BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan untuk mengidentifikasi hubungan kecanduan gadget dengan interaksi sosial anak sekolah dasar adalah kuantitatif, pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu cross sectional. Peneliti ini menganalisis hubungan kecanduan gadget dengan interaksi sosial pada anak sekolah dasar kelas IV, V, VI di SDN Jimbaran 01. Variabel bebas atau variabel independent pada penelitian ini adalah kecanduan gadget, sedangkan variabel terikat atau variabel dependen dari penelitian ini yaitu interaksi sosial.

B. Lokasi dan waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

   Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Jimbaran 01.

2. Waktu Penelitian

   Waktu penelitian ini dilakukan di SDN Jimbaran 01, pada bulan januari 2026 dikelas IV, V, VI.

C. Subjek penelitian

1. Populasi

   Menurut sugiyono (2022), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek dan objek yang mempunyai karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dari penelitian ini adalah sebanyak 86 siswa SDN Jimbaran 01

2. Sampel

Menurut sugiyono (2022) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel pada penelitian ini adalah jumlah responden dari seluruh siswa kelas IV: 30 siswa, V: 30 siswa, VI: 26 siswa, pada sekolah dasar di SDN Jimbaran 01.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini yaitu total sampling yaitu pengambilan sampel seluruh populasi dijadikan sampel oleh peneliti dengan jumlah 86 siswa siswi. Hampir semua anak memiliki gadget pribadi dan juga ada yang masih sharing dengan saudara atau orang tua.

D. Definisi Operasional

Menurut suhardi (2023) definisi operasional merupakan penjelasan tentang bagaimana suatu variabel akan diukur dalam sebuah penelitian. Tujuannya adalah untuk menunjukan cara mengukur atau pengoperasionalan suatu konsep, sehingga konsep tersebut bisa diukur.

Tabel 3. 1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi	Alat ukur	Hasil ukur	Skala ukur
Variabel independent Kecanduan gadget	Anak dengan durasi penggunaan gadget tinggi atau tidak dapat mengontrol waktu dapat menyebabkan kecanduan gadget.	Kuesioner Dengan menggunakan skala likert dengan kategori 4 a. Sangat setuju = 4 b. Setuju= 3 c. Tidak setuju= 2 d. Sangat tidak setuju= 1	Dikategorikan kecanduan gadget : 1. Nilai tinggi jika 73 - 96 2. Nilai sedang jika 49 - 72 3. Kategori rendah jika nilai 24 - 48	Ordinal

Variabel dependen Interaksi sosial	Interaksi sosial adalah proses Dimana individu berhubungan satu sama lain dengan individu lainnya, maupun sebagai bentuk individu dengan individu lain ataupun individu dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial juga proses sosial karena merupakan syarat utama dalam pembentukan atau terjadinya aktivitas sosial.	Kuesioner interaksi sosial dengan menggunakan skala likert yang diambil dari skripsi Dwi Maulidiandari Endri 2017 terdapat 19 pertanyaan dengan pilihan jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju.	Dikategorikan berdasarkan cut off point mengacu pada nilai median : 1. Jika positif 48 - 76 2. Jika negative 19 - 47	Ordinal

E. Variabel Penelitian

1. Variabel

   a. Variabel Independen/Bebas

      Variabel independen pada penelitian ini adalah kecanduan gadget.

   b. Variabel Dependen/Terikat

      Variabel dependen pada penelitian ini adalah interaksi sosial**.**

F. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah cara atau metode yang digunakan oleh peneliti untun mencari data yang dibutuhkan dalam penelitiannya. Dalam penelitian ini peneliti

menggunakan Teknik survey melalui kuesioner yang dibagikan atau disebarkan secara offline atau secara langsung dan juga menggunakan studi pustaka. Menurut Mc Schumacher yang disampaikan kembali (Maidiana, 2021) dalam penelitian survey, penelitian memilih sampel dari responden dengan menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data atau informasi terkait variabel yang menjadi fokus untuk peneliti. Kemudian data yang sudah terkumpul dimanfaatkan untuk mendeskripsikan karakteristik dari populasi tertentu.

1. Jenis data
   a. Data primer

      Data primer adalah sumber data yang langsung diberikan kepada peneliti melalui wawancara, kuesioner pada pengumpul data Sugiyono (2022). Data primer pada penelitian ini adalah mendapatkan beberapa informasi melalui anak-anak yang menjadi subjek penelitian di SDN Jimbaran 01 dengan melakukan pengisian kuesioner kecanduang gadget dan kuesioner interaksi sosial dan juga melakukan wawancara kepada guru mengenai perilaku anak-anak disekolah.

      a. Kisi- kisi kuesioner

Tabel 3. 2 Kecanduan gadget

No	Aspek	Indikator	Aitem		
			F	UF	jumlah
1.	Perilaku/ciri khusus	1. Marah ketika diganggu 2. Merasa bosan dan hampa ketika tidak bermain gadget atau mengakses internet	1,2	3,4	4
2.	Penggunaan yang berlebihan	1. Hilangnya pengertian tentang waktu	5,6	7,8	4
3.	Pengabaian kinerja	1. Produktivitas dan kinerja menurun	9,10	11,12	4

4.	Antisipasi	1. Melarikan diri dari masalah melalui gadget 2. Gadget sangat mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku	13,14	15, 16	4
5.	Ketidakmampuan mengontrol diri	1. Semakin bertambah waktu penggunaan gadget 2. Penggunaan waktu yang tidak dapat dikontrol	17,18	19, 20	4
6.	Mengabaikan kehidupan sosial	1. Mengurangi kegiatan sosial	21,22	23, 24	4
		Total			24

Tabel 3. 3 Interaksi sosial

Variabel	Indikator	Setelah uji validitas		Jumlah soal
		Favourable	unfavourable	
Interaksi sosial	1.percakapan pembicaraan dengan orang tua, teman, dan orang lain; melakukan kontak mata	I	2,4	3
	2.saling perhatian atau simpati; menghargai orang lain memberikan kesempatan lawan bicara, saling memberikan perasaan, peka terhadap orang lain, menempatkan diri disituasi orang lain	6,16,25	5,7	5
	3.Kerjasama;kesedian untuk membantu orang lain, saling memberi dan menerima pengaruh, melakukan kegiatan bersama.	10	11	2

	4. keterbukaan; jujur, bersedia untuk membuka diri 5. dukungan; saling memberikan motivasi, tidak mengritik orang lain. selalu berpikir positif pada orang lain, menciptakan suasana yang menyenangkan. 6. kesamaan; menganggap bahwa semua orang memiliki kedudukan yang sama. Total	12 17,20 22,23 10	14 19,21 24 9	2 4 3 19

b. Data sekunder

Data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen yang sudah ada Sugiyono (2022). Data sekunder pada penelitian ini adalah terdapat jumlah siswa siswi kelas IV 30 anak , kelas V 30 anak, kelas VI 26 anak.

1) Kuesioner

Teknik pengumpulan data dengan kuesioner merupakan cara mengumpulkan data primer dengan memberikan beberapa pernyataan tertulis kepada responden untuk diisi dengan jujur sesuai apa yang dilakukan. Teknik sangat efisien jika digunakan untuk jumlah responden yang besar dan bisa disebarkan ke wilayah yang luas. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data mengenai responden tentang hubungan kecanduan gadget dengan interaksi sosialnya dan juga latar belakang anak-anak dari pengetahuan, sikap, persepsi, dan perilaku (Ibrahim et., al 2023). Setiap lembaran kuesioner setiap responden akan diberikan skor untuk mempermudah pengujian data statistic. Oleh karena

itu jawaban responden akan dievaluasi menggunakan skala likert untuk mengukur beberapa variabel yang diteliti. Skala likert dalam penelitian ini memungkinkan peneliti dalam memberi skor pada responden. Kemudian skor tersebut dapat dianalisis secara statistic untuk menguji hipotesis dan dapat menjawab pertanyaan penelitian. Skala likert merupakan alat ukur untuk mengukur sikap, persepsi, pendapat seseorang ataupun kelompok terkait suatu peristiwa atau fenomena (Sugiyono, 2022). Pada kuesioner yang digunakan untuk mengukur tingkat kecanduan gadget rendah. Sedang. Dan tinggi. Dan kuesioner untuk mengukur interaksi sosial anak dengan hasil positif atau negative.

Penilaian	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

2) Uji Validitas

Validitas berasal dari kata validity yang artinya keabsahan atau kebenaran. Validitas memiliki arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan alat ukur mampu melakukan fungsi ukurnya. Validitas adalan suatu indeksyang menunjukan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang hendak diukur (Sugiyono, Noerdjanah, Afrianti Wahyu (2020).

a) Hasil uji kecanduan gadget

Hasil dari uji validitas menurut (Imam Ghozali 2021) pada variabel kecanduan gadget pada penelitian ini menggunakan corrected item atau total corrected. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui setiap butir pertanyaan apakah mampu mengukur variabel yang diteliti. Berdasarkan analisis hasil nilai corrected total pada item pertanyaan kecanduan gadget menunjukan rentang nilai 0,118 hingga 0,05. Hasil perbandingan dari nilai r siknifikan 0,05 menunjukan bahwa setiap item memiliki nilai nilai correted item dengan batas minimun nilai r 0,03. Sehingga item-item pertanyaan dinyatakan valid dan dapat mengukur variabel kecanduan gadget.

b) Hasil uji interaksi sosial

Hasil uji validitas pada variabel interaksi sosial pada penelitian menggunakan nilai r dengan melihat nilai r hitung > r tabel adalah valid sedangkan jika r dihitung < r tabel dinyatakan tidak valid. Taraf signifikan yang digunakan r tabel 0,378. Hasil uji kuesioner interaksi sosial terdapat 19 pertanyaan valid yang digunakan untuk penelitian. Seluruh pertanyaan yang sudah valid dan reliabel sudah mengukur indicator pada masing-masing variabel.

3) Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya ataupun diandalkan. Hal ini menunjukan sejauh mana hasil pengukuran itu tetap konsisten bila dilakukan dua kali ataupun lebih terhadap gejala yang sama dengan alat ukur yang sama (Sugiyono, Noerdjanah, Afrianti Wahyu (2020).

Untuk mengukur reabilitas tersebut menurut (Imam Ghozali 2021) menggunakan konsistensi alpha, Dimana reabilitas dinyatakan dengan konfisien angka 0 sampai 1,00. Apabila suatu item konfisiennya semakin mendekati 1,00, maka semakin tinggi realibilitasnya. Adapun rumus untuk mengukur reabilitas:

r 11 = $(\frac{k}{k-1})$ $(1 - \sum o \frac{2}{b})$

Keterangan :

r 11 = Reabilitas instrument

k = Banyaknya pertanyaan atau soa

l $\sum o \frac{2}{b}$ = Jumlah varians soal

o $\frac{2}{1}$ = varians soal

Klasifikasi	Jumlah item awal	Jumlah item valid	Skor	Keterangan
Kecanduan gadget	28	24	0,702	Reliabel
Interaksi sosial		19	0,880	Reliabel

Berdasarkan hasil tabel diatas menunujukan bahwa cronbach's alpha dari skala kecanduan gadget memiliki koefisien 0,702. Sehingga dinyatakan reliabel. Dan pada skala interaksi sosial juga dinyatakan reliabel dengan koefisien 0,880.

G. Pengelolaan Data

1. Editing

Editing merupakan pengecekan kembali kelengkapan data data yang diperoleh dari responden dengan mengecek keaslian data, kebenarannya dan kelengkapan data-datanya.

2. Scoring

Scoring mrupakan pemberian kode pada data dan selanjutnya memberikan nilai dan bobot pada data tersebut. Kuesioner hubungan kecxanduan gadget dengan interaksi sosial menggunakan skala likert kategori 4 yaitu:

Pernyataan positif

a. Sangat setuju :4
b. Setuju :3
c. Tidak setuju :2
d. Sangat tidak setuju:1

Pernyataan negative

a. Sangat setuju :1
b. Setuju :2
c. Tidak setuju :3
d. Sangat tidak setuju :4

Kecanduan gadget

a. Tinggi : 73 – 96
b. Sedang :49 – 72
c. Rendah 24 – 48

Interaksi sosial

a. Adaptif : 48 – 76
b. Maladaptive : 19 - 47

3. Coding

Coding merupakan pemberian kode-kode atau simbol untuk memudahkan jawaban responden dan dapat di olah secara statistic dan dapat dibaca dengan mudah ke dalam SPSS.

1. Kode variabel

Variabel kecanduan gadget : P1

Variabel interaksi sosial : IS2

2. Kode jenis kelamin

laki-laki : 1

Perempuan : 2.

3. Kode kategori kecanduan gadget

Tinggi :1

Sedang:2

Ringan:3

4. Interaksi sosial

Maladaptif : 1

Adaptif : 2

4. Entry data

Entry adalah memasukan data atau penelitian melakukan memprosessan data, agar ada data hasil penyebaran kuesioner dapat dianalisis dengan memindahkan data ke computer/leptop.

5. Tabulation

Proses memasukan data-data dalam bentuk tabel dengan **cara** membuat tabel yang berisikan data sesuai dengan kebutuhan analisis.

6. Cleaning

Cleaning adalah pembersihan data, mengecek Kembali kelengkapan data apakah sudah lengkap atau ada kesalahan kode -kode yang dimasukan kedalam data dan sebagainya. Mengkoreksi data-data tersebut dengan teliti dan benar.

H. Analisis Data

Analisis data merupakan proses pemeriksaan, pembersihan, transformasi, dan pemodelan data untuk menemukan maklumat berguna, membuat kesimpulan, serta proses membuat sebuah keputusan.

Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh sugiyono bahwa, analisis data adalah proses mengorganisasikan data, memilih menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesis, mencari pola, menemukan hal-hal yang penting, serta memutuskan apa yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain.

1. Analisis Unvariat

   Analisis unvariat adalah suatu teknik analisis data terhadap satu variabel secara mandiri, tiap variabel setiap variabel dianalisis tanpa mengaitkan variabel lainnya. Analisis unvariat digunakan peneliti untung menganalisis data-data yang diperoleh dari responden.

   Angka hasil pengukuran dapat ditampilkan berbentuk angka atau sudah diolah menjadi persentase. Seperti Nama responden, jenis kelamin, dan juga umur. Analisis unvariat pada penelitian ini menggunakan distribusi frekuensi.

2. Analisis Bivariat

   Analisis bivariat menggunakan tabel kemudian saling menganalisis apakah terdapat hubungan antara dua variabel yang diteliti. Menguji apakah ada tidaknya hubungan antara variabel satu dengan variabel lainnya. Menggunakan analisis uji spearman correlation yaitu jika p-value < 0,05 maka terdapat hubungan yang signifikan kedua variabel tersebut dan jika p-value > 0,05 berarti tidak ada hubungan yang signifikan pada kedua variabel tersebut. Dan hasil yang diperoleh pada analisis spearman correlation dengan menggunakan data yang dimasukan ke SPSS kemudian dibandingkan dengan p-value diatas apakah hasil tersebut menunjukan apakah ada hubungan dari kedua variabel tersebut.