

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif korelasional dengan menggunakan desain *cross sectional*, penelitian korelasional merupakan suatu penelitian untuk mengetahui hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih tanpa ada upaya untuk mempengaruhi variabel tersebut sehingga tidak terdapat manipulasi variabel (Sutiyono, 2019). Sedangkan desain *cross sectional* yaitu suatu penelitian untuk mempelajari dinamika korelasi antara faktor-faktor resiko dengan efek, dengan cara pendekatan, observasi atau pengumpulan data sekaligus pada suatu saat (Notoadmojo, 2018).

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan penemuan yang dapat dicapai menggunakan prosedur pengukuran yang berkaitan dengan masalah yang diteliti (Sugiyono, 2019). Penggunaan metode kuantitatif ini disebabkan adanya penggunaan angka pada data penelitian dan penggunaan statistik untuk melakukan analisa datanya.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini telah dilakukan di MIN 1 Boyolali

2. Waktu

Penelitian ini telah dilakukan pada bulan Mei-Juni 2023.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah semua siswa kelas 5 di MIN 1 Boyolali yaitu berjumlah 182 siswa.

2. Teknik sampling

Peneliti menggunakan teknik *Simple Random Sampling*, karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Adapun cara penyebaran angket pada setiap sampel peneliti menggunakan undian pada setiap kelas yang dijadikan sebagai sampel.

3. Besar sampel

Besarnya sampel dihitung menggunakan rumus slovin yaitu :

$$n = \frac{N}{1+N.e^2}$$

Keterangan :

n : jumlah sampel penelitian

N : jumlah populasi

e : tingkat kesalahan 10% (0,1)

Perhitungan sampel dari jumlah populasi 182 dengan taraf kesalahan 10%

adalah sebagai berikut :

$$n: \frac{N}{1+N.e^2}$$

$$n: \frac{182}{1+182.0,1^2}$$

$$n: \frac{182}{2,82}$$

$$n: 64,53 = 65$$

Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 65 siswa dari 5 kelas, setiap kelas dipilih 13 siswa

D. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu :

1. Variabel bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel lain.

Variabel bebas pada penelitian ini adalah intensitas penggunaan *gadget*.

2. Variabel terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain.

Variabel terikat pada penelitian ini adalah interaksi sosial.

E. Definisi Operasional

Tabel 3.1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi	Alat Ukur	Hasil	Skala
Intensitas penggunaan gadget	Lama waktu yang digunakan oleh anak dalam memainkan sebuah gadget serta sikap dan perilaku dalam menggunakan gadget .	Kuesioner Intensitas penggunaan Gadget menggunakan skala Guttman (7 item)	1. 0-2 : Rendah 2. 3-5 : Sedang 3. 6-7 : Tinggi	Ordinal
Interaksi sosial	Hubungan antara satu anak dengan temannya yang berupa komunikasi secara verbal maupun non verbal .	Kuesioner Interaksi sosial menggunakan skala likert (16 item)	1. 0-16 : tidak baik 2. 17-32 : kurang baik 3. 18-48 : cukup baik 4. 49-64 : baik 5. 65-80 : sangat baik	Ordinal

F. Instrumen Penelitian

Alat yang digunakan untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Kuesioner intensitas penggunaan gadget

Kuesioner yang digunakan diadopsi dari penelitian Novalia Pratiwi (2017), dimana kuesioner intensitas penggunaan gadget memiliki 7 item dengan 2 sub pertanyaan yaitu waktu (2 item) serta sikap dan perilaku (5 item). Pilihan jawaban menggunakan skala guttman, jika jawaban benar dinilai 1 dan jika jawaban salah dinilai 0. Nilai minimal 0 dan nilai maksimal 7. Intensitas penggunaan gadget diklasifikasikan menjadi 3 yaitu 0-2 : rendah, 3-5 : sedang dan 6-7 : tinggi. Kisi-kisi kuesioner Intensitas Penggunaan Gadget sebagai berikut :

Tabel 3.2 Kisi-kisi Kuesioner Intensitas Penggunaan Gadget

No	Indikator	Aspek	No Soal
1	Waktu	Lama waktu menggunakan gadget dalam sehari	1
		Kapan waktu penggunaan gadget	2
2	Sikap dan Perilaku	Anak mampu beradaptasi dengan lingkungan atau teman baru ketika sudah mengenal gadget	3
		Anak lebih memilih main dengan <i>gadget</i> dibandingkan bermain di luar	4
		Anak marah atau ngambek saat tidak diberi <i>gadget</i>	5
		Anak sadar akan Batasan waktu menggunakan <i>gadget</i>	6
		Anak sadar akan tugas dan kewajiban saat menggunakan <i>gadget</i>	7
Total			7

2. Kuesioner interaksi sosial

Kuesioner interaksi sosial diadopsi dari penelitian Riska Ramadani, dimana kuesioner ini memiliki 16 item dengan pilihan jawaban menggunakan skala likert. Pilihan jawabannya adalah selalu (5), sering (4), kadang-kadang (3), jarang (2) dan tidak pernah (1). Nilai minimal 16 dan nilai maksimal 80. Klasifikasi penilai interaksi sosial adalah 0-16 : tidak baik, 17-32 : kurang baik, 33-48 : cukup baik, 49-64 : baik dan 65-80 : sangat baik. Kisi-kisi kuesioner interaksi sosial sebagai berikut :

Tabel 3.3 Kisi-kisi Kuesioner Interaksi Sosial

No	Indikator	No Soal
1	Ada pelaku dengan lebih dari satu orang	1, 2, 3, 4, 5
2	Ada komunikasi antar pelaku dengan menggunakan simbol-simbol	6, 7, 8, 9
3	Ada dimensi waktu (masa lampau, masa kini, dan masa mendatang) yang menentukan sifat aksi yang sedang berlangsung	10, 11, 12
4	Ada tujuan-tujuan tertentu, terlepas dari sama atau tidaknya tujuan tersebut dengan yang diperkirakan oleh pengamat	13, 14, 15, 16
Total		16

G. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Penelitian ini menggunakan kuesioner intensitas penggunaan gadget dan interaksi sosial. Kuesioner intensitas penggunaan gadget sudah dilakukan uji validitas oleh Pratiwi (2017) yang menunjukkan hasil uji validitas dengan nilai 0,433-0,667. Kuesioner interaksi sosial sudah diuji validitas oleh Ramadani (2019) yang menunjukkan uji validitas dengan nilai 0,397 – 0,773.

2. Uji Reliabilitas

Penelitian ini menggunakan kuesioner intensitas penggunaan gadget dan interaksi sosial. Kuesioner intensitas penggunaan gadget sudah dilakukan uji reliabilitas hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai 0,853. Kuesioner interaksi sosial sudah diuji reliabilitas oleh Ramadani (2019) yang menunjukkan uji reliabilitas menunjukkan nilai 0,823.

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan alat pengukuran atau alat pengambilan data, langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang di cari (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini peneliti mengambil data intensitas penggunaan gadget dan interaksi sosial dengan menggunakan lembar kuesioner. Pengambilan data dilakukan oleh peneliti.

2. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subjek penelitiannya (Sugiyono, 2019). Data sekunder dari penelitian ini di peroleh dari data MIN 1 Boyolali,yaitu jumlah siswa kelas 5 sebanyak 182 siswa yang terbagi menjadi 5 kelas.

I. Pengolahan dan Analisa Data

1. Teknik pengolahan data

a. *Editing*

Kegiatan melakukan pengecekan kelengkapan, kejelasan, relevansi dan konsistensi isi jawaban instrument. Dalam penelitian ini, *editing* dilakukan oleh peneliti dengan memeriksa kuesioner.

b. *Coding*

Kegiatan mengubah data berbentuk huruf menjadi data berbentuk angka. Pada tahap ini diberikan kode atau nilai pada tiap jenis data untuk menghindari kesalahan dan memudahkan pengolahan data.

c. *Tabulating*

Data dikelompokkan kedalam kategori yang telah ditentukan dan dilakukan tabulasi kemudian diberikan kode untuk kemudahan pengolahan data. Proses tabulasi data meliputi :

- 1) Mempersiapkan tabel dengan kolom dan baris yang telah disusun dengan cermat sesuai kebutuhan.
- 2) Menghitung banyaknya frekuensi untuk tiap kategori jawaban

d. *Entry Data*

Data yang telah terkumpul kemudian dimasukan dalam program analisis dengan menggunakan perangkat komputer. Terdapat bermacam-macam program yang dapat digunakan untuk pemrosesan data dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing. seperti SPSS, STATA, EPI-INPO, Program R dan sebagainya. Salah satu program yang banyak dikenal dan relatif mudah pengoperasionalannya adalah program SPSS

(*Statistical Package for Social Sciences*). Dalam hal ini peneliti menggunakan IBM *SPSS Statistic versi 26*.

e. *Cleaning*

Merupakan kegiatan pengecekan data yang sudah dimasukkan untuk diperiksa ada tidaknya kesalahan

2. Analisa data

a. Analisis Univariat

Analisis univariat adalah analisa yang menganalisis tiap variabel dari hasil penelitian (Notoatmodjo, 2018). Analisis univariat menggunakan uji *descriptive* untuk menilai min, max, mean dan standar deviasi.

b. Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan terhadap dua variabel yang diduga ada hubungan yang signifikan. Analisis ini digunakan untuk menggambarkan dua variabel yang diduga ada hubungan keeratan (Sugiyono, 2018). Uji bivariat dilakukan melalui pengujian statistik dengan uji *kendall tau* karena skala data berbentuk ordinal.

Berdasarkan uji statistik maka dapat diinterpretasikan nilai $p \leq 0,05$, artinya bahwa ada hubungan yang bermakna, sedangkan nilai $p > 0,05$, artinya bahwa tidak ada hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak sekolah.

J. Jalannya Penelitian

Proses penelitian dilakukan melalui beberapa tahap yaitu :

1. Tahap persiapan

- a. Peneliti meminta surat permohonan ijin penelitian dari kampus untuk melakukan studi pendahuluan di MIN 1 Boyolali.
- b. Pengajuan judul penelitian kepada pembimbing I dan pembimbing II
- c. Pengajuan proposal : penyusunan dan pengajuan proposal penelitian kepada pembimbing, konsultasi dilaksanakan hingga proposal disetujui
- d. Seminar proposal : untuk memperoleh pemahaman yang sama antara pembimbing dan penulis serta menguji kemampuan penulis mempertahankan secara ilmiah proposal yang telah dibuat.
- e. Mengurus surat permohonan ijin penelitian dari kampus
- f. Setelah mendapatkan surat permohonan ijin penelitian dari kampus, peneliti mengajukan surat permohonan ijin kepada pimpinan MIN 1 Boyolali.
- g. Setelah mendapat ijin dari pimpinan MIN 1 Boyolali, peneliti meminta ijin kepada wali kelas V untuk melakukan penelitian kepada responden tentang kuesioner intensitas penggunaan gadget dan interaksi sosial.

2. Tahap pelaksanaan

Penelitian dilaksanakan pada bulan juni 2023

- a. Peneliti memilih secara random siswa yang akan dijadikan responden penelitian.

- b. Peneliti memperkenalkan diri dan menjelaskan tujuan penelitian kepada responden yaitu murid kelas V.
- c. Peneliti meminta ijin kepada responden untuk melakukan penelitian tentang intensitas penggunaan gadget dan interaksi sosial.
- d. Peneliti memberikan lembar persetujuan (*informed consent*) bagi responden yang bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian.
- e. Peneliti memberikan kuesioner kepada responden dan mendampingi pengisian kuesioner penelitian apakah ada yang kurang atau tidak.
- f. Mengumpulkan hasil kuesioner yang telah diisi responden.
- g. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada responden yang telah berpartisipasi dalam penelitian dengan memberikan alat tulis.

3. Tahap Akhir

- a. Peneliti mendapatkan surat keterangan selesai penelitian dari MIN 1 Boyolali pada tanggal 15 juni 2023 dengan Nomor : 301/Mi.11.09.01/PP.01/06/2023
- b. Setelah mendapatkan data, kemudian peneliti melakukan pengolahan data, menyusun laporan ,dan kemudian di konsulkan kepada pembimbing.
- c. Setelah pembimbing menyetujui hasil penelitian dan laporan maka peneliti mengajukan surat permohonan untuk mengikuti ujian seminar skripsi
- d. Melakukan seminar hasil penelitian dan laporan
- e. Setelah hasil penelitian dan laporan sudah selesai di seminarkan dan direvisi maka Peneliti membuat surat pernyataan orisinilitas karya ilmiah

dan persetujuan publikasi karya ilmiah untuk kepentingan akademisi ke Fakultas Sains Teknologi dan Kesehatan Universitas Sahid Surakarta

K. Etika Penelitian

Dalam melakukan penelitian seorang peneliti harus menerapkan etika penelitian (Sugiyono, 2019).

1. Persetujuan Riset (*informed consent*)

Informed consent merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dengan responden penelitian dengan memberikan lembar persetujuan, tujuannya agar responden mengerti maksud dan tujuan penelitian, jika responden bersedia maka mereka harus menandatangani lembar persetujuan dan jika responden tidak bersedia maka peneliti harus menghormati hak responden.

2. Kerahasiaan (*confidentiality*)

Masalah etika dengan memberikan jaminan kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah lainnya, semua informasi yang telah di kumpulkan di jamin kerahasiaannya oleh peneliti hanya kelompok data tertentu yang akan dilaporkan pada hasil riset.

3. Tanpa Nama (*Anonymity*)

Merahasiakan atau tidak mencantumkan nama responden pada lembar alat ukur dan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data atau penelitian yang akan disajikan.

4. Bermanfaat (Beneficence)

Prinsip *beneficence* atau menguntungkan berarti penelitian ini memberikan keuntungan bagi responden. Penelitian ini memberikan manfaat bagi responden berupa responden mendapatkan informasi baru terkait interaksi sosial.

5. Non maleficence

Prinsip *non maleficence* berarti tidak membahayakan artinya penelitian ini tidak memberikan dampak buruk, kerugian, dan membahayakan responden. Pada penelitian ini tidak memberikan intervensi yang memungkinkan terjadinya rasa sakit dan bahaya fisik. Penelitian ini bertujuan mengukur intensitas penggunaan gadget dan interaksi sosial siswa.

6. Justice

Peneliti memperlakukan responden secara adil tanpa membedakan selama proses penelitian. Peneliti memperlakukan secara adil dalam menjelaskan dan mendampingi pengisian kuesioner dari awal hingga akhir.