

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif korelasional. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data angka yang dikumpulkan melalui prosedur pengukuran dan diolah dengan metoda analisis statistika (Azwar, 2018).

3.2 Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel merupakan konstruk mengenai atribut atau sifat (*latent trait*) yang secara teoritik terdapat pada subjek penelitian yang dapat bervariasi secara kuantitatif ataupun secara kualitatif (Azwar, 2018). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua, yaitu variabel bebas (*independent variabel*) dan variabel tergantung (*dependent variabel*).

Variabel bebas (*independent variabel*) adalah variabel yang variasinya mempengaruhi atau menyebabkan perubahan pada variabel lain. Variabel tergantung (*dependent variabel*) adalah variabel penelitian yang diukur untuk mengetahui besarnya efek atau pengaruh dari variabel lain. Kedua variabel tersebut diidentifikasi sebagai berikut:

Variabel bebas : Kecanduan *Gadget*

Variabel tergantung : Perilaku Agresi pada Remaja

3.3 Definisi Operasional Variabel Penelitian

3.3.1. Kecanduan Gadget

Kecanduan *gadget* adalah ketergantungan bermain gawai yang dicirikan oleh gangguan kontrol atas dirinya, peningkatan toleransi dalam menggunakan hingga mengabaikan aktivitas, minat, dan aktivitas sehari-hari yang mengakibatkan timbulnya kecemasan psikologis dan tanpa memikirkan efek bahaya lainnya. Diukur menggunakan skala kecanduan *gadget* yang dibuat oleh peneliti dengan simtom-simtom, meliputi: penggunaan eksekusif/berlebihan, *withdrawal*, toleransi, reperkusi negatif. Semakin tinggi skor, maka semakin tinggi kecanduan *gadget*nya.

3.3.2. Perilaku Agresi pada Remaja

Perilaku agresi pada remaja adalah tindakan untuk menanggapi suatu stimulus yang dilakukan oleh remaja yang berusia 15-18 tahun, secara verbal ataupun fisik untuk menciptakan ketidaknyamanan terhadap orang lain bahkan dapat melukai secara fisik dan psikis. Diukur menggunakan skala perilaku agresi yang dibuat oleh peneliti dengan bentuk-bentuk, meliputi: agresi fisik, agresi verbal, dan agresi relasional. Semakin tinggi skor, maka semakin tinggi perilaku agresinya.

3.4 Subyek Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan sasaran yang seharusnya diteliti dan pada populasi itulah nanti hasil penelitian diberlakukan (Abdullah, 2015). Karakteristik populasi yang akan diambil dalam penelitian ini, yaitu remaja tengah berusia 15-18 tahun di SMK X Delanggu, Bulan, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Klaten kelas 10, 11, 12 dengan penggunaan *gadget* selama lebih dari 4 jam. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini

menggunakan teknik *snowball*, yaitu teknik penentuan sampel yang mula-mula jumlahnya kecil, kemudian memperluas jumlah sampelnya (Sugiyono, 2020).

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa skala sikap, yaitu skala perilaku agresi dan skala kecanduan *gadget*. Pernyataan skala sikap dalam masing-masing skala terdiri atas dua macam, yaitu pernyataan yang mendukung (*favorable*) dan pernyataan yang tidak mendukung (*unfavorable*).

Dalam penelitian ini, peneliti akan menyediakan empat alternatif jawaban yang dapat dipilih oleh subjek penelitian sesuai dengan perasaan atau kondisi yang sedang dialami oleh subjek penelitian. Empat alternatif jawaban tersebut meliputi sangat sering (SS), sering (S), jarang (J), dan tidak pernah (TP).

Setiap masing-masing alternatif jawaban yang dipilih oleh subjek akan diberikan skor sesuai dengan pernyataan yang ada. Untuk pernyataan *favorable* skor jawaban adalah: SS = 4; S = 3; J = 2; dan TP = 1. Untuk pernyataan *unfavorable* adalah sebaliknya, yaitu: SS = 1; S = 2; J = 3; dan TP = 4

3.5.1 Skala Kecanduan *Gadget*

Skala kecanduan *gadget* disusun berdasarkan simtom-simtom kecanduan *gadget*, seperti di bawah ini:

Tabel 3.1. Tabel *Blueprint* Kecanduan *Gadget*

Simtom	Pernyataan		Jumlah
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Penggunaan Berlebihan	3	3	6
<i>Withdrawal</i>	3	3	6
Toleransi	3	3	6
Reperkusi Negatif	3	3	6
Total	12	12	24

3.5.2. Skala Perilaku Agresi

Skala perilaku agresi disusun berdasarkan bentuk-bentuk perilaku agresi, seperti di bawah ini:

Tabel 3.2. Tabel *Blueprint* Perilaku Agresi

Bentuk	Pernyataan		Jumlah
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Agresi Fisik	3	3	6
Agresi Verbal	3	3	6
Agresi Relasional	3	3	6
Total	9	9	18

3.5.3. Validitas

Validitas merupakan sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur dalam melakukan fungsi ukurnya (Azwar, 2018). Peneliti menggunakan analisis *Product Moment* untuk mengetahui korelasi antara skor item dan skor total, karena hasil korelasi tersebut mengalami *over estimate* dengan perhitungan terhadap skor item dan skor total itu sendiri, maka dikoreksi dengan melakukan analisis korelasi *Part-Whole*.

3.5.4. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan pengukuran dapat disebut sebagai keterandalan, konsistensi, kestabilan, keterpercayaan, keajegan pada sebuah alat ukur dan sejauh mana hasil suatu proses pengukuran dapat

dipercaya (Azwar, 2018). Peneliti menggunakan *Alpha's Cronbach* untuk mengetahui reliabilitas alat ukur.

3.6 Metode Analisis Data

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu kecanduan *gadget* dan variabel tergangungnya yaitu perilaku agresi. Jenis data menggunakan skala interval kemudian dianalisis menggunakan teknik korelasi Spearman (karena adanya uji asumsi yang tidak terpenuhi) untuk mencari hubungan kecanduan *gadget* dengan perilaku agresi pada remaja.

