

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yang dipakai adalah *ex-post facto*. Menurut Sugiyono (2017), penelitian ini mengungkap sebuah data yang telah dimiliki tanpa memberikan manipulasi pada variabel penelitian dan menunjukkan hubungan sebab-akibat pada variabel bebas (interaksi sosial *online* dan kecemasan sosial) dan variabel terikat (kecanduan internet)

Keputusan menggunakan jenis penelitian ini karena penelitian ingin mempelajari suatu keadaan atau status suatu fenomena dengan penelitian kuantitatif, teknik pengumpulan data dengan menggunakan skala terhadap sampel yang mewakili seluruh populasi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kabupaten Purbalingga, tempat penelitian dilaksanakan di 3 SMA (Sekolah Menengah Atas) yang ada di Purbalingga. Peneliti memilih Purbalingga sebagai tempat penelitian karena dari data survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia pada tahun 2018 menunjukkan 55,7% kontributor pengguna internet di Indonesia berasal dari Jawa, 14,3% berasal dari Jawa Tengah. Hal itu menjadikan peneliti tertarik untuk meneliti salah satu kabupaten di Jawa Tengah, akhirnya peneliti memilih kabupaten

Purbalingga sebagai tempat penelitian karena memiliki jumlah penduduk yang cukup besar, serta sudah banyak remaja yang menggunakan internet dan akses internet yang bagus serta belum pernah dilakukan penelitian mengenai kecanduan internet.

Selain itu, peneliti memilih remaja SMA karena remaja umur 15 sampai 19 tahun merupakan pengguna internet tertinggi sebesar 91% dibandingkan kategori umur yang lain. Pada tiga SMA yang dijadikan tempat penelitian juga menyediakan sarana berupa internet atau *Hot Spot* di sekolah, dan daerah di sekitar sekolah yang menjadi tempat tinggal siswa memiliki akses internet bagus, serta ketiga sekolah tersebut mewakili daerah kota, daerah peralihan kota dengan desa dan daerah pedesaan. Kondisi demikian membuat peneliti memandang remaja ketiga SMA ini tepat untuk dijadikan sebagai objek penelitian.

2. Waktu Penelitian

Waktu pengambilan data penelitian ini diambil pada tanggal 6 Mei 2019 sampai 14 Mei 2019 antara pukul 07.00-15.00 WIB dengan menyerahkan surat izin penelitian terlebih dahulu dan dilakukan pendistribusian angket penelitian.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini yaitu remaja di kabupaten Purbalingga. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 9.338 siswa dari 16 SMA negeri dan swasta di kabupaten Purbalingga tahun ajaran 2018/2019.

2. Sampel

Pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *Multistage Random Sampling*. Berdasarkan pendapat Martens (2014) teknik *multistage random sampling* merupakan kombinasi strategi pengambilan sampel. Contoh, peneliti dapat menggunakan *cluster sampling* untuk memilih ruang kelas secara acak kemudian menggunakan *simple random sampling* untuk memilih sampel dalam setiap kelas.

Peneliti menggunakan teknik *multistage random sampling* dengan alasan populasi penelitian yang besar meliputi wilayah kabupaten Purbalingga sehingga perlu menggunakan penentuan pengambilan sampel lebih dari satu. Pertama menggunakan *purposive sampling* untuk memilih sekolah yang hendak dijadikan penelitian. Caranya yaitu melalui ciri-ciri kualitas akses internet, untuk mewakili sekolah yang berada pada wilayah perkotaan dengan akses bagus, wilayah peralihan antara perkotaan dan pedesaan dengan akses internet bagus, dan wilayah pedesaan dengan akses internet bagus. Kedua berdasarkan teori yang mengacu pada Krejcie dan Morgan (1970) maka dengan jumlah populasi 9.338 maka sampel yang akan diambil adalah sejumlah 366. Sampel penelitian ini diambil dari 3 SMA yang mewakili tiga kriteria sekolah yang hendak diteliti. Ketiga menggunakan *simple random sampling* untuk menentukan sampel penelitian dalam satu sekolah dengan membagi 366 kepada 3 sekolah, kemudian mengacak secara sederhana. Distribusi sampel penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Sampel Penelitian

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa
1	SMA N A	115

2	SMA N B	134
3	SMA N C	117
TOTAL		366

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari tiga variabel, yaitu sebagai berikut:

1. Kecanduan internet

Kecanduan internet adalah sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dalam menggunakan internet dan tidak mampu mengontrol penggunaannya saat *online*. Orang-orang yang menunjukkan sindrom ini akan merasa cemas, depresi, atau hampa saat tidak *online* di internet.

. Skor diperoleh dari jawaban yang diberikan responden pada angket dengan skala lima pilihan jawaban. Kecanduan internet ini menggunakan aspek kecanduan internet yaitu keasyikan, withdrawal, toleransi, kesulitan dalam mengendalikan, tidak peduli pada konsekuensi berbahaya, komunikasi dan ketertarikan sosial hilang, serta untuk menghindari atau mengurangi mood disporik.

2. Interaksi sosial *online*

Interaksi sosial *online* adalah suatu hubungan antara individu yang bertemu dalam masyarakat *online* untuk menghabiskan waktu dengan orang lain, berteman dengan orang baru, mengembangkan hubungan dan saling bertukar hubungan emosional. Skor diperoleh dari jawaban yang diberikan responden

pada angket dengan skala lima pilihan jawaban. Interaksi sosial *online* menggunakan aspek yaitu frekuensi, kecenderungan, dan superioritas.

3. Kecemasan sosial

Kecemasan sosial adalah karakter di mana terdapat ketakutan dan penghindaran akan situasi sosial yang diiringi dengan ketakutan terlebih akan penolakan, kritik, atau dipermalukan. Skor diperoleh dari jawaban yang diberikan responden pada angket dengan skala lima pilihan jawaban. Aspek yang digunakan pada kecemasan sosial adalah ketakutan akan evaluasi negatif, penghindaran sosial dan rasa tertekan terhadap situasi yang baru atau asing, serta penghindaran sosial dan rasa tertekan yang dialami terhadap orang-orang yang dikenalnya secara umum.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan 3 angket berbentuk skala yaitu angket tentang kecanduan internet, tentang interaksi sosial *online*, dan tentang kecemasan sosial dengan menggunakan skala likert yang terdiri dari 5 pilihan jawaban.

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Skala Kecanduan Internet

Skala ini dikembangkan oleh Tao et al. Kisi-kisi skala kecanduan internet dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Kisi-kisi Skala Kecanduan Internet

No	Aspek	Indikator	Nomor Aitem
1	Keasikan	Kehilangan kesadaran waktu yang telah berjalan	1, 8
		Mengabaikan tugas pokok yang harus diselesaikan	15, 21
2	Withdrawal/Menarik diri jika tidak menggunakan internet	Merasa takut jika berhenti menggunakan internet	2, 9, 16
		Merasa cemas ketika internet tidak dapat diakses	22, 27
3	Toleransi	Keinginan memiliki gadget dengan akses internet yang lebih baik	3, 10
		Keinginan untuk memperbanyak aplikasi <i>online</i> yang menarik	17, 23
		Keinginan untuk terus menghabiskan waktu dengan mengakses internet	28
4	Kesulitan dalam mengendalikan	Berusaha menunda ketika akan berhenti menggunakan internet	4, 11
5	Tidak peduli pada konsekuensi berbahaya	Lupa tidur	5, 12
		Lupa makan	18, 24
		Menggunakan internet ketika berkendara	29, 30
6	Komunikasi dan keterkaitan sosial hilang	Hilangnya ketertarikan pada hobi dan hiburan selain dari internet	6, 13
		Hilangnya ketertarikan hubungan sosial	19, 25
7	Mengurangi atau menghindari emosi negatif atau mood disporik	Menghindari perasaan sedih dengan menggunakan internet	7
		Menghilangkan perasaan cemas atau khawatir dengan menggunakan internet	14,20
		Menghilangkan perasaan bingung dengan menggunakan internet	26
	Total		30

b. Skala Interaksi sosial *online*

Skala ini menggunakan konsep Yuan Tian, Fanchang Kong, dan Zongkui Zhou. Kisi-kisi skala interaksi sosial *online* dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kisi-kisi Skala Interaksi Sosial Online

No	Aspek	Indikator	Nomor Aitem
1	Frekuensi	Menggunakan waktunya untuk interaksi sosial <i>online</i>	1, 4
		Menggunakan interaksi sosial <i>online</i> disetiap terhubung dengan internet	7,10
2	Kecenderungan	Lebih memilih menggunakan interaksi sosial <i>online</i> untuk mencari informasi dibandingkan bertatap muka secara langsung	2, 5
		Lebih memilih menggunakan interaksi sosial <i>online</i> untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dibandingkan bertatap muka secara langsung	8, 11
		Lebih memilih menggunakan interaksi sosial <i>online</i> untuk mengungkapkan perasaan yang sedang dialami daripada berinteraksi secara langsung	13, 15
		Lebih memilih menggunakan interaksi sosial <i>online</i> untuk mengisi waktu luang daripada berinteraksi secara langsung	17, 18
3	Superioritas	Lebih percaya diri dan nyaman	3, 6
		Lebih aman menggunakan interaksi sosial <i>online</i>	9, 12
		Lebih intim dalam berkomunikasi dengan interaksi sosial <i>online</i>	14, 16
	Total		18

c. Skala Kecemasan Sosial

Skala kecemasan sosial yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah mengadopsi La Greca dan Lopez. Kisi-kisi skala kecemasan sosial dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Kisi-kisi Skala Kecemasan Sosial

No	Aspek	Indikator	Nomor Aitem
1	Ketakutan akan evaluasi negatif	Takut akan penilaian negatif orang lain terhadap dirinya	1, 4, 7, 10
		Takut tidak dapat memenuhi harapan sosial	13, 16, 19, 20
2	Penghindaran dan rasa tertekan terhadap situasi sosial baru atau asing	Merasa tertekan dalam situasi sosial yang baru atau asing	2, 5, 8, 11
		Menjauhi situasi sosial yang baru atau asing	14, 17
3	Penghindaran dan rasa tertekan terhadap situasi sosial yang umum dikenal	Merasa tertekan dalam situasi sosial yang sudah dikenal	3, 6, 9
		Menjauhi situasi sosial yang terdapat banyak orang dan sudah dikenal	12, 15, 18
	Jumlah		20

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Pengujian validitas skala menggunakan validitas isi oleh 2 *expert judgement* (pendapat ahli) yang memiliki kompetensi di bidang keilmuan yang bersangkutan yaitu interaksi sosial *online*, kecemasan sosial dan kecanduan internet, selanjutnya divalidasi dengan rumus Gregory. Uji reliabilitas menggunakan teknik *Alpha Cronbach*.

1. Uji Validitas

Angket yang telah diberikan, validasinya menggunakan validitas konten yaitu didasarkan dari hasil penilaian para ahli yang divalidasi dengan rumus Gregory. Penilaian instrumen dari 2 dosen sebagai *expert judgment* yaitu Dr. Farida Agus Setiawati, M.Si dan Dr. Rosita Endang Kusmaryani, M.Si yang memiliki kompetensi dengan angket yang digunakan untuk penelitian. Rumus Gregory yang digunakan dapat diuraikan sebagai berikut ini (Gregory, 2015):

$$V_i = \frac{D}{A+B+C+D}$$

Keterangan:

V_i = Validitas Konten/isi

A = Jumlah butir yang kedua *expert* tidak setuju

B = Jumlah butir yang *expert* pertama setuju, *expert* kedua tidak setuju

C = Jumlah butir yang *expert* pertama tidak setuju, *expert* kedua setuju

D = Jumlah butir yang kedua *expert* setuju

Kriteria Validitas Konten/Isi:

0,8 -1 = Validitas Sangat Tinggi

0,6 -0,79 = Validitas Tinggi

0,4 -0,59 = Validitas Cukup

0,2 -0,39 = Validitas Rendah

0,0 -0,19 = Validitas Sangat Rendah

Berikut ini merupakan rincian hasil hitungan validasi konten dari ketiga instrumen penelitian:

$$\text{Kecanduan Internet : } V_i = \frac{29}{(0+0+1+29)} = 0,96$$

$$\text{Interaksi Sosial Online } V_i = \frac{18}{(0+0+0+18)} = 1$$

$$\text{Kecemasan Sosial } V_i = \frac{18}{(0+1+1+18)} = 0,9$$

Hasil validasi yang diukur menggunakan rumus Gregory menunjukkan bahwa semua variabel dalam penelitian ini memiliki validitas sangat tinggi.

2. Uji Reliabilitas

Salah satu ciri instrumen yang baik yaitu adalah reliabel, yaitu mampu menghasilkan skor yang cermat dengan eror pengukuran yang kecil (Azwar, 2017:111). Menurut Burhan, Gunawan dan Marzuki (2017) bahwa apabila kriteria reliabilitas lebih besar dari 0,60, maka data yang diperoleh tersebut dinyatakan reliabel.

Hasil perhitungan SPSS, yang diperoleh dari *Alpha Cronbach* menunjukkan setiap variabel dinyatakan reliabel dengan koefisien *Alpha Cronbach* pada variabel kecanduan internet sebesar 0,843, variabel interaksi sosial online sebesar 0,791 dan variabel kecemasan sosial sebesar 0,777.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif Statistik

Data yang berupa angket kecanduan internet, interaksi sosial *online*, dan kecemasan sosial diperoleh berdasarkan kategori/bobot yang terdiri dari 5 pilihan jawaban. Kategori ini diubah menjadi data interval. Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif dengan skala tiga seperti pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Konversi Skor Aktual menjadi Skala Tiga

Interval Skor	Kriteria
$M_i + 1 SD_i \leq X$	Tinggi
$M_i - 1 SD_i \leq X < M_i + 1 SD_i$	Sedang
$X < M_i - 1 SD_i$	Rendah

Keterangan:

$$M_i = \text{Rerata skor ideal} = \frac{1}{2} (\text{skor maks. ideal} + \text{skor min. ideal})$$

$$SD_i = \text{Standar deviasi ideal} = \frac{1}{6} (\text{skor maks. ideal} + \text{skor min. ideal})$$

X = Total skor aktual

2. Uji Prasyarat Analisis

Pengujian asumsi analisis pada penelitian ini digunakan analisis regresi ganda. Oleh karena itu dilakukan uji prasyarat analisis yang berupa uji normalitas, uji multikolinieritas, dan uji heteroskedastisitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan dilihat dari gambar histogram dan P-P Plots (Widarjono, 2015). Data dikatakan normal apabila kurva histogram berada posisi sejajar dan memiliki titik-titik yang berada pada garis diagonal di gambar P-P Plots.

b. Uji heterokedasitas

Uji heterokedasitas ini dilakukan untuk mengetahui kesamaan *varians error* pada beberapa nilai variabel X. uji ini dilakukan dengan menggunakan uji Glejser dengan bantuan SPSS. Uji Glejser ini dilakukan untuk meregresi pada variabel independen dengan variabel absolut residu dependen. Regresi memiliki syarat untuk tidak terjadinya heteroskedastisitas pada masing-masing variabel. Kriteria keputusan yaitu apabila $Sig > 0,05$ maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

c. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas memiliki tujuan agar dapat mengetahui apakah ada tidak hubungan linier antar variabel bebas. Berikut langkah-langkah analisis menggunakan SPSS menurut Burhan, Gunawan dan Marzuki (2017) dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Pertama, uji Multikolinieritas dilakukan melalui Regresi dan linier pada SPSS, yang kemudian memisahkan masing-masing variabel terikat pada kotak dependen dan variabel bebas pada kotak independen.
- 2) Kedua, pada menu *statistics* diaktifkan *Collinearity Diagnostics*, lalu pilih *continue*.
- 3) Ketiga, selanjutnya akan muncul hasil nilai *Tolerance* dan VIF yang dapat dilihat dalam table *coefficients* pada kolom *Collinearity Diagnostics*.

Berdasarkan hasil pengelolaan SPSS, sebuah model regresi dinyatakan tidak bermasalah apabila: nilai *cutoff* yang umum digunakan adalah untuk melihat apakah ada tidaknya multikolinieritas dengan nilai tolerance lebih kecil dari 0,10 dan sama dengan nilai VIF lebih besar dari 10. Model regresi yang baik seharusnya adalah tidak terjadi korelasi diantara variabel independen sehingga data tersebut dikatakan orthogonal atau nilai korelasi antar sesama variabel independen sama dengan nol (Ghozali, 2016).

3. Analisis Regresi Berganda

Analisis data dalam penelitian ini adalah dengan metode analisis data regresi berganda. Analisis regresi berganda adalah analisis yang dipakai antara dua atau lebih variabel *independent* (X_1, X_2, \dots, X_n) dengan variabel *dependent*.