

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *field research* menggunakan pendekatan kuantitatif. Kuantitatif yang dimana data berupa angka dan dianalisis menggunakan statistik<sup>1</sup>. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan tujuan hasil penelitian ini dapat dilihat secara jelas dengan angka seberapa intensitas penggunaan *gadget*, interaksi sosial dan apakah intensitas penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap interaksi sosial.

#### **B. Lokasi Penelitian**

Dalam penelitian ini lokasinya terletak di Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antarsari Banjarmasin yang beralamat Jl. A. Yani Km.4, Kelurahan Kebun Bunga, Kecamatan Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan Kode Pos 70235.

#### **C. Identifikasi Variabel**

Mengenai variabel-variabel yang akan dipakai pada penelitian ini adalah:

Variabel bebas (*independen*), yaitu intensitas penggunaan *gadget* (X)

Variabel terikat (*dependen*), yaitu interaksi sosial (Y)

---

<sup>1</sup>Novitasari, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun," 3.

#### D. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan sekumpulan subjek yang akan ditimpai generalisasi hasil penelitian yang mempunyai ciri-ciri maupun karakteristik-karakteristik yang memisahkannya atas sekumpulan subjek yang lain.<sup>2</sup> Populasi yang ada di penelitian ini yang datanya bersumber dari Rekapitulasi Mahasiswa Aktif studi UIN Antasari Banjarmasin Semester Genap Tahun Akademik 2018/2019 Reguler dan Non Reguler S1 dan D3 (data telah tersedia di lampiran), ialah mahasiswa Psikologi Islam yang menggunakan *gadget* yang berjumlah 322 orang.

**TABEL 3.1 Data Mahasiswa/i Psikologi Islam**

Jenis Kelamin	Tahun Angkatan				Total
	2015/2016	2016/2017	2017/2018	2018/2019	
Laki-laki	15	22	26	21	84
Perempuan	39	54	64	81	238
<b>Jumlah</b>					<b>322</b>

Sampel merupakan sebagian maupun wakil populasi yang diteliti terhadap suatu penelitian.<sup>3</sup> Teknik pengambilan sampel yang ada di penelitian ini memakai *Purposive Sample*. Metode *Purposive Sample* ialah metode yang dipakai apabila peneliti memiliki penilaian tertentu didalam

<sup>2</sup>Armayati, "Pengaruh kegunaan gadget terhadap kemampuan bersosialisasi pada remaja," 34.

<sup>3</sup>Tedjo.N Reksoatmodjo, *Statistika untuk Psikologi dan Pendidikan* (Pt Repika Aditama, 2009), 4.

mengambil sampel dalam penelitian.<sup>4</sup> Dalam penelitian ini pengambilan sampel sesuai dengan standar yang telah ditetapkan oleh peneliti yakni:

1. Mahasiswa Psikologi Islam angkatan 2015-2019
2. Laki-laki dan perempuan
3. Menggunakan gadget yang berjenis Handphone

Menurut Suharsimi Arikunto pengambilan sampel yakni andaikan subyeknya kurang pada 100, akan lebih patutnya diteliti seluruhnya dan hal itu bisa disebut dengan penelitian populasi. Kemudian jika subyeknya banyak atau lebih pada 100, hingga bisa ditarik persentase 10-15% maupun 20-25%<sup>5</sup>. Dalam penelitian ini pengambilan sampelnya yaitu 25% dari 322 adalah 80.55. Kesimpulannya sampel yang ada di penelitian ini ialah 80 responden.

#### **E. Data dan Sumber Data**

Data yakni hasil pendataan peneliti boleh yang berbentuk fakta maupun angka. Data didefinisikan semua fakta ataupun angka yang mampu disiapkan sebagai bahan guna membentuk suatu informasi. Di samping itu, informasi adalah hasil pengolahan data yang dipilih guna sebuah keperluan<sup>6</sup>. Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu:

##### **a. Data Primer**

Data primer ialah data yang didapatkan langsung atas subjek penelitian seraya memakai alat pengukuran maupun alat

---

<sup>4</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 183.

<sup>5</sup>Arikunto, 174.

<sup>6</sup>Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Banjarmasin: Antasari Press, 2011), 63.

pengambilan data langsung terhadap subjek selaku akar informasi yang dicari<sup>7</sup>. Mengenai data primer yang ada di penelitian ini diambil dari subjeknya langsung, yang peneliti gunakan berupa Skala Likert yang nantinya akan berisi tentang intensitas penggunaan *gadget* dan interaksi sosial.

b. Data Sekunder

Data sekunder ialah data yang didapatkan melewati pihak lain, maksudnya tanpa langsung didapatkan pada subjek penelitiannya<sup>8</sup>. Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini diperoleh pada beragam sumber bacaan misalnya buku-buku, jurnal, tesis, skripsi serta lainnya. Mengenai hal tersebut adalah data yang bisa mendukung atau data pelengkap oleh peneliti.

Sumber data ialah subjek darimana data bisa diperoleh<sup>9</sup>. Sumber data yang didapatkan terhadap penelitian ini ialah subjek atau responden yang akan memberikan data pokok atau data primer.

## F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yakni cara-cara yang bisa dipakai bagi peneliti guna menyatukan data<sup>10</sup>. Terhadap penelitian ini memakai teknik pengumpulan data adalah Skala Sikap Model Likert.

Sebuah skala sikap pada umumnya tersusun pada 25 sampai 30 pernyataan sikap, kemudian skala sikap tersebut memberikan sikap

---

<sup>7</sup>Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, VI (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), 91.

<sup>8</sup>Azwar, 91.

<sup>9</sup>Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, 54.

<sup>10</sup>Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Yogyakarta: PT Rineka Cipta, 1995), 134.

setuju serta tidak setuju, positif serta negatif, pro serta kontra kepada suatu objek sosial. Di samping itu, di dalam sebuah skala sikap terdapat pernyataan sikap yang berisi beberapa berupa pernyataan *favorabel* (memberi maupun memilih ataupun pro terhadap objek sikap) dan sebagian *unfavorabel* (tidak memberi maupun tidak memilih terhadap objek sikap). Subjek memberi respon menggunakan lima jenis kesetujuan, yaitu<sup>11</sup> :

Sangat Tidak Setuju	(STS)
Tidak Setuju	(TS)
Setuju	(S)
Sangat Setuju	(SS)

Dengan pemberian skor setiap kategori respon sebagai berikut :

Pernyataan <i>Favorabel</i>	Pernyataan <i>Unfavorabel</i>
SS = 4	STS = 4
S = 3	TS = 3
TS = 2	S = 2
STS = 1	SS = 1

Menjumlahkan skor dari semua pernyataan dalam skala merupakan cara untuk mengetahui skor per-individu.<sup>12</sup>

#### 1. Skala intensitas Penggunaan gadget

Pengukuran intensitas penggunaan gadget dalam penelitian ini berpacu pada aspek menurut Tubbs serta Moss mengungkapkan

<sup>11</sup>Azwar, *Metode Penelitian*, 97–98.

<sup>12</sup>Azwar, 99.

maka intensitas dipengaruhi dari jumlah waktu yang dipakai guna mengerjakan sesuatu. Jumlah waktu itu bisa dilihat menurut dari durasi yang dipakai ketika manusia melaksanakan kegiatan dan frekuensi yang dikerjakan terhadap kegiatan tersebut.

Berikut adalah *blue print* skala intensitas penggunaan gadget :

**TABEL 3.2 BLUE PRINT SKALA INTENSITAS**

No	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			<i>Favorabel</i>	<i>Un favorabel</i>	
1.	Frekuensi	Tingkat keseringan pemakaian gadget dalam sehari	2,3,6,9,	4,10,12	7
2.	Durasi	Lamanya penggunaan gadget dalam sehari	5,13,15	1,7,8,11	7
					14

## 2. Skala interaksi sosial

Pengukuran interaksi sosial dalam penelitian ini diambil dari aspek-aspek menurut Sarlito Sarwono, yakni sebagai berikut komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok terakhir norma sosial. Aspek-aspek tersebut terdiri dari 37 item, yang berisi item *unfavourabel* dan *favourabel*. Item-item tersebut disusun menggunakan skala sikap model Likert.

Di bawah ini ialah *blue print* skala interaksi sosial:

**TABEL 3.3 BLUE PRINT SKALA INTERAKSI**

No	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			<i>Favorabel</i>	<i>Un Favorabel</i>	
1.	Komunikasi	Proses pengiriman berita dari seseorang pada orang lain, percakapan antara dua orang atau lebih, pidato	5,13,21,27	1,9,17,36	8
2.	Sikap	Mencerminkan Perasaan senang, tidak senang, biasa saja dari seseorang terhadap sesuatu	2,6,22,28	10,18,33,35	8
3.	Tingkah laku kelompok	Tingkah laku individu secara bersama-sama	7,14,15,23,29	3,11,19,31	9
4.	Norma sosial	Nilai-nilai yang berlaku dalam sebuah sekumpulan yang membatasi tingkah laku individu dalam sekumpulan tersebut	8,16,24,32,37	4,12,20,25,26,30,34	12
					37

## G. Instrumen Penelitian

### 1. Validitas

Validitas guna melihat apakah skala yang sudah diolah bisa mewujudkan data yang tepat selaras dengan tujuan ukurnya, lalu dibutuhkan pengukuran validitas<sup>13</sup>.

Teknik yang dipakai untuk melaksanakan uji validitas dalam penelitian ini ialah memakai teknik korelasi *product moment*.

Berikut ialah rumus korelasi *product moment*<sup>14</sup>:

$$r_{xy} = \frac{n \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \cdot \sum Y^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : korelasi product moment

$n$  : jumlah data

$\sum X$  : jumlah variabel X

$\sum Y$  : jumlah variabel Y

### 2. Reliabilitas

Reliabilitas ialah mampu dipercaya serta bisa teruji. Reabilitas menunjukkan pada tingkat keujian sesuatu. Pengujian ini dilaksanakan bertujuan agar mengetahui sejauh mana pengukur ini

---

<sup>13</sup>Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 211.

<sup>14</sup>Arikunto, 211.



bisa memberikan hasil yang relatif serupa jika dilaksanakan pengukuran kembali pada objek yang sama<sup>15</sup>.

Untuk menguji reliabilitas instrumen pada penelitian ini, dengan menggunakan koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach*, berikut ialah rumusnya:<sup>16</sup>

$$rn = \left( \frac{k}{k-1} \right) \cdot \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

rn : Reabilitas instrumen

k : jumlah butir pertanyaan.

$\sigma_b^2$  : Varians total

$\sum \sigma_b^2$  : Jumlah varian butir.

## H. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

### 1. Teknik analisis data

Metode analisis data yang digunakan di penelitian ini memakai analisis uji korelasi. Tujuan dari analisis uji korelasi ini ialah guna menelusuri hubungan maupun korelasi antara dua variabel ataupun lebih. Kedua variabel hendak diteliti hubungannya tersebut, masing-masing dinamakan dengan variabel bebas (variabel X) serta variabel terikat (variabel Y). Variabel yang ada di penelitian ini, yakni yang menjadi variabel bebas (variabel X) ialah

---

<sup>15</sup>Arikunto, 221.

<sup>16</sup>Arikunto, 239.

Intensitas Penggunaan Gadget, sebaliknya variabel terikat (variabel Y) ialah Interaksi Sosial. Jenis uji korelasi yang bakal dipakai ialah *product moment* memakai taraf signifikan 5%.

Berikut rumus yang akan digunakan korelasi *product moment*<sup>17</sup>:

$$r_{xy} = \frac{n \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \cdot \sum Y^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : korelasi product moment

$n$  : jumlah data

$\sum X$  : jumlah variabel X

$\sum Y$  : jumlah variabel Y

## 2. Analisis data

Analisis data yang dipilih oleh peneliti yaitu memakai analisis kuantitatif serta data yang diakumulasi berisi dan berbentuk angka. Sesudah data terakumulasi, selanjutnya peneliti akan melaksanakan kegiatan analisis kepada data tersebut. Analisis ini biasanya digunakan untuk menyederhanakan data dalam bentuk yang lebih gampang dan nyaman dibaca dan ditafsirkan<sup>18</sup>.

Mengenai perihal yang telah tercantum sebelumnya yang terdapat pada penelitian ini ialah analisis statistik. Analisis statistik dikenakan guna menganalisis data yang berformat angka-angka.

---

<sup>17</sup>Arikunto, 238.

<sup>18</sup>Tedjo N. Reksoatmodjo, *Statistika untuk Psikologi dan Pendidikan* (PT. Refika Aditama, 2009), 8.

Guna mengetahui hipotesis yang telah dirumuskan terlebih dahulu, memakai Analisis uji statistik *SPSS 21.0 for Windows* adalah tujuan pada analisis data hasil penelitian.