

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Jenis dan Pendekatan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Yang mana penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian ilmiah yang mengandalkan data yang dapat diukur dan dihitung. Pada jenis penelitian ini mengutamakan pada pengumpulan dan analisis data numerik untuk menjelaskan fenomena, hubungan, atau perubahan yang diamati dalam penelitian. Penelitian jenis ini juga cenderung memiliki struktur yang tegas dan teratur, dengan metodologi yang sistematis dalam proses pengumpulan dan analisis data. Pendekatan ini memungkinkan penulis untuk menjabarkan temuannya dalam bentuk angka, dimulai dari pengumpulan data, menganalisis, kemudian penyajian hasil datanya. Dalam penyajian hasil penelitiannya berupa gambar, tabel, grafik dan visualisasi lainnya yang representatif. Penggunaan visualisasi ini bertujuan mempermudah interpretasi dan pemahaman data oleh pembaca serta memfasilitasi penyampaian informasi yang jelas.<sup>1</sup>

Pendekatan penelitian kuantitatif ini bersifat non eksperimental atau survei. Penelitian survei dengan metode kuantitatif menekankan pada penggunaan data numerik (angka) yang selanjutnya dianalisis dengan menggunakan metode statistik yang berkaitan dengan pengaruh gadget terhadap perilaku sosial peserta didik. Terdapat beberapa karakter utama diantaranya:<sup>2</sup>

1. Mengumpulkan informasi untuk mendeskripsikan karakteristik tertentu. Misalnya kemampuan, pengetahuan dan sikap dari sekelompok orang.
2. Data dikumpulkan melalui penyampaian pertanyaan tertulis kepada sekelompok orang.
3. Mendapatkan informasi dari sebagian kecil kelompok, bukan dari seluruh kelompok orang yang diteliti.

### B. Setting Penelitian

#### 1. Tempak Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs Tarbiyatul Islamiah Sokopuluhan, Pucakwangi, Pati. Penelitian ini akan

---

<sup>1</sup> Hardani et al., *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, ed. Husnu Abadi (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020), 255.

<sup>2</sup> Hardani et al., 249.

mendeskripsikan dan menganalisis data yang berkaitan dengan pengaruh gadget terhadap perilaku sosial peserta didik.

## 2. Waktu

Waktu riset ini dilakukan pada 16 Juli 2023 sampai 16 Agustus 2023.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi merujuk pada suatu area umum yang terdiri dari objek atau unit-unit yang memiliki karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk tujuan studi dan penarikan kesimpulan.<sup>3</sup> Keseluruhan dari populasi ini dapat berupa manusia atau makhluk hidup lainnya di lingkungan tertentu yang dijadikan fokus penelitian. Pada riset ini, peneliti menentukan populasinya pada seluruh peserta didik MTs Tarbiyatul Islamiah Sokopuluhan, Pucakwangi, Pati yang berjumlah 308 orang.

### 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang di dalamnya terdapat subjek atau objek yang bisa mencerminkan sifat-sifat umum seluruh populasi dalam riset ini. Apabila populasinya terlalu besar untuk dipelajari secara keseluruhan, peneliti menggunakan sampel yang mewakili populasi secara umum.<sup>4</sup> Teknik yang digunakan peneliti ialah simple random sampling, dimana anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih dan proses pengambilan sampel dilakukan secara acak. Dalam teknik ini, setiap individu dalam populasi memiliki kesempatan yang setara untuk dipilih sebagai bagian dari sampel. Karena dalam teknik ini dilakukan tanpa memperhatikan strata atau karakteristik khusus di dalam populasi. Tujuan utamanya adalah memastikan sampel yang diambil secara akurat merepresentasikan keseluruhan populasi. Sampel yang digunakan 10% dari populasi. Untuk menghitung sampelnya, peneliti menggunakan Rumus Slovin.

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

Diketahui:

$$e = 0,1 (10\%)$$

<sup>3</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 130.

<sup>4</sup> Sugiono, *Statistik Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2021), 62.

$$\begin{aligned}
 N &= 308 \\
 n &= ? \\
 n &= \frac{N}{1 + N(e)^2} = \\
 \frac{308}{1 + 308(0,1)^2} &= 75,4 \text{ atau } 75 \text{ (dibulatkan)}
 \end{aligned}$$

Jadi sampel yang digunakan di MTs Tarbiyatul Islamiah sebanyak 75 peserta didik.<sup>5</sup>

#### D. Desain dan Definisi Operasional Variabel

Riset ini menggunakan penelitian kuantitatif noneksperimental, yang mengkaji tentang pengaruh gadget terhadap perilaku sosial peserta didik. Untuk mempermudah proses pengambilan data, maka disusunlah desain penelitian dalam pengambilan data. Berikut desain penelitian ini:



Skema Desain Penelitian

Keterangan :

X = Pengaruh Gadget

Y = Perilaku Sosial Peserta Didik

Dari desain di atas, maka penelitian ini mengkaji dua variabel, yakni variabel X (pengaruh gadget) dan variabel Y (perilaku sosial peserta didik). Keduanya dapat dioperasionalkan sebagai berikut:

1. Pengaruh gadget dapat memberikan dua konsekuensi yaitu positif dan negatif. Gadget sendiri merupakan teknologi elektronik yang praktis dan memiliki fungsi untuk komunikasi, sumber belajar, informasi, hiburan dan lain sebagainya. indikator dalam variabel ini yaitu teks, audio, video, dan gambar. Gadget yang dimaksud disini ialah handphone.
2. Perilaku sosial peserta didik merupakan segala bentuk aktivitas atau kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam situasi tertentu. Dalam melakukan hal tersebut, pastinya melibatkan interaksi antara peserta didik. Sehingga terjadilah hubungan timbal balik diantara mereka.

<sup>5</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 131–33.

### E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu perangkat yang digunakan oleh peneliti untuk menghimpun data atau informasi yang diperlukan dalam suatu penelitian. Alat ini berfungsi untuk menilai atau mengukur variabel-variabel yang menjadi fokus penelitian. Secara spesifik hal ini disebut variabel penelitian.<sup>6</sup> Instrumen pengaruh gadget terhadap perilaku sosial peserta didik diantaranya yaitu:

Tabel 3. 1  
Instrumen Penelitian

No	Variabel	Indikator	Deskriptor
1.	Intensitas Penggunaan Gadget	Perhatian	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Selalu membawa gadget kemana saja.</li> <li>b. Lebih asyik menggunakan gadget disaat bersama dengan teman atau keluarga.</li> <li>c. Merasa ada yang kurang jika tidak membawa gadget.</li> <li>d. Selalu tertarik dengan gadget keluaran terbaru.</li> <li>e. Membeli gadget tertentu agar bisa masuk dalam circle pertemanan yang eksklusif (kelas sosial tinggi).</li> </ul>
		Penghayatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Selalu menjadikan gadget untuk mencari informasi.</li> </ul>
		Durasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggunakan gadget lebih dari 5 jam dalam satu hari.</li> <li>b. Menggunakan gadget 3 - 4 jam dalam satu hari.</li> <li>c. Menggunakan</li> </ul>

<sup>6</sup> Sugiono, 166.

			gadget kurang dari 3 jam dalam satu hari.
		Frekuensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membuka media sosial berulang kali dalam sehari.</li> <li>b. Sering menggunakan gadget untuk menonton film atau drama.</li> <li>c. Sering mengoperasikan gadget untuk bermain game online.</li> <li>d. Selalu mengoperasikan gadget untuk komunikasi.</li> <li>e. Hidup terasa tidak lengkap jika tidak mengoperasikan gadget berulang kali dalam sehari.</li> <li>f. Sering menggunakan gadget untuk mencari sumber ilmu pengetahuan.</li> </ul>
2.	Perilaku Sosial Peserta Didik	Ketergantungan terhadap gadget	a. Memeriksa unggahan status hingga tengah malam.
		Kekerasan dan kesadisan	a. Merasa biasa saja ketika melihat adegan kekerasan di dalam game online maupun film.
		Perilaku anti sosial	a. Tidak memperdulikan lingkungan sekitar

	<p>dan hanya fokus dengan gadget.</p> <p>b. Lebih banyak berinteraksi di media sosial daripada lingkungan masyarakat sekitar.</p> <p>c. Membatasi diri dari lingkungan masyarakat.</p>
Deindividuasi	<p>a. Mematikan laporan dibaca pada akun media sosial agar tidak ketahuan saat sudah membaca pesan dan melihat status orang lain.</p> <p>b. Membuat akun media sosial menggunakan nama samaran.</p>
Menggunakan handphone di kelas	<p>a. Menggunakan handphone untuk memutar musik di kelas.</p> <p>b. Memfoto teman yang sedang presentasi di depan kelas.</p> <p>c. Melakukan chattingan saat proses pembelajaran sedang berlangsung.</p> <p>d. Mengoperasikan handphone di kelas untuk translate bahasa asing.</p> <p>e. Bermain media sosial saat proses pembelajaran</p>

		sedang berlangsung. f. Menggunakan handphone untuk mencontek saat ulangan.
	Pemborosan biaya	a. Selalu ingin melakukan top up untuk membeli voucher game. b. Selalu tertarik untuk berbelanja online.

Adapun pengujian instrumen ini menggunakan alat ukur skala Likert. Menurut Sugiono, “Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial.” Skala likert ini biasanya digunakan dalam pembuatan kuesioner atau angket. Pada pengukuran ini, responden diminta untuk menunjukkan tingkat selalu atau tidak pernah terhadap pertanyaan atau item tertentu dengan memberikan skor pada rentang yang sudah ditentukan di bawah ini.<sup>7</sup>

Tabel 3. 2  
Skala Likert

No	Jawaban	Kategori	Skor	
			Positif	Negatif
1.	S	Selalu	4	1
2.	SR	Sering	3	2
3.	KK	Kadang-Kadang	2	3
4.	TS	Tidak Pernah	1	4

## F. Uji Validitas dan Reliabilitas

### 1. Uji Validitas

Menurut Riduwan, validitas merujuk pad suatu dimensi yang mampu menunjukkan keakuratan suatu instrument pengukuran.<sup>8</sup> Validitas juga dapat dikatakan sebagai konsep penting dalam penelitian yang mengevaluasi sejauh mana suatu

<sup>7</sup> Sugiono, 153.

<sup>8</sup> Riduwan, *Metode Dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian (Untuk Mahasiswa S-1, S-2, Dan S-3)* (Bandung: Alfabeta, 2009), 79.

instrument pengukuran secara tepat mengukur dimensi yang harus diukur. Hal ini mencakup sejumlah pertimbangan dan aspek yang menentukan seberapa tepat dan relevan instrumen pengukuran tersebut terhadap konstruk yang diukur. Misalnya, terdapat sebuah instrument pengukuran yang memiliki validitas yang rendah atau masih diragukan dapat mempengaruhi hasil penelitian karena tidak mampu mengukur dengan tepat variabel yang diteliti. Untuk mengevaluasi keabsahan suatu instrumen pengukuran, langkah awalnya adalah menilai korelasi keseluruhan dengan mengaitkan setiap pertanyaan dalam instrumen dengan total skornya.

Dalam penelitian ini, validitas diuji menggunakan uji korelasi Pearson Product Moment. Metode ini digunakan untuk menentukan sejauh mana hubungan antara variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat) dengan menerapkan SPSS untuk mengkorelasikan skor tiap pernyataan dengan skor keseluruhan. Berikut ini rumus Pearson Product Moment:<sup>9</sup>

$$r_{xy} = \frac{n\sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{\{n(\sum X_i^2) - (\sum X_i)^2\} \{n(\sum Y_i^2) - (\sum Y_i)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{hitung}$	= Koefisien korelasi
$X_i$	= Jumlah skor item
$Y_i$	= Jumlah skor total
$n$	= Jumlah responden

Pengujian instrument dalam riset ini dilakukan pada peserta didik di MTs Tarbiyatul Islamiyah Sokopuluhan sebanyak 75 responden dengan 30 item pertanyaan.

#### 1. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merujuk pada tingkat kepercayaan hasil pengukuran. Ketika suatu pengukuran diulang beberapa kali pada kelompok subjek yang sama, hasilnya dianggap dapat diandalkan jika konsisten, dan aspek yang diukur pada subjek tidak mengalami perubahan selama pengulangan percobaan. Menurut Sudjana, reliabilitas merupakan alat yang akurat untuk menilai apa yang di evaluasi, karena setiap penggunaan alat tersebut pasti akan memberikan hasil yang relatif sama.<sup>10</sup> Teknik yang digunakan dalam mencari realibilitas ini ialah *Alpha Cronbach's*.

<sup>9</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 272.

<sup>10</sup> Zulkifly Matondang, "Validitas Dan Reliabilitas Suatu Instrmen Penelitian," *Jurnal Tabularasa PPS Unimed* Vol.6 No.1 (2009): 93.

Untuk menentukan nilai antar item dengan tingkat signifikansi 5% atau 0,05, dilakukan pengujian reliabilitas dengan menggunakan *Alpha Cronbach's*. Jika jumlah korelasi yang diperoleh melebihi nilai kritis, maka dapat disimpulkan bahwa pengukuran tersebut dapat dianggap layak atau reliabel. Berikut merupakan rumus untuk menguji reliabilitas penelitian menggunakan *Alpha Cronbach's*:<sup>11</sup>

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\Sigma\sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

- $r_{11}$  = Reliabilitas instrument  
 $k$  = Banyaknya butir pertanyaan  
 $\Sigma\sigma_t^2$  = Jumlah varians butir  
 $\sigma_t^2$  = Varians total

Kriteria pengujian reliabilitas *Alpha Cronbach's* ialah di atas 0.6 atau 60% dengan tingkat kepercayaan 95%. Begitu pun sebaliknya, jika nilai reliabilitasnya kurang dari 0.6 atau 60%, maka datanya tidak reliabel pada tingkat kepercayaan 95%. Berikut ini tabel pengukuran *Alpha Cronbach's*:<sup>12</sup>

Tabel 3. 3  
Pengukuran Alpha Cronbach's

Nilai Alpha Cronbach's	Tingkat Keadaan
0.00-0.199	Sangat Rendah
0.20-0.339	Rendah
0.40-0.599	Sedang
0.60-0.799	Kuat
0.80-0.1.000	Sangat Kuat

### G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan pada pengumpulan data dalam riset ini ialah dengan penyebaran kuesioner, dimana respondennya ialah para pelajar. Menurut Sugiono, kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membagikan pertanyaan secara tertulis kepada responden untuk dijawab.<sup>13</sup> Dalam

<sup>11</sup> Arikunto and Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Bina Aksara, 2010), 78.

<sup>12</sup> Arikunto and Suharsimi, 80.

<sup>13</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 219.

riset ini, kuisisioner yang peneliti buat untuk peserta didik di MTs Tarbiyatul Islamiyah Sokopuluhan Pucakwangi Pati.

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Asumsi Klasik

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menilai sejauh mana data yang telah dikumpulkan mengikuti distribusi normal. Hal ini penting untuk memastikan bahwa data yang dianalisis memiliki distribusi normal.<sup>14</sup> Uji normalitas dapat dilakukan dengan berbagai metode, salah satunya adalah uji Kolmogorov-Smirnov, yang merupakan salah satu metode untuk menguji distribusi data terhadap distribusi normal. Penggunaan perangkat lunak statistik seperti SPSS memungkinkan peneliti untuk melakukan uji normalitas untuk memastikan data sesuai dengan asumsi distribusi normal sebelum menerapkan teknik statistik tertentu.<sup>15</sup>

#### b. Uji Linieritas

Pengujian linieritas digunakan untuk menilai apakah terdapat hubungan linear antara variabel bebas (gadget) dan variabel terikat (perilaku sosial). Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menentukan apakah hubungan antara kedua variabel tersebut bersifat linear atau tidak. Uji linieritas ini dapat dilakukan melalui Test for Linearity.<sup>16</sup> Yang mana, jika data menunjukkan pola linier yang jelas dalam hubungan antara variabel bebas dan terikat, analisis regresi linier dapat digunakan untuk memprediksi atau menjelaskan variabel terikat berdasarkan variabel bebas. Namun, jika uji linieritas menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel tidak bersifat linier, maka model regresi linier mungkin tidak sesuai atau tidak tepat untuk digunakan. Dalam hal ini, bisa jadi diperlukan metode analisis lain yang lebih sesuai untuk memahami hubungan

---

<sup>14</sup> Sugiono and Agus Susanto, *Cara Mudah Belajar SPSS Dan Lisrel : Teori Dan Aplikasi Untuk Analisis Data Penelitian*, vol. 1 (Bandung: Alfabeta, 2015), 315.

<sup>15</sup> Rochmat Aldy Purnomo, *Analisis Statistik Ekonomi Dan Bisnis Dengan SPSS* (Ponorogo: CV. WADE GROUP, 2016), 227.

<sup>16</sup> Sugiono and Susanto, *Cara Mudah Belajar SPSS Dan Lisrel : Teori Dan Aplikasi Untuk Analisis Data Penelitian*, 1:323.

yang ada antara variabel pengaruh gadget dan variabel perilaku sosial.

#### Uji Analisis Data

##### a. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah metode yang digunakan untuk memberikan gambaran secara rinci tentang variabel-variabel dalam sebuah data. Metode ini membantu dalam memberikan karakteristik variabel yang diamati. Untuk mengetahui persentase skor jawaban dari masing-masing variabel, dapat menggunakan rumus berikut ini untuk menghitung persentasenya:<sup>17</sup>

$$DP = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

DP = Deskriptif persentase (%)

n = Skor empiric (skor yang diperoleh)

N = Jumlah keseluruhan skor

##### 2. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana merupakan metode statistik yang dimanfaatkan untuk memahami korelasi antara dua variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Tujuan utama analisis ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana perubahan dalam variabel independen berkaitan dengan perubahan dalam variabel dependen.<sup>18</sup> Berikut rumus regresi linier sederhana yang digunakan untuk memproyeksikan nilai variabel dependen berdasarkan variabel independen.<sup>19</sup>

$$Y = a + bx$$

Keterangan:

Y = Variabel dependent (perilaku sosial)

a = Konstanta

x = Pengaruh gadget

b = Koefisien regresi pengaruh gadget

Melalui analisis regresi ini, kita dapat memahami apakah keterkaitan antara variabel independen dan variabel dependen cenderung bersifat positif atau negatif. Jika *b* positif, artinya hubungan variabel bebas dan variabel terikat cenderung sejalan (saat variabel bebas naik, variabel terikat juga

<sup>17</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 430.

<sup>18</sup> Sugiono, 442.

<sup>19</sup> Sugiono, 445.

cenderung naik). Sedangkan jika  $b$  negatif, maka hubungna kedua variabel tersebut cenderung berlawanan (saat variabel bebas naik, variabel terikat cenderung turun).

### 3. Uji Hipotesis (Uji T)

Metode pengujian hipotesis yang diterapkan dalam penelitian ini adalah uji t (tes-t). Menurut Sugiono, uji t merupakan metode statistic yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua variabel . dalam konteks regresi, uji t dapat digunakan untuk menilai signifikansi koefisien regresi dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Rumus untuk menghitung t hitung (t-test) dalam konteks regresi linier sederhana adalah sebagai berikut:<sup>20</sup>

$$t_{hitung} = r \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

$r^2$  = Koefisien korelasi

$n - 2$  = Derajat keabsahan

$t$  = Nilai uji t

Untuk menentukan tingkat signifikansi hasilnya, dapat dievaluasi melalui kriteria umum pada pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t seperti berikut.<sup>21</sup>

- 1) Jika nilai  $t$  hitung (hasil perhitungan dari data yang sebenarnya) lebih kecil daripada  $t$  tabel (nilai kritis dari distribusi  $t$  derajat kebebasan yang relevan dan tingkat signifikansi tertentu), maka dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) ditolak, artinya tidak ada bukti statistic yang mendukung adanya hubungan yang signifikan antara variabel-variabel yang di uji.
  - 2) Jika  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima, artinya terdapat ada bukti statistic yang mendukung adanya hubungan yang signifikan antara variabel-variabel yang di uji.
- ### 4. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi adalah ukuran statistik yang memberikan informasi tentang seberapa besar kontribusi variabel bebas (pengaruh gadget) terhadap variabel terikat

<sup>20</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 257.

<sup>21</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, 272.

(perilaku sosial). Berikut rumus yang digunakan untuk mencari koefisien determinasi:<sup>22</sup>

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Koefisien determinasi

$r^2$  = Koefisien korelasi

100% = Bilangan tetap

Batas koefisien determinasi  $0 < KD < 1$

Untuk mempermudah proses perhitungan dalam riset ini, peneliti menggunakan program SPSS untuk mengetahui hasilnya yang dapat diamati pada tabel model summary.



---

<sup>22</sup> Sugiono, 99–100.