

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Pada penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, karena penelitian ini menyajikan hasil pengukuran dari dua variabel yaitu variabel *independent* (penyebab) dan variabel *dependen* (akibat). Desain penelitian yang digunakan adalah kolerasional dengan pendekatan *cross sectional*, karena penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan kecanduan *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja di Desa Kabukan. Dimana data yang menyangkut variabel bebas (kecanduan *gadget*) dan variabel terikat (interaksi sosial) yang termasuk akibat dari diobservasi sekaligus pada waktu yang bersamaan (Notoatmodjo, 2017).

3.2 Alat Penelitian dan Cara Pengumpulan Data

3.2.1 Alat Penelitian

Alat dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pertanyaan kepada peserta dan kemudian mengumpulkan jawaban mereka (Sugiyono, 2013). Penelitian ini menggunakan 2 kategori kuesioner yaitu kecanduan *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja.

3.2.1.1 Kuesioner Demografi

Pada kuesioner ini terkait dengan identitas responden yang meliputi: nama, usia, jenis kelamin dan pendidikan responden.

3.2.1.2 Kuesioner Kecanduan *Gadget*

Kuesioner pertama menilai tentang kecanduan *gadget* yang dibuat oleh peneliti sendiri. Kuesioner kecanduan *gadget* pada remaja usia 12-18 tahun yang digunakan mengacu pada indikator menurut (Faqih Purnomosidi et al., 2023). Kuesioner kecanduan *gadget* yang digunakan mengacu pada indikator dengan menggunakan skala *Likert* yang memiliki alternatif jawaban selalu, sering, jarang dan tidak pernah. Skoring pada skala kecanduan *gadget* untuk item *favorabel*, alternatif jawaban Selalu (SL) diberi nilai 4, Sering (SR) diberi skor 3, Jarang (JR) diberi skor

2, Tidak Pernah (TP) diberi skor 1, sedangkan skoring untuk item *unfavorabel*, alternatif jawaban Selalu (SL) diberi skor 1, Sering (SR) diberi skor 2, Jarang (JR) diberi skor 3, Tidak Pernah (TP) diberi skor 4, dengan demikian semakin tinggi skor yang diperoleh subjek maka menunjukkan semakin rendah mengalami kecanduan *gadget*, begitu juga sebaliknya semakin rendah skor yang didapatkan maka semakin tinggi subjek mengalami kecanduan *gadget*.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Kecanduan *Gadget*

Aspek	Pertanyaan		Jumlah
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
<i>Salience</i> (sepanjang hari tidak bisa lepas dengan <i>gadget</i>)		1,2,3,4	4
<i>Mood modification</i> (bermain hingga melupakan kegiatan lain)	5	6,7,8	4
<i>Tolerance</i> (waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>gadget</i> semakin meningkat)	9	10,11,12	4
<i>Withdrawal Syndrome</i> (respon yang kurang menyenangkan ketika tidak bisa bermain <i>gadget</i>)	13,14,15,16	17,18,19,20	8
<i>Conflict</i> (menimbulkan pertengkaran dengan orang lain)	21	22	2
<i>Relapse</i> (setelah lama tidak bermain memiliki kecenderungan untuk bermain <i>gadget</i>)	23,24	25	3
Total	9	16	25

Tabel 3.2 Skoring Skala Kecanduan *Gadget*

Alternatif jawaban	Skala <i>favorable</i> (pertanyaan positif)	Skala <i>Unfavorable</i> (pertanyaan negatif)
Selalu (SL)	4	1
Sering (SR)	3	2

Jarang (JR)	2	3
Tidak Pernah (TP)	1	4

3.2.1.2 Kuesioner interaksi sosial

Kuesioner kedua menilai tentang interaksi sosial pada remaja yang dibuat oleh peneliti sendiri dengan menggunakan indikator menurut (Almeida et al., 2016) dengan menggunakan skala *Likert* yang memiliki alternatif jawaban selalu, sering, jarang, tidak pernah. Skoring pada skala interaksi sosial pada remaja untuk item *favorable*, alternatif jawaban Selalu (SL) diberi skor 4, Sering (SR) diberi skor 3, Jarang (JR) diberi skor 2, Tidak Pernah (TP) diberi skor 1, sedangkan skoring untuk item *unfavorebel*, alternatif jawaban Selalu (SL) diberi skor 1, Sering (SR) diberi skor 2, Jarang (JR) diberi skor 3, Tidak Pernah (TP) diberi skor 4, dengan demikian semakin tinggi skor yang diperoleh subjek maka menunjukan interaksi sosial pada remaja baik, begitu juga sebaliknya semakin rendah skor yang didapatkan maka Interaksi sosial pada remaja kurang baik.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi interaksi sosial pada remaja

Indikator	Deskriptor	Pertanyaan		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Interaksi Verbal	Dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar Serta mampu menjalani komunikasi dengan orang sekitar	10	1,2,3,4,5,6,7,8,9	10
Interaksi Emosional	Memiliki rasa empati dengan	11,12,13,14,15,16	17,18,19	9

	lingkungan sekitar Memiliki kepedulian terhadap sesama Mampu menghormati pendapat orang lain			
Interaksi Fisik	Mampu bergaul dengan lingkungan sekitar Mampu memberikan masukan atau ide dalam diskusi	20,21	22	3
Jumlah		9	13	22

Tabel 3. 4 Skoring Skala Interaksi Sosial Pada Remaja

Alternatif jawaban	Skor <i>favorable</i> (pertanyaan positif)	Skor <i>unfavorable</i> (pertanyaan negatif)
Selalu	4	1
Sering	3	2
Jarang	2	3
Tidak Pernah	1	4

3.2.2 Uji validitas dan reliabilitas

3.2.2.1 Uji validitas

Uji validitas yaitu daftar indikator yang dapat diandalkan tentang apa yang harus diukur. Untuk memahaminya, perlu membandingkan skor setiap item dengan skor keseluruhan kuesioner. Setiap pertanyaan dalam kuesioner mengukur ide-ide yang akan diukur (Notoatmodjo, 2018). Alat ukur yang dijelaskan di sini yaitu pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner. Data yang terkumpul diolah dengan

menilai secara cermat kelengkapan instrumen terkait dengan variabel yang dievaluasi. Sebelum memulai penelitian apapun keandalan alat kuesioner harus diverifikasi atau diuji validitas. Uji validitas telah dilakukan di Desa Kemantran peneliti memilih tempat tersebut karena memiliki karakteristik yang sama dengan tempat penelitian dengan jumlah responden $n = 30$ menggunakan *Person Product Moment* dengan taraf signifikan 5% adalah 0,361. Jika r hitung $>$ tabel maka dinyatakan valid.

Berdasarkan hasil uji validitas pada kuesioner yang dilakukan pada tanggal 30 April 2024 terdapat 30 responden di Desa Kemantran didapatkan data sebanyak 25 pertanyaan yang valid dari total 30 pertanyaan kuesioner kecanduan *gadget* yang terdiri dari 6 aspek. Berdasarkan uji *person product moment* didapatkan pertanyaan yang valid dengan $r = 0,366-0,821$ dan pertanyaan yang tidak valid sebanyak 5 pertanyaan dengan nomor pertanyaan 9,11,23,26 dan 30. Kuesioner interaksi sosial yang terdiri dari 3 aspek dari 25 pertanyaan terdapat 3 pertanyaan yang tidak valid yaitu 11, 23 dan 24. Hasil dari uji *person product moment* yang di peroleh $r = 0,363-0,833$.

3.2.2.2 Uji Reabilitas

Uji realibilitas yaitu ketika alat tertentu dipercaya dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data, uji realibitas berdampak pada penelitian. Jika digunakan berulang kali untuk menyesuaikan objek yang sama, instrument yang dapat dipercaya dianggap memberikan hasil yang konsisten (Sugiyono, 2013). Berdasarkan uji reabilitas pada kuesioner kecanduan *gadget* dan interaksi sosial pada 30 responden di Desa Kemantran, peneliti memilih tempat tersebut karena memiliki karakteristik yang sama dengan tempat penelitian menggunakan *alpha cronbach* dilakukan pada 30 responden dengan 0,60. Jika r hitung $>$ r tabel maka dinyatakan valid. Berdasarkan hasil uji instrumen yang dilakukan di Desa Kemantran sebanyak 30 responden, di peroleh hasil hitung pada kuesioner kecanduan *gadget* dengan nilai *Alpha Cronbach* = 0,743 dan interaksi sosial dengan nilai *Alpha Cronbach* = 0,817. Hasil perhitungan kuesioner kecanduan *gadget*

dengan interaksi sosial dinyatakan reliabel karena r hitung seluruh pertanyaan $> 0,60$ yang artinya semua item pertanyaan kuesioner kecanduan *gadget* dengan interaksi sosial dinyatakan reliabel.

3.2.3 Cara Pengumpulan Data

Cara pengumpulan data dibagi menjadi dua tahap yaitu, tahap persiapan dan tahap pelaksanaan.

3.2.3.1 Tahap persiapan

Pada tahap ini persiapan yang dilakukan peneliti melakukan penyusunan proposal skripsi, melakukan studi pendahuluan dan melaksanakan sidang proposal. Setelah sidang proposal disetujui, peneliti mengajukan izin kepada ketua Program Studi Ilmu Keperawatan dan Ners Universitas Bhamada Slawi untuk melakukan uji validitas dan pengambilan data penelitian. Setelah mendapatkan izin untuk melakukan uji validitas dan pengambilan data penelitian, surat tersebut di ajukan kepada Kepala Desa Kemantran untuk meminta izin dilakukan uji validitas dan Kepala Desa Kabukan untuk meminta izin penelitian di Desa Kabukan Kecamatan Tarub. Peneliti dibantu Bidan, kader desa dan empat *enumerator* dari mahasiswa Universitas Bhamada Slawi yang telah mengikuti perkuliahan metodologi penelitian, sebelum pembagian kuesioner empat *enumerator* sudah dilakukan persamaan persepsi terlebih dahulu mengenai tujuan, prosedur pengumpulan data serta cara pengisian kuesioner. Sampel yang menjadi responden penelitian dipilih secara random dengan cara mengundi nama-nama remaja per RT dari setiap RT mendapatkan 5-6 responden sebagai perwakilan dari masing-masing RT. Jumlah antara RT satu dengan RT lainnya terbagi rata sesuai dengan data jumlah remaja yang ada di RT tersebut. RW 01 (RT1=5, RT2=6, RT3=6, RT4=5, RT5=6, RT6=6, RT7=6), RW 02 (RT1=6, RT2=6, RT3=5, RT4=5, RT5=6, RT6=6, RT7=5).

3.2.3.2 Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini peneliti terlebih dahulu melaksanakan uji validitas dan reabilitas di Desa Kemantran dan peneliti telah melakukan izin terlebih dahulu kepada kepala desa Kemantran dan peneliti melaksanakan uji validitas dan

realibitas pada tanggal 30 April 2024. Pada uji validitas dan relabilitas peneliti mengambil sebanyak 30 responden dengan menggunakan kuesioner yang telah dicetak dan dibagikan kepada remaja yang berusia 12-18 tahun secara *door to door*. Peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas dengan dibantu empat *enumerator*, yaitu mahasiswa semester 8 yang sudah mengikuti mata kuliah metedologi penelitian, sudah memahami, dan sudah satu persepsi dengan peneliti tentang cara penelitian dan pengisian kuesioner, setelah mendapatkan acc dari dosen pembimbing dan penguji maka peneliti mengajukan surat izin penelitian kepada Prodi Ilmu Keperawatan & Ners Universitas Bhamada Slawi.

Pada tahap pelaksanaan, tanggal 1 Mei 2024 peneliti meminta izin penelitian kepada Kepala Desa Kabukan serta menjelaskan jumlah remaja yang akan diteliti sekitar 79 responden, kemudian menjelaskan penelitian dilakukan selama 2 hari pada tanggal 4 – 5 Mei 2024, peneliti menjelaskan tujuan, manfaat dan prosedur penelitian. Kemudian peneliti diarahkan ke Bidan dan Bidan desa mengarahkan kader posyandu remaja untuk dapat ikut serta membantu penelitian. Setelah mendapatkan ijin kemudian peneliti dan *enumerator* bersiap melakukan penelitian. Responden yang akan di teliti terbagi rata pada setiap RW, terdapat 2 RW di Desa Kabukan, peneliti membagi sesuai dengan jumlah sampel yang telah ditentukan. Pengambilan responden di setiap RT menggunakan undian yang telah dibuat dan disiapkan oleh peneliti. Undian tersebut berisikan nama remaja usia 12-18 tahun, lalu peneliti mengundi sesuai dengan jumlah yang sudah ditetapkan dan jika nama remaja yang keluar tersebut maka remaja tersebut terpilih menjadi responden.

Kemudian pada tanggal 4 Mei 2024, penelitian dibantu oleh empat *enumerator* yaitu mahasiswa tingkat akhir yang sudah diberikan arahan tentang kuesioner kecanduan gadget dengan interaksi sosial. Peneliti membagi lima tim yaitu satu tim berisikan peneliti atau satu enumerator yang didampingi oleh kader desa. Dengan cara mendatangi rumah-rumah responden (*door to door*). Peneliti mendatangi rumah responden satu persatu yang sudah ditetapkan sebagai responden pada saat pengkocokan. Pada hari pertama sebelum membagikan kuesioner peneliti

melakukan pengenalan dan menjelaskan tujuan serta manfaat dan menjaga kerahasiaan data yang diberikan, serta menanyakan apakah bersedia menjadi responden. Responden bersedia berpartisipasi dalam melakukan pengisian kuesioner, responden mendatangi di lembar persetujuan yang telah disediakan dan menjawab semua pertanyaan. Peneliti juga mengambil dokumentasi saat responden sedang menjawab soal, peneliti juga membantu atau mengarahkan responden apabila dalam proses pengisian kuesioner mengalami kesulitan saat menjawab. Pada hari pertama peneliti memulai dari pukul 14.30 – 17.20 WIB hanya mendapatkan 49 responden dikarenakan waktunya sudah cukup petang.

Pada keesokan harinya atau hari kedua penelitian pada tanggal 5 Mei 2024 peneliti mengumpulkan remaja yang sudah berkesempatan menjadi responden di salah satu tempat untuk pengisian kuesioner. Pada hari itu peneliti dibagi dua tim yang berisikan peneliti dan dua *enumerator* didampingi kader desa bertemu sebanyak 5x dengan responden dengan jumlah responden 3 responden pada setiap pertemuan. Demikian juga untuk tim satunya. dan pada hari itu sebelum membagikan kuesioner peneliti melakukan pengenalan dan menjelaskan tujuan, manfaat dan menjaga kerahasiaan data yang diberikan, menanyakan apakah bersedia menjadi responden. Responden bersedia berpartisipasi dalam melakukan pengisian kuesioner, responden mendatangi di lembar persetujuan yang telah disediakan dan lembar kuesioner. Peneliti dan *enumerator* akan menunggu proses pengisian kuesioner oleh responden untuk mengantisipasi apabila ada pertanyaan yang kurang dapat dipahami oleh responden. Di lembar awal kuesioner terlampir petunjuk pengisian kuesioner, serta menjelaskan waktu pengisian kuesioner yaitu selama 15-20 menit. Peneliti mengambil dokumentasi saat responden sedang menjawab pertanyaan. Kemudian peneliti meminta responden untuk mengumpulkan kembali lembar kuesioner yang telah diisi. Peneliti mengecek kembali kuesioner yang telah terisi oleh responden, apabila ada yang belum terisi kuesioner dikembalikan ke responden untuk segera diselesaikan, setelah selesai semuanya peneliti dan *enumerator* mengucapkan terimakasih. Pada hari kedua ini peneliti memulai penelitian dari

pukul 18.30 – 19.30 WIB kemudian istirahat untuk Sholat Isya dan dilanjut pada pukul 19.40 – 20.30 WIB dan mendapatkan 30 responden.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Penelitian populasi merupakan wilayah dimana generasi yang terdiri dari atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diperiksa dan diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2018). Populasi dalam penelitian ini adalah remaja berusia 12-18 tahun yang bermain *gadget* di Desa Kabukan Kecamatan Tarub yang berjumlah 374 remaja.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan representatif dari populasi yang digunakan sebagai representasi untuk mengumpulkan informasi atau survei guna untuk mendapatkan informasi dan karakteristik yang mewakili populasi keseluruhan (Sugiyono, 2018). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling*.

3.3.3 Besar Sampel

Jumlah populasi yang akan direpresentasikan oleh suatu sampel, yang artinya besar sampel merupakan suatu ukuran dari seberapa banyak data yang diambil dari populasi untuk menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini perhitungan besar sampel dilakukan dengan menggunakan rumus *Slovin*. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

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

Keterangan :

$$n = \frac{374}{1+N(e)^2}$$

n : Jumlah Sampel

$$n = \frac{374}{1+374(0,1)^2}$$

N : Jumlah Populasi

$$n = \frac{374}{1+374(0,01)}$$

E : Tingkat Ketepatan

$$n = \frac{374}{1 + 3,74}$$

$$n = \frac{374}{4,74}$$

$$n = 79$$

Berdasarkan rumus perhitungan sampel diatas diperoleh jumlah responden penelitian ini berjumlah 79 responden dengan perhitungan sampel menggunakan undian nama remaja yang terdiri dari dua RW sebagai berikut:

$$\text{RW 1} = 189 \text{ remaja} \times \frac{189 \times 79}{374} = 40 \text{ remaja}$$

$$\text{RW 2} = 185 \text{ remaja} \times \frac{185 \times 79}{374} = 39 \text{ remaja}$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan besar sampel pada penelitian ini sebanyak 79 responden dan teknik pengambilan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling* dengan cara urutan nama untuk setiap per RT dalam per RW nya, dipilih dengan cara acak dengan cara mengkocok, setelah hasil nama remaja kocokan keluar diharapkan remaja tersebut bisa bersedia ikut menjadi responden. Perwakilan dari tiap RT yang terdiri dari 2 RW pada Desa Kabukan yaitu RW 1 = 40 remaja dan RW 2 = 39 remaja.

3.3.4 Kriteria inklusi

Kriteria inklusi mengacu pada kriteria yang harus dipenuhi oleh setiap anggota populasi dan dapat dijadikan untuk sampel penelitian (Notoatmodjo, 2018). Kriteria inklusi dalam penelitian sebagai berikut:

3.3.4.1 Remaja yang berdomisili di Desa Kabukan Kecamatan Tarub

3.3.4.2 Bersedia menjadi responden

3.3.4.3 Memiliki *gadget*

3.3.4.4 Berusia mulai dari 12-18 tahun

3.3.4.5 Remaja yang belum menikah

3.3.5 Kriteria eksklusi

Kriteria eksklusi untuk penelitian ini sebagai berikut:

3.3.5.1 Remaja Desa Kabukan yang berada di luar kota

3.3.5.2 Remaja yang tidak menandatangani *informed consent*

3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada 4–5 Mei 2024 yang bertempat di Desa Kabukan Kecamatan Tarub. Alasan memilih lokasi penelitian ini dikarenakan terdapat banyak remaja yang menggunakan *gadget* dan terjadi penurunan interaksi sosial.

3.5 Definisi Operasional Variabel Penelitian dan Skala Pengukuran

Definisi operasional variabel merupakan uraian tentang atasan variabel yang diukur oleh variabel yang bersangkutan. Definisi operasional juga bermanfaat karena mengarahkan peneliti untuk mengukur variabel-variabel yang bersangkutan dan membantu mengembangkan alat ukur (Notoatmodjo, 2010).

Tabel 3. 5 Definisi Operasional Kecanduan *Gadget* dengan Interaksi Sosial pada Remaja

No	Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Skor	Skala
1	Kecanduan <i>gadget</i>	Kecanduan <i>gadget</i> merupakan perilaku seseorang yang ingin terus menerus bermain <i>gadget</i> tidak dapat mengendalikannya dan mengganggu kehidupan sehari-hari hanya untuk bermain media sosial dan <i>game online</i> .	Kuesioner	Berat: 82-100 Sedang: 63-81 Ringan: 44-62 Normal: 25-43	Ordinal
2	Interaksi sosial	Interaksi sosial merupakan suatu hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi adanya aksi dan reaksi.	Kuesioner	Baik: 66-88 Cukup: 44- 65 Kurang: 22-43	Ordinal

3.6 Teknik Pengolahan Data dan Analisa Data

3.6.1 Teknik Pengolahan Data

Setelah dilakukan pengumpulan data tersebut, akan diolah melalui beberapa tahapan menurut (Notoatmodjo, 2018).

3.6.1.1 *Editing*

Dalam proses *editing*, peneliti mengecek kembali data yang telah dimasukan ke dalam aplikasi entri data untuk mengidentifikasi potensi kesalahan kode atau penyimpangan data, setelah itu peneliti melakukan koreksi atau penyempurnaan. Setelah kuesioner sudah diisi, kemudian dikumpulkan langsung oleh peneliti dan selanjutnya peneliti mengecek kembali jawaban kuesioner yang telah diisi responden untuk memastikan kemungkinan adanya kesalahan dalam pengisian dan melihat kelengkapan, kejelasan dan konsistensi jawaban. Untuk kuesioner yang pengisian belum lengkap, diminta kepada responden untuk melengkapi lembar kuesioner itu juga

3.6.1.2 *Coding* (Pemberian kode)

Pada tahap *coding* peneliti memberi kode pada setiap responden untuk memudahkan Analisa data. *Coding* yang akan dilakukan peneliti setelah semua data pada kuesioner lengkap, dan peneliti dapat melakukan *coding* terhadap semua jawaban atau informasi responden. Setelah semua pengamatan diproses, mereka diberi kode. Artinya, berubah. Kode untuk hasil penelitian kuesioner kecanduan *gadget* yaitu jika skor 82-100 = Berat = 1, skor 63-81 = Sedang = 2, skor 44-62 = Ringan = 3, dan jika skor 25-43 = Normal = 4, kemudian untuk hasil kuesioner interaksi sosial jika skor 66-88 = Baik = 1, skor 44-65 = Cukup, dan jika skor 22-43 = Kurang = 3. Kode diberikan peneliti pada kuesioner kecanduan *gadget* yakni untuk penelitian jawaban pada pertanyaan positif (*Favorabel*) dengan pilihan jawaban yaitu, selalu (SL) nilainya 4, sering (SR) nilainya 3, jarang (JR) nilainya 2, tidak pernah (TP) nilainya 1 dan pertanyaan negative (*Unfavorabel*) dengan pilihan jawaban yaitu jika selalu (SL) nilainya 1, sering (SR) nilainya 2, jarang (JR) nilainya 3, tidak pernah (TP) nilainya 4. Untuk kuesioner interaksi sosial yaitu untuk penelitian jawaban pada pertanyaan positif

(*Favorabel*) dengan pilihan jawaban yaitu, selalu (SL) nilainya 4, sering (SR) nilainya 3, jarang (JR) nilainya 2, tidak pernah (TP) nilainya 1 dan pertanyaan negatif (*Unfavorabel*) dengan pilihan jawaban yaitu jika selalu (SL) nilainya 1, sering (SR) nilainya 2, jarang (JR) nilainya 3, tidak pernah (TP) nilainya 4. Interpretasi hasil dari kecanduan *gadget* adalah skor normal.

3.6.1.3 Data Entry

Setelah melalui tahap *coding*, kemudian data dimasukan untuk diolah dalam Analisa data menggunakan SPSS Pada komputer.

3.6.1.4 Tabulating

Data yang telah dimasukan ke dalam SPSS pada komputer, kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis univariat dan bivariat.

3.7 Analisa Data

Analisa data dilakukan untuk menjawab hipotesis penelitian sehingga dipergunakan uji statistik yang cocok dengan variabel penelitian yaitu:

3.7.1 Analisa Data Univariat

Analisa univariat bertujuan untuk menjelaskan atau menggambarkan karakteristik setiap variabel penelitian (Notoatmodjo, 2017). Penelitian ini baik dari variabel independen maupun variabel dependen berbentuk kategorik dengan skala ordinal, sehingga data yang disajikan distribusi frekuensi dan persentase. Analisa univariat digunakan untuk menjelaskan tujuan khusus yakni untuk mengidentifikasi hubungan antara kecanduan *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja di Desa Kabukan.

3.7.2 Analisa Data Bivariat

Analisa bivariat digunakan untuk menganalisis dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi (Notoatmodjo, 2018). Peneliti ingin melihat apakah ada hubungan kecanduan *gadget* dengan interaksi sosial remaja. Variabel *independen* kecanduan *gadget* dan variabel *dependen* interaksi sosial. Kedua

variabel dalam penelitian ini menggunakan skala ordinal, sehingga analisa data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji korelasi *Kendall's Tau b*. Uji statistik korelasi *Kendall's Tau b* artinya uji statistik bertujuan untuk menguji hipotesis antara dua variabel serta mengharuskan kedua variabel di ukur dengan skala ordinal. Analisa bivariat digunakan untuk menguji hipotesis yang mana $p\text{ value} > 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, namun jika $p\text{ value} < 0,05$ maka H_a ditolak dan H_o diterima. Masing-masing data dari kedua variabel menggunakan skala ordinal sehingga analisa yang digunakan adalah uji *Kendall's Tau b*. Interpretasi hasil uji *Kendall's Tau b* menunjukkan nilai $p\text{ value} = 0,000$ yang memiliki arti $p \leq 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan antara kecanduan *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja di Desa Kabukan Kecamatan Tarub.

3.8 Etika Penelitian

Prinsip etika penelitian merupakan standar etika dalam melakukan penelitian, etika dalam penelitian antara lain:

3.8.1 Keadilan

Peneliti tidak membedakan responden satu dengan yang lainnya baik agama, usia, jenis kelamin, etnis, dan sebagainya.

3.8.2 Kerahasiaan (*confidentiality*)

Prinsip ini dilakukan dengan tidak mengungkapkan atau informasi lain terkait identitas responden kepada siapapun. Peneliti menyimpan data rahasia di tempat yang aman dan tidak dapat dibaca oleh orang lain. Setelah menyelesaikan penelitian, peneliti akan memusnahkan seluruh informasi.

3.8.3 Menghormati harkat dan martabat manusia (*Respect for Human Dignity*)

Peneliti memberikan kebebasan pada responden untuk berpartisipasi atau tidak dalam kegiatan penelitian ini. Kalau responden bersedia maka akan diberikan *informed consent*.

3.8.4 Keterbukaan (*Respect for Justice and Inclusiveveness*)

Penelitian dilakukan dengan keterbukaan, jujur, hati-hati dan adil. Peneliti mengkondisikan lingkungan sebaik mungkin dengan menjelaskan prosedur penelitian terlebih dahulu pada responden untuk memenuhi prinsip keterbukaan

tanpa membedakan jenis kelamin, agama, etnis dan lain sebagainya. Keadilan bermakna bahwa responden diberikan beban dan keuntungan yang sama secara merata. Pada saat proses penelitian membuka kesempatan kepada siapapun yang bersedia mengikuti penelitian tanpa membedakan responden dengan cara memberi perhatian yang sama memberi kesempatan kepada semua responden untuk bertanya apabila mengalami kesulitan untuk memahami penjelasan penelitian.