

### BAB III

## METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi dan data mengenai gambaran tingkat kecanduan ponsel pintar (*smartphone*) pada remaja generasi Z.

#### B. Tempat dan Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian dilaksanakan di SMP Labschool Kebayoran dengan menggunakan sampel dari remaja pengguna ponsel pintar (*smartphone*), dengan rincian kegiatan pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Kegiatan Penelitian**

No.	Bulan	Kegiatan
1.	Desember 2016	Konsultasi Judul Proposal Penelitian
2.	Januari 2017	Penyusunan Latar Belakang
3.	Februari – April 2017	Penyusunan Kerangka Teoritis
4.	Mei 2017	Penyusunan Metodologi Penelitian
5.	Juli 2017	Pengajuan Proposal Penelitian & Uji Coba Instrumen
6.	Agustus 2017	Pengumpulan dan Analisis Data

### C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei deskriptif. Penelitian deskriptif disini dimaksudkan untuk membuat deskripsi secara sistematis berdasarkan fakta dan data pada fenomena kecanduan ponsel pintar (*smartphone*) pada remaja generasi Z.

### D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian (Arikunto S. , 2006). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa pengguna ponsel pintar SMP Labschool Kebayoran kelas VII, VIII, IX.

**Tabel 3.2**

**Populasi siswa SMP Labschool Kebayoran**

No.	Kelas	Populasi
1.	VII	233
2.	VIII	219
3	IX	221
	Jumlah	673

## 2. Teknik Sampling/ Persampelan

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Sedangkan teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Proportionate Stratified Random Sampling*. *Proportionate Stratified Random Sampling* mengacu pada pengambilan sampel diambil secara acak dan berstrata proposional yang dilakukan apabila populasinya tidak sejenis. Peneliti menggunakan teknik ini agar mendapatkan sampel yang mewakili setiap tingkatan kelas yang menggunakan ponsel pintar.

Berdasarkan keseluruhan jumlah populasi siswa SMP Labschool Kebayoran, diketahui ada 673 jumlah siswa. Arikunto (2006) menjelaskan jika subyek lebih dari 100 orang, sampel dapat diambil 10% - 15% hingga 20% - 25% dari jumlah populasi yang ada. Ada beberapa teknik yang digunakan untuk menentukan sampel, salah satunya adalah teknik Slovin (dalam Siregar, 2015):

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$
$$n = \frac{673}{1+673(0.1)^2} = 88$$

Keterangan:

$n$  = sampel

$N$  = jumlah populasi

$e$  = perkiraan tingkat kesalahan (10% = 0,1)

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

### **3. Definisi Konseptual**

Definisi kecanduan ponsel pintar mengacu pada teori Lin, et al. (2014), yaitu kecanduan *smartphone* merupakan salah satu bentuk kecanduan teknologi yaitu perilaku kecanduan yang melibatkan interaksi antara manusia-mesin dan *non-chemical addiction* atau lebih dikenal dengan perilaku kecanduan.

### **4. Definisi Operasional**

Berdasarkan teori yang dikembangkan Lin, et al (2014), kecanduan ponsel pintar dapat dilihat melalui karakteristik dalam *Diagnostic and Statistical Manual–V* (DSM-5) yaitu Perilaku Kompulsif (*Compulsive Behavior*), Gangguan Fungsional (*Functional Impairment*), Toleransi/ Daya Tahan (*Tolerance*), Penarikan (*Withdrawal*).

### **5. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan adalah lembar kuesioner. Kuesioner yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada *Smartphone Addiction Inventory* (SPAI) yang dikembangkan oleh Lin, et al. (2014). *Smartphone Addiction Inventory* (SPAI) terdiri dari 26 butir pernyataan yang mengkategorisasikan responden ke dalam empat

kelompok, yaitu Perilaku Kompulsif (*Compulsive Behavior*), Gangguan Fungsional (*Functional Impairment*), Toleransi/ Daya Tahan (*Tolerance*), Penarikan (*Withdrawal*).

Skoring dilakukan menggunakan skala Likert sesuai dengan yang telah ditetapkan dalam *Smartphone Addiction Inventory* (SPAI), dengan skala 1-4 poin mulai dari sangat tidak setuju – sangat setuju.

**Tabel 3.3**  
**Skala Likert**

Interval	Nilai
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Setuju	3
Sangat Setuju	4

## 6. Kisi- kisi Instrumen

**Tabel 3.4**  
**Kisi-kisi Instrumen *Smartphone Addiction Inventory* (SPAI)**

Variabel	Indikator	No. Butir
Kecanduan Ponsel Pintar ( <i>Smartphone</i> )	<u>Perilaku Kompulsif</u> (perilaku penggunaan terus menerus atau tidak dapat berhenti dari perilaku)	3, 5, 7, 21
	<u>Gangguan Fungsional</u>	8, 9, 11, 12, 23, 24,

	(kebutuhan meningkatkan jumlah perilaku, gangguan tidur yang diperoleh dari masalah pengolahan waktu)	25
	<u>Toleransi/ Daya Tahan</u> (perilaku untuk dapat menghabiskan banyak waktu dalam ponsel pintarnya)	1, 6, 15, 17, 18, 22
	<u>Penarikan diri</u> (munculnya efek fisik dan psikologis yang terjadi ketika perilaku dihentikan)	2, 4, 10, 13, 14, 16, 19, 20, 26

## 7. Adaptasi Instrumen

Cassep-Borges, Balbinotti, & Teodoro (dalam Borsa, Damasio, & Bandeira, 2012) menyatakan adaptasi instrumen psikologi adalah sebuah proses kompleks yang membutuhkan ketelitian metodologis yang tinggi untuk populasi tujuan. Istilah adaptasi digunakan untuk mencakup proses penerjemahan dua bahasa dan masalah adaptasi budaya dalam proses pembuatan kuesioner untuk digunakan dalam keadaan lain (Beaton, Bombardier, Guillemin, & Ferraz, 2000)

Oleh karena itu, instrumen adaptasi memerlukan beberapa tahap pengerjaan. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini

akan melalui tahap adaptasi yang dipaparkan oleh Beaton, Bombardier, Guillemin, & Ferraz (2000):

1) Menerjemahkan (*Translation*)

Terjemahan awal dalam tahap ini adalah meneruskan terjemahan. Setidaknya diterjemahkan kedalam bahasa tujuan sebanyak dua kali terjemah dari bahasa aslinya (bahasa sumber) ke bahasa target (Indonesia). Kuesioner asli berbahasa Inggris dalam bahasa sumber diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia oleh Andi Sunandar (Sarjana Pendidikan Sastra Inggris Universitas Negeri Jakarta) dan Andi Firandarian Putra (Sarjana Sastra Inggris Universitas Gunadarma). Hal ini bertujuan untuk dapat membandingkan dan menyesuaikan proses terjemahan yang kurang sesuai.

2) Memadukan (*Synthesis*)

Pengamat memadukan hasil terjemah satu dan dua untuk mendapat hasil terjemahan umum.

3) Terjemahkan Kembali (*Back Translation*)

Terjemahan umum kembali diterjemahkan ke dalam bahasa asli (bahasa sumber). Kuesioner ini diterjemahkan kembali kedalam bahasa Inggris oleh Annisa Nurul Aziza (Sarjana Sastra Inggris Universitas Negeri Jakarta). Ini merupakan proses pemeriksaan validitas untuk memastikan versi terjemahan.

#### 4) Review Ahli (*Expert Committee Review*)

Pengembangan ahli kuesioner dilakukan oleh komite ahli yaitu ahli metodologi, ahli teori, profesional bahasa dan penerjemah. Komite ahli dalam pengembangan kuesioner ini adalah Dr. Dede Rahmat Hidayat, M.Psi (ahli teori) dan Dra. Meithy Intan R.L, M.Pd (ahli metodologi dan bahasa). Komite akan meninjau semua terjemahan dan mencapai kesepakatan mengenai perbedaan apapun. Materi yang ditinjau mulai dari terjemahan Inggris – Indonesia satu dan dua, terjemahan Inggris – Indonesia umum, dan hasil penerjemahan kembali ke bahasa semula.

#### 5) Uji Coba (*Pretest*)

Uji coba eksklusif dari kuesioner baru pada subjek idealnya 30-40 orang. Setiap subjek mengisi kuesioner dan diwawancarai mengenai apa yang subjek pikirkan mengenai isi kuesioner. Uji coba kuesioner dalam penelitian ini dilakukan pada 35 siswa SMP Labschool Kebayoran dengan mengisi kuesioner.

#### 6) Penyerahan Dokumentasi (*Submission of Documentation*)

Tahap akhir dari proses adaptasi adalah penyampaian laporan dan formulir pengembangan instrumen.



## 8. Hasil Uji Coba Instrumen

### a. Pengujian Validitas

Validitas merupakan acuan dari suatu pengukuran yang mengacu pada seberapa jauh suatu ukuran empiris yang cukup menggambarkan arti sebenarnya dari konsep yang tengah diteliti. Pengujian validitas dalam penelitian ini dihitung menggunakan rumus korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh *Pearson* (dalam Siregar, 2015):

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

#### Keterangan

$r_{xy}$  : Validitas butir

N : Jumlah responden

$\sum X$  : Jumlah nilai butir

$\sum Y$  : Jumlah skor total

XY : Jumlah perkalian X dan Y

Pengujian validitas *Product Moment Pearson* dalam penelitian ini dibantu dengan menggunakan *software Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) 17.0* untuk *Windows* dengan berfokus pada taraf signifikansi (Sig = 0.334), r tabel dan r hitung. Uji coba instrumen dilakukan pada 35 siswa. Berdasarkan hasil uji validitas, didapatkan jumlah item yang valid sebanyak 24

butir dan 2 item butir yang tidak valid ada di nomor 13 dan 15, item butir yang tidak valid di *drop*.

b. Penghitungan Realibilitas

Reabilitas merupakan acuan dari tingkat keandalan atau kepercayaan terhadap suatu hasil pengukuran. Pengukuran akan dikatakan reliable jika konsisten memberikan jawaban yang sama (2012). Reliabilitas instrumen ini diukur menggunakan teknik *Alpha Cronbach* (dalam Siregar, 2015) dengan rumus:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan

$r_{11}$ : Koefisien reliabilitas instrumen

$k$  : Jumlah butir pertanyaan

$\sigma_b^2$  : Jumlah varians butir

$\sigma_t^2$  : Varians total

Pengukuran reliabilitas dibantu dengan menggunakan *software Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) 17.0* untuk *Windows* yang berfokus pada taraf signifikansi (Sig = 0.334), alpha ( $\alpha = 0.744$ ), r tabel dan r hitung. Instrumen penelitian ini dinyatakan reliable dengan menggunakan teknik ini karena koefisien ( $r_{11}$ ) > 0,6.

## **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Analisis data disajikan dalam bentuk angka-angka yang kemudian disajikan dalam bentuk presentase, tabel, dan grafik lalu diinterpretasikan dalam sebuah uraian.

Penelitian ini menggunakan kuesioner yang diadaptasi dari teori Lin, et al. (2014) menggunakan skala likert dengan skor 1 – 4 mulai dari sangat tidak setuju – sangat setuju. Skor 1 untuk jawaban sangat tidak setuju, skor 2 untuk jawaban kurang setuju, skor 3 untuk jawaban setuju, dan skor 4 untuk jawaban sangat setuju. Seluruh analisis statistik dalam penelitian ini dibantu menggunakan *software Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) 17.0 untuk Windows*.

Instrumen asli dari penelitian ini berfokus pada karakteristik kecanduan, sehingga untuk menetapkan kategorisasi yang digunakan untuk mengukur kecanduan ponsel pintar akan menggunakan kategori jenjang (ordinal) berdasarkan penyusunan skala psikologi umum yang dikembangkan Azwar, dimana subjek diukur dan dikelompokkan secara berjenjang menurut suatu kontinum diukur (Azwar, 2010). Penentuan kategorisasi dilakukan dengan menentukan rentang skor terlebih dahulu.

**Tabel 3.5**  
**Kategorisasi**

Rumus	Kategori	Rentang Skor
$x < (\sim 2,4\sigma)$	Tidak Kecanduan	.... $x < 40$
$(\sim 2,4\sigma) \leq x < (\sim 1,4\sigma)$	Cenderung Kecanduan	$40 \leq x < 56$
$(\sim 1,4\sigma) \leq x < (+1,4\sigma)$	Kecanduan Ringan	$56 \leq x < 72$
$(+1,4\sigma) \leq x < (+2,4\sigma)$	Kecanduan Sedang	$72 \leq x < 88$
$(+2,4\sigma) < x$	Kecanduan Berat	$88 \leq x$ ....

Keterangan:

Skor minimum = 24 butir x skor 1 = 24

Skor maksimum = 24 butir x skor 4 = 96

Luas jarak skor = 96 – 24 = 72

Satuan deviasi standar ( $\sigma$ ) = 96 ÷ 6 = 16

Selanjutnya, data akan diolah dengan menggunakan tabel persentase. Analisis data akan menggunakan rumus (dalam Mangkuatmodjo, 1997) sebagai berikut:

$$\rho = \frac{fx}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$\rho$  = angka persentase

$fx$  = frekuensi

$N$  = jumlah responden

Analisis data disajikan dalam bentuk angka-angka dan kemudian dijelaskan dalam bentuk persentase dan tabel. Selanjutnya diinterpretasikan dalam sebuah uraian.

