

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya adalah cara ilmiah untuk memperoleh data yang memiliki tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah metode kuantitatif, berdasarkan pandangan Sugiyono (2020), metode ini berakar pada filsafat positivisme, digunakan untuk menyelidiki populasi atau sampel, dengan bantuan instrumen tertentu dalam pengumpulan data, yang kemudian dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang ada.

Desain penelitian ini menggunakan penelitian kausal asosiatif. Menurut Sugiyono (2020) penelitian kausal mengkaji hubungan sebab-akibat, di mana terdapat variabel independen yang memberikan pengaruh dan variabel dependen yang menerima pengaruh tersebut. Adapun variabel yang akan diteliti, yaitu :

1. Variabel Independent (bebas) (X1): *Smartphone Addiction*
2. Variabel Independent (bebas) (X2): *Boredom Proneness*
3. Variabel Dependen (terikat) (Y): *Phubbing*

B. Definisi Operasional

Definisi operasional sebagaimana dikemukakan oleh Azwar (2022), adalah perumusan variabel dengan mengacu pada karakteristiknya yang bisa diobservasi.

1. Perilaku *Phubbing*

Phubbing adalah tindakan mengabaikan individu lain sehingga terputusnya suatu percakapan dengan individu karena pandangan yang teralihkan pada *smartphone* atau telepon genggam baik untuk sekedar menerima panggilan, menanggapi teks, membuat postingan atau aplikasi lainnya daripada berbicara secara langsung atau menghindari komunikasi interpersonal dengan individu tersebut. *Phubbing* diukur menggunakan skala GSP (*generic scale of phubbing*) dari Chopitayasunondh dan Douglas (2018) dengan aspek perilaku *phubbing* yakni *nomophobia*, konflik interpersonal, isolasi diri, dan *problem acknowledge*.

2. Adiksi *Smartphone* (*Smartphone Addiction*)

Adiksi *smartphone* adalah keadaan ketika individu sulit mengatur waktu untuk berhenti menggunakan *smartphone* yang berakibat pada perubahan sosial seperti penarikan diri dari pergaulan sosial dan kesulitan melakukan aktivitas sehari-hari. Adiksi *smartphone* diukur menggunakan skala SAS-SV (*smartphone addiction scale-short version*) dari Kwon dan Yang (2013) yang memiliki aspek yakni gangguan dalam kehidupan sehari-hari (*daily-life disturbance*), penarikan diri (*withdrawal*), dan toleransi (*tolerance*).

3. *Boredom Proneness* (Kecenderungan Kebosanan)

Boredom proneness adalah suatu keadaan dimana individu mudah merasa bosan dalam berbagai situasi atau aktivitas untuk menemukan atau menciptakan makna, kesenangan atau minat dalam situasi yang monoton atau kurang rangsangan sehingga dapat mempengaruhi cara individu mengelola waktu, stress atau hubungan interpersonal. *Boredom proneness* diukur menggunakan skala BPS-SF (*boredom proneness scale-short form*) dari Vodanovich (2005) dengan aspek yang terbagi dalam dimensi stimulasi internal dan stimulasi eksternal.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Azwar (2022), populasi terdiri atas subjek-subjek yang menjadi fokus generalisasi hasil penelitian. Suatu kelompok dapat dikategorikan sebagai populasi jika memiliki karakteristik khusus yang tidak dimiliki oleh kelompok lain. Populasi dalam penelitian ini adalah Generasi Z di Kabupaten Karawang.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi, dan setiap elemen dalam sampel idealnya memiliki karakteristik yang sama dengan populasi. Azwar (2019) menegaskan bahwa representatif sampel tergantung pada seberapa besar kesesuaian karakteristiknya dengan populasi secara keseluruhan.

Oleh karena itu pada penelitian ini, sampel dipilih menggunakan teknik *non-probability* sampling dengan jenis *convenience sampling*. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2020), *convenience sampling* adalah metode pengambilan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dapat digunakan sebagai sampel dengan rincian kriteria responden dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Laki-laki / Perempuan
2. Generasi Z berusia 18-25 tahun
3. Pengguna *smartphone* pribadi
4. Aktif dalam menggunakan *smartphone* (min 4 jam/hari)
5. Berdomisili di Kabupaten Karawang

Berdasarkan data di atas populasi dalam penelitian ini tidak diketahui secara pasti, penentuan jumlah sampel dilakukan dapat menggunakan rumus Cohen (Arikunto, 2010). Berikut rumus Cohen :

Gambar 3.1 Rumus Sample Cohen

$$n = \frac{L}{F^2} + U + 1$$

Keterangan :

N : sampel

F² : Ukuran Efek

u : jumlah total modifikasi yang dilakukan selama penelitian

L : fungsi pangkat dari u, yang ditentukan oleh ukuran efek

Berdasarkan rumus di atas, (F²) = 0,1 dan tabel pangkat (p) = 0,95, lalu harga tabel L dengan t.s 1% power 0,95 dan u = 5 adalah 19,76.

$$n = \frac{L}{F^2} + u + 1$$

$$n = \frac{19,76}{0,1} + 5 + 1 = 203,6$$

Karena hasil perhitungan menunjukkan jumlah sampel sebesar 203,6 maka angka tersebut dibulatkan menjadi 204. Dengan demikian, penelitian ini melibatkan 204 responden sebagai sampel.

D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan skala psikologi dalam pengumpulan data, skala psikologi adalah alat ukur untuk mengidentifikasi atribut psikologis berdasarkan respons individu terhadap serangkaian pernyataan atau pertanyaan yang telah disusun secara sistematis (Azwar, 2022).

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Sugiyono (2021) menyatakan bahwa skala Likert adalah skala yang banyak digunakan dalam penelitian untuk menilai sikap, pendapat, dan persepsi individu, dengan alternatif jawaban yang menunjukkan tingkat persetujuan dari sangat positif hingga sangat negatif. Pengukuran skala likert ini, terdapat dua jenis aitem yaitu *favorable* dan *unfavorable*. Azwar (2022) menyatakan bahwa *favorable* adalah pertanyaan atau pernyataan yang sesuai dengan aspek atau dimensi variabel yang diukur, sementara *unfavorable* adalah pertanyaan atau pernyataan yang tidak mencerminkan atau tidak mendukung aspek variabel tersebut.

Dalam penelitian ini menggunakan tiga skala yang dijelaskan sebagai berikut :

1. Skala Perilaku *Phubbing*

Skala adopsi perilaku *phubbing* terdiri dari 15 aitem yang mencakup empat aspek, yaitu *nomophobia*, konflik *interpersonal*, isolasi diri, dan *problem acknowledge*. Hasil analisis psikometrik sebelumnya menunjukkan bahwa skala ini memiliki nilai reliabilitas *Cronbach's Alpha* (α) sebesar 0,740 dengan rentang nilai validitas 0,5 – 0,7. Berikut *blueprint* skala GPS (*Generic Phubbing Scale*) Chotpitayasunondh dan Douglas (2018) yang diterjemahkan oleh Isrofin (2020) dibawah ini :

Tabel 3.1 *Blueprint* Skala Perilaku *Phubbing*

Dimensi	Indikator	Aitem <i>favourable</i>	Σ
<i>Nomophobia</i>	Adanya rasa takut yang berlebihan jika tidak berada dekat dengan ponsel	1,5,9,13	4
Konflik <i>Interpersonal</i>	Adanya konflik yang terjadi antara individu dengan lawan bicara karena pemakaian ponsel	2,6,10,14	4
Isolasi Diri	Keadaan individu memilih untuk mengasingkan diri dan berfokus pada ponselnya	3,7,11,15	4
<i>Problem Acknowledge</i>	Keadaan individu mengakui dirinya cenderung lebih berkonsentrasi pada ponsel daripada lawan bicara	4,8,12	3
Total aitem		15	15

Tabel 3.2 Pemberian Skor Skala GSP

No	Respon	Nilai Skor <i>favourable</i>
1.	Sangat Sering	5
2.	Sering	4
3.	Kadang – kadang	3
4.	Jarang	2
5.	Tidak Pernah	1

2. Skala Adiksi *Smartphone*

Skala adopsi adiksi *smartphone* terdiri dari 10 item yang mencakup tiga aspek, yaitu *daily-life disturbance*, *withdrawal*, dan *tolerance*. Hasil analisis psikometrik sebelumnya menunjukkan bahwa skala ini memiliki nilai reliabilitas *Cronbach's Alpha* (α) sebesar 0,760 dengan rentang nilai validitas 0,3 – 0,7. Berikut *blueprint* skala SAV-SV (*smartphone addiction scale-short version*) Kwon dan Yang (2013) yang diterjemahkan oleh Arthy dkk., (2019) pada tabel 3.3 dibawah ini :

Tabel 3.3 *Blueprint* Skala Adiksi *Smartphone*

Dimensi	Indikator	Aitem <i>favourable</i>	Σ
Gangguan dalam kehidupan sehari-hari (<i>Daily-Life Disturbance</i>)	- Tidak dapat menyelesaikan pekerjaan	1,4,7	3
	- Mengalami kesulitan konsentrasi		
	- Adanya gangguan fisik/gangguan tidur		
Penarikan diri (<i>Withdrawal</i>)	- Tidak bisa menahan diri untuk tidak menggunakan <i>smartphone</i>	2,5,8	3
	- Merasa gelisah tanpa <i>smartphone</i>		
Toleransi (<i>Tolerance</i>)	- Tidak berhasil mengontrol diri menggunakan <i>smartphone</i>	3,6,9, 10	4
	- Tidak memiliki batas waktu menggunakan <i>smartphone</i>		
Total aitem		10	10

Tabel 3.4 Pemberian Skor Skala SAS-SV

No	Respon	Nilai Skor <i>favourable</i>
1.	Sangat Sesuai	5
2.	Sesuai	4
3.	Netral	3
4.	Tidak Sesuai	2
5.	Sangat Tidak Sesuai	1

3. Skala *Boredom Proneness*

Skala adaptasi *boredom proneness* terdiri dari 12 item yang mencakup dua dimensi terbagi dalam dimensi stimulasi internal dan stimulasi eksternal. Berikut blueprint skala BPS-SF (*boredom proneness scale short-form*) dari Vodanich (2005) pada tabel 3.5 dibawah ini :

Tabel 3.5 Blueprint Skala *Boredom Proneness*

Dimensi	Indikator	Aitem	Σ
		<i>favourable</i>	
Stimulasi Internal	Kemampuan individu untuk menciptakan rangsangan yang dapat mengurangi perasaan bosan	1,3,5,7,9,11	6
Stimulasi eksternal	Rangsangan dari lingkungan sekitar yang dapat menimbulkan perasaan bosan bagi individu	2,4,6,8,10,12	6
Total aitem		12	12

Tabel 3.6 Pemberian Skor Skala BPS-SF

No	Respon	Nilai Skor
		<i>Favourable</i>
1.	Sangat Setuju	7
2.	Setuju	6
3.	Agak Setuju	5
4.	Netral	4
5.	Agak Tidak Setuju	3
6.	Tidak Setuju	2
7.	Sangat Tidak Setuju	1

E. Metode Analisis Instrument

1. Uji Validitas

Setiap item akan dijadikan instrumen penelitian harus memiliki validitas. Validitas isi menandakan sejauh mana item-item dalam instrumen dapat merepresentasikan variabel yang diukur. Menurut Azwar (2017) hasil pengukuran yang valid adalah data kuantitatif yang benar-benar mewakili

gambaran yang benar dari variabel yang diukur. Valid artinya alat ukur tersebut dapat mengukur atribut yang akan diukur.

Dalam penelitian ini validitas skala penelitian diujikan dengan *Aiken's V*. Menurut Azwar (2017) *Aiken's V* adalah formula yang digunakan untuk menentukan koefisien validitas isi berdasarkan evaluasi dari sejumlah pakar (n) terhadap suatu item, dengan tujuan menilai seberapa besar item tersebut mewakili konstruk yang diukur. Skor diberikan dengan rentang nilai dari 1 (tidak relevan sama sekali) sampai 5 (sangat relevan).

Adapun rumus *Aiken's V* sebagai berikut:

Gambar 3.2 Rumus Aiken's V

$$V = \sum s / [n(c-1)]$$

Keterangan :

- lo : angka penilaian validitas terendah (dalam hal ini = 1)
- c : angka penilaian validitas tertinggi (dalam hal ini = 5)
- r : angka yang diberikan oleh seorang penilai / panel ahli
- s : $r - lo$

Setelah dilakukannya penilaian oleh ahli atau *expert judgement* maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah uji coba aitem (*try out*).

2. Analisis Aitem

Analisis terhadap aitem bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen menjalankan fungsinya dengan benar, yaitu melalui pengujian hubungan antara skor tiap butir soal dan skor total. Berdasarkan pendapat Masrun (dalam Sugiyono, 2020), item yang menunjukkan korelasi positif dan

signifikan dengan skor total dapat dikatakan memiliki daya beda aitem yang tinggi.

Azwar (2012) menyatakan bahwa daya beda aitem merupakan kemampuan suatu butir soal untuk mengidentifikasi perbedaan antara individu yang memiliki atribut yang diukur dan yang tidak memilikinya. Untuk menguji daya diskriminan (data hasil *try out*) dilakukan dengan teknik *corrected item-total correlation*. Azwar (2019) berpendapat bahwa semua item yang mencapai koefisien korelasi jika nilai $r_{ix} \geq 0,30$ dianggap valid. Aitem yang kurang dari 0,30 dapat diartikan sebagai aitem yang gugur. Namun, jika peneliti masih belum memiliki cukup aitem untuk lulus, maka perlu dipertimbangkan untuk sedikit menurunkan nilai koefisien korelasi menjadi 0,25 agar jumlah aitem yang valid memenuhi kriteria indikator untuk setiap variabelnya. Dalam menguji daya diskriminan, peneliti menggunakan bantuan *software* SPSS versi 24.0 for windows.

3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan syarat kedua alat ukur yang baik, selalu ditempatkan berdampingan dengan “validitas dan reliabilitas”. Validitas mengacu pada apakah skala benar-benar mengungkapkan apa yang diungkapkan. Periantolo (2015) menyebutkan bahwa reliabilitas adalah indikator yang menunjukkan seberapa dapat dipercaya dan konsisten hasil dari sebuah tes.

Menurut Azwar (2012) reliabilitas fungsi ukur skala diestimasi melalui koefisien reliabilitas (r_{xx}). Nilai koefisien reliabilitas (r_{xx}) berkisar antara 0

sampai 1,00 dimana semakin mendekati angka 1,00 menunjukkan bahwa hasil pengukuran tersebut semakin dapat dipercaya atau reliabel. Azwar (2017) berpendapat koefisien reliabilitas dianggap memuaskan jika berada di kisaran (r_{xx}) 0,90.

Peneliti memakai metode untuk mengukur reliabilitas yaitu dengan menggunakan koefisien reliabilitas *alpha cronbach's* (α) karena menurut Azwar (2012) formula koefisien *alpha* (α) digunakan jika data yang diperoleh hanya diambil dari sekali saja penyajian skala pada sekelompok responden. Dalam menghitung koefisien *alpha cronbach's* peneliti menggunakan bantuan *software* SPSS versi 24.0 for windows. Adapun rumus koefisien *alpha cronbach's* sebagai berikut:

Gambar 3.3 Rumus Alpha Cronbach's

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{\sum S_r^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} : koefisien reliabilitas instrument (total tes)

S_i : jumlah varian skor tiap-tiap aitem

S_r : varians total

k : jumlah aitem

Sebuah instrumen dinyatakan reliabel apabila diuji menggunakan metode *Cronbach's Alpha*, dengan acuan pengambilan keputusan berdasarkan kategori koefisien reliabilitas menurut *Guilford* (Azwar, 2012).

Tabel 3.7 Koefisien Reliabilitas *Guilford*

Koefisien Reliabilitas (r_{xx})	Interpretasi
≥ 0.9	Sangat tinggi
$0.7 - 0.9$	Tinggi
$0.4 - 0.7$	Sedang
$0.2 - 0.4$	Rendah
< 0.2	Sangat rendah

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Hipotesis yang telah dirumuskan diuji menggunakan teknik statistik parametrik. Untuk dapat menggunakan statistik parametrik, masing-masing variabel yang dianalisis harus memiliki distribusi normal. Oleh sebab itu, sebelum pengujian hipotesis dilakukan, peneliti harus terlebih dahulu melaksanakan uji normalitas data (Sugiyono, 2021).

Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, dan sebaliknya dianggap tidak normal jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 (Sugiyono, 2021). Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan software *IBM SPSS versi 24 for Windows*.

2. Uji Linearitas

Menurut Sugiyono (2021), Uji linearitas bertujuan untuk memastikan apakah hubungan antar variabel bersifat *linear* atau *non-linear*. Aturan yang digunakan untuk menentukan linearitas data adalah sig. *deviation from linearity*. Jika nilai lebih besar atau sama dengan 0,05, maka data tersebut *linear*. Jika nilainya lebih kecil atau kurang dari 0,05, maka data tersebut

tidak *linear*. Dalam menguji linieritas peneliti dibantu dengan *software* SPSS versi 24.0 *for windows*.

3. Uji Hipotesis (Regresi Berganda)

Analisis regresi berganda digunakan untuk memprediksi keadaan (naik dan turun) variabel terikat (*dependen*) ketika nilai variabel bebas meningkat atau menurun (Sugiyono, 2020). Analisis ini digunakan karena dalam penelitian terdapat dua variabel *independen* (bebas) yakni (X1): adiksi *smartphone*, (X2): *boredom proneness*, serta satu variabel *dependen* (terikat) yaitu (Y) perilaku *phubbing*, dengan adanya dua variabel bebas dalam penelitian ini, maka pengujian dilakukan secara simultan menggunakan uji T dan secara parsial menggunakan uji F.

1. Uji Simultan (Uji F)

Sugiyono (2021) menjelaskan bahwa uji simultan (uji F) bertujuan untuk mengukur pengaruh variabel bebas secara simultan terhadap variabel terikat secara bersama.

1. Jika nilai $\text{sig.} < 0,05$, maka ada pengaruh adiksi *smartphone* dan *boredom proneness* terhadap perilaku *phubbing* atau H_{a1} diterima dan H_{01} ditolak.
2. Jika nilai $\text{sig.} > 0,05$, maka tidak ada pengaruh adiksi *smartphone* dan *boredom proneness* terhadap perilaku *phubbing* atau H_{a1} ditolak dan H_{01} diterima.

2. Uji Parsial (Uji T)

Uji parsial (uji T) digunakan untuk menguji bagaimana pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen (Sugiyono, 2021). Pengambilan keputusan hipotesis dalam uji parsial adalah:

1. Jika nilai sig. < 0,05, maka ada pengaruh adiksi *smartphone* terhadap perilaku *phubbing* atau Ha2 diterima dan H02 ditolak.
2. Jika nilai sig. > 0,05, maka tidak ada pengaruh adiksi *smartphone* terhadap perilaku *phubbing* atau Ha2 ditolak dan H02 diterima.
3. Jika nilai sig. < 0,05, maka ada pengaruh *boredom proneness* terhadap perilaku *phubbing* atau Ha3 diterima dan H03 ditolak.
4. Jika nilai sig. > 0,05, maka tidak ada pengaruh *boredom proneness* terhadap perilaku *phubbing* atau Ha3 ditolak dan H03 diterima.

Adapun rumus regresi berganda sebagai berikut:

Gambar 3.4 Rumus Regresi Berganda

$$Y = A + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan :

Y : variabel dependen

a : konstanta

b_1 & b_2 : koefisien regresi variabel independen

X_1 & X_2 : variable independent

Uji regresi berganda dilakukan dengan analisis *software* SPSS versi 24.0 *for windows*. Oleh karena itu, jika tingkat

signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), maka dapat dikatakan ada pengaruh antar variabel penelitian.

G. Teknik Analisis Data Tambahan

1. Uji Koefisien Determinasi

a. Uji Koefisien Determinasi Parsial (r^2)

Koefisien determinasi parsial (r^2) digunakan untuk mengetahui sejauh mana masing-masing variabel independen mampu menjelaskan variabel dependen. Nilai ini dapat diperoleh dengan cara mengalikan koefisien beta terstandarisasi (β) dengan korelasi *zero-order* antara variabel independen dan dependen, kemudian hasilnya dikalikan 100% agar diperoleh persentase kontribusi (Ghozali, 2016). Adapun rumus koefisien determinasi parsial :

Gambar 3.5 Rumus Koefisien Determinasi Parsial

$$Kd_{\text{parsial}} = (\beta \times r_{\text{zero-order}}) \times 100\%$$

Keterangan:

β : koefisien regresi terstandarisasi (*standardized coefficients*)

$r_{\text{zero-order}}$: korelasi zero-order antara variabel independen dan dependen

b. Uji Koefisien Determinasi Stimultan (R^2)

Menurut Ghozali (2016), koefisien determinasi simultan (R^2) digunakan untuk mengetahui sejauh mana variabel dependen dapat

dijelaskan oleh seluruh variabel independen secara bersamaan dalam model regresi. Nilai R^2 berada pada kisaran 0 hingga 1, dengan nilai yang semakin mendekati 1 menandakan bahwa model semakin mampu menjelaskan variasi pada variabel dependen. Perhitungan koefisien determinasi simultan diperoleh dari nilai R^2 pada tabel *Model Summary* di output SPSS, kemudian dikalikan 100% untuk mendapatkan besarnya persentase kontribusi.

Gambar 3.6 Rumus Koefisien Determinasi Stimultan

$$Kd_{\text{stimultan}} = R^2 \times 100\%$$

Keterangan :

$Kd_{\text{stimultan}}$: Koefisien determinasi simultan (dalam persentase)

R^2 : Nilai koefisien determinasi dari output SPSS (tabel *Model Summary*)

100% : Faktor pengali untuk mengubah proporsi menjadi bentuk persentase

2. Uji Kategorisasi

Pada penelitian ini kategorisasi dilakukan berdasarkan distribusi normal dan signifikansi perbedaan. Menurut Azwar (2012) kategorisasi bertujuan untuk menempatkan individu dalam kelompok-kelompok terpilih secara berjenjang sesuai dengan kontinum yang didasarkan pada atribut yang diukur.

Berdasarkan kategorisasi yang digunakan untuk skala berdistribusi normal adalah kategorisasi jenjang dimana penggolongan subjek dibagi ke dalam 3 kategori, yaitu :

Tabel 3.8 Pedoman Kategorisasi

Rendah	$X < M - \text{ISD}$
Sedang	$M - \text{ISD} \leq X < M + \text{ISD}$
Tinggi	$M + \text{ISD} \leq X$

