

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Identifikasi Variabel

Penelitian ini, terdapat dua jenis variabel yaitu:

1. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah kecanduan *smartphone*.
2. Variabel tergantung (Y) dalam penelitian ini adalah prokrastinasi akademik.

3.2 Definisi Operasional Variabel

3.2.1 Kecanduan *Smartphone*

Kecanduan *smartphone* adalah kegiatan yang menyebabkan seseorang merasa lebih nyaman saat menggunakan *smartphone* hingga cenderung menjauhi lingkungan sekitarnya dan lebih fokus terhadap hal-hal yang ada dalam *smartphone* tersebut seperti media sosial dan game. Kecanduan *smarthphone* diungkap dengan kuesioner yang disusun berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Young (Meirianto,2018) yakni *daily life disturbance*, *positive anticipation*, *withdarawal*, *cyberspace-oriented relationship*, *overuse*, dan *tolerance*.

3.2.2 Prokrastinasi Akademik

Prokrastinasi akademik adalah kegiatan menunda-nunda dengan sengaja suatu pekerjaan dalam hal ini adalah pekerjaan yang berkaitan dengan tugas seorang mahasiswa. Sebutan bagi orang-orang yang suka menunda-nunda pekerjaan disebut prokrastinator. Prokrastinasi akedemik diungkap dengan kuesioner yang disusun berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Ferrari

(Kusuma, 2010) yakni penundaan untuk memulai dan menyelesaikan pekerjaan, kelambanan dalam mengejakan tugas, kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual, dan melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Sosial Humaniora dan Seni maupun Fakultas Sains Teknologi dan Kesehatan Universitas Sahid Surakarta.

3.3.2 Sampel

Sampel yang akan di ambil dalam penelitian ini sebanyak 100 mahasiswa dari 5 program studi Fakuktas Sosial Humaniora dan Seni maupun Fakultas Sains Teknologi dan Kesehatan Universitas Sahid Surakarta.

3.3.3 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *simple random sampling* karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2010). Pengambilan sampel acak sederhana dilakukan dengan cara undian.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Metode dalam pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala. Menurut Azwar (2013) skala adalah perangkat pertanyaan yang

disusun untuk mengungkap atribut tertentu melalui respon terhadap pertanyaan tersebut. Untuk mengukur variabel kecanduan *smartphone* dengan prokrastinasi akademik, peneliti menggunakan skala model Likert yang sudah di modifikasi, sehingga menghasilkan empat variasi jawaban yaitu: sangat tidak sesuai (STS), tidak sesuai (TS), sesuai (S) dan sangat sesuai (SS).

3.4.1 Skala Kecanduan *Smartphone*

Skala Kecanduan *Smartphone* yang digunakan dalam penelitian ini ialah modifikasi skala dari Meiranto (2018) yang nilai reliabilitasnya sebesar 0.931. Skala ini mengacu pada aspek yang dikemukakan oleh Young dan berjumlah 38 item. Adapun *blueprint*-nya sebagai berikut.

Tabel 3.1
Blueprint Skala Kecanduan Smartphone

| No | Aspek | Indikator | | No. Aitem | Jmlh | % |
|--|---|---|----|--------------------|------|------|
| 1 | <i>Daily life disturbance</i> (gangguan kehidupan sehari-hari) | Cemas | F | 1 | 1 | |
| | | | UF | 34 | 1 | |
| | | Gangguan kesehatan | F | 3, 4, 5 | 3 | |
| | | | UF | | | |
| Gangguan konsentrasi | F | 2 | 1 | | | |
| | UF | | | | | |
| 2 | <i>Positive anticipation</i> | <i>Smartphone</i> sebagai sarana mengurangi atau menghilangkan stress | F | 6, 8, 9 | 3 | |
| | | | UF | | | |
| | | Perasaan hampa tanpa <i>smartphone</i> | F | 11 | 1 | |
| | | | UF | | | |
| Perasaan bersemangat atau senang dalam menggunakan <i>smartphone</i> | F | 7, 10, 12, 13 | 4 | | | |
| | UF | 35 | 1 | | | |
| 3 | <i>Withdrawal</i> | Resah dan kaku jika tanpa <i>smartphone</i> . | F | 14, 15 | 2 | |
| | | | UF | | | |
| | | Ketergantungan | F | 16, 17, 19 | 3 | |
| | | | UF | 36 | | |
| Marah jika terganggu ketika menggunakan <i>smartphone</i> . | F | 18 | 1 | | | |
| | UF | | | | | |
| 4 | <i>Cyberspace-oriented relationship</i> | Hubungan pertemanan yang lebih erat di media social. | F | 20, 21, 22, 23, 26 | 5 | |
| | | | UF | 37 | 1 | |
| | | Selalu memeriksa <i>smartphone</i> . | F | 24, 25 | 2 | |
| 5 | <i>Overuse</i> (penggunaan berlebihan) | Selalu mempersiapkan pengisi daya <i>smartphone</i> . | F | 28 | 1 | |
| | | | UF | | | |
| Dorongan untuk terus menggunakan <i>smartphone</i> . | F | 27, 29, 30 | 3 | | | |
| | UF | 38 | 1 | | | |
| 6 | <i>Tolerance</i> | Gagal mengendalikan diri terhadap menggunakan <i>smartphone</i> . | F | 31, 33 | 2 | |
| | | | UF | 32 | 1 | |
| Jumlah | | | | | 38 | 100% |

3.4.2 Skala Prokrastinasi Akademik

Skala prokrastinasi akademik yang digunakan dalam penelitian ini ialah modifikasi skala dari Kusuma (2010) yang nilai reliabilitasnya sebesar 0,931. Skala ini mengacu pada aspek-aspek yang dikemukakan oleh Ferarri dan berjumlah 36 aitem. Adapun *blueprint* dari skala ini ialah sebagai berikut.

Tabel 3.2
Blueprint Skala Prokrastinasi Akademik

| No | Aspek | Indikator | No. Aitem | Jmlh | % |
|---------------|---|--|----------------------|------|------|
| 1 | Penundaan untuk memulai dan menyelesaikan pekerjaan | Menunda tugas yang diberikan | F 1 | 1 | |
| | | | UF 21 | 1 | |
| | | Mudah bosan terhadap kegiatan perkuliahan | F 14 | 1 | |
| | | | UF 30, 36 | 2 | |
| | | Kurang perencanaan kegiatan perkuliahan. | F 15, 32 | 2 | |
| UF 8 | 1 | | | | |
| 2 | Kelambanan dalam mengerjakan tugas. | Melamun | F 3 | 1 | |
| | | | UF | | |
| | | Mementingkan kegiatan lain terlebih dahulu | F 18, 29 | 2 | |
| | | | UF 7, 17, 22 | 3 | |
| | | Memerlukan waktu yang lebih lama untuk menyelesaikan tugas | F 9, 35 | 2 | |
| UF 2 | 1 | | | | |
| 3 | Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja actual | Banyak kegiatan yang tidak sesuai dengan jadwal. | F 6, 10, 19, 26, 31 | 5 | |
| | | | UF 5, 12, 20, 24, 34 | 5 | |
| | | | | | |
| 4 | Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan | Mementingkan kegiatan yang lebih menyenangkan daripada menyelesaikan tugas | F 11, 25, 27, 28 | 4 | |
| | | | UF 13, 16, 23 | 3 | |
| | | Mengutamakan ajakan teman sehingga mengabaikan tugas | F 4 | 1 | |
| | | | UF 33 | 1 | |
| Jumlah | | | | 36 | 100% |

3.5 Validitas dan Reliabilitas

3.5.1 Validitas

Menurut Azwar (2011) validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrumen pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dari pengukuran tersebut.

Menurut Devon dkk (Sari, 2019) validitas isi dilakukan untuk memastikan apakah isi kuesioner sudah sesuai dan relevan dengan tujuan studi. Validitas isi menunjukkan isi mencerminkan rangkaian lengkap atribut yang diteliti dan biasanya dilakukan oleh tujuh atau lebih ahli..

Lawshe (Sari, 2019) mengusulkan rasio validitas isi (CVR) untuk mengukur derajat kesepakatan para ahli dari satu item dan yang dapat mengekspresikan tingkat validitas konten melalui *indictors* tunggal yang berkisar dari -1 sampai 1. Pendekatan lain adalah koefisien validitas isi dan reliabilitas koefisien homogenitas diusulkan oleh Aiken (Sari, 2019), yang dapat digunakan untuk mengukur peringkat validitas setiap item (*V value*). Dua teknik yang digunakan dalam analisis ini adalah melalui koefisien validitas isi Aiken's V dan Rasio validitas.

3.5.2 Reliabilitas

Menurut Azwar (2011) reliabilitas merupakan penerjemahan dari kata *reliability* yang mempunyai asal kata *rely* dan *ability*. Walaupun reliabilitas memiliki berbagai nama seperti keterpercayaan, keterandalan, keajegan,

kestabilan, konsisten dan lain lain, namun ide pokok yang terkandung dalam konsep reliabilitas adalah sejauhmana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini yaitu menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Standar pengukuran yang digunakan untuk menentukan reliabilitas adalah 0 sampai dengan 1,00. Azwar (2013) berpendapat bahwa keofisiensi reliabilitas berada di rentan angka 0 sampai dengan 1,00, semakin mendekati angka 1,00 maka akan semakin reliabel pengukuran tersebut.

3.6 Metode Analisis Data

Analisis data merupakan langkah yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik analisis linier sederhana. Menurut Sugiyono (2010) analisis ini digunakan untuk menentukan korelasi antara dua variabel serta mengukur pengaruh variabel kecanduan *smartphone* (X) dan variabel prokrastinasi akademik (Y). Analisis dalam penelitian ini menggunakan SPSS versi 17 *for windows*.