

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Berdasarkan jenisnya, penelitian ini termasuk penelitian korelasional, karena fokus permasalahannya mengungkap hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Hal tersebut sesuai dengan sifat dan tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui hubungan yang berarti antara dua variabel bebas dengan variabel terikat baik secara sendiri - sendiri maupun secara simultan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat ada tidaknya hubungan antara variabel Kecanduan Media Sosial (X) dengan variabel Keterampilan Sosial (Y).

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012).

Variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas (X) : Kecanduan Media Sosial
2. Variabel Terikat (Y) : Keterampilan Sosial

C. Definisi Operasional

Definisi operasional penelitian bertujuan agar pengukuran variabel-variabel penelitian lebih terarah sesuai dengan tujuan dan metode pengukuran yang

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dipersiapkan. Adapun definisi operasional dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kecanduan Media Sosial

Kecanduan media sosial adalah kondisi seseorang yang mengalami ketergantungan terhadap media sosial hingga mengganggu rutinitas kesehariannya dan tidak mampu lepas dari media sosial serta merasa defresi ketika tidak bisa mengakses media sosial. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aspek-aspek kecanduan media sosial dari Al-menayes (2015) yang membagi aspek kecanduan media social menjadi 3 (tiga), yaitu:

- a. *Sosial Consequences* (konsekuensi sosial), mencerminkan bagaimana penggunaan media sosial mempengaruhi kegiatan seseorang dalam kehidupan sehari-hari, seperti : mengabaikan teman dan akademik yang memburuk.
- b. *Time Displacement* (pengalihan waktu), mencerminkan dimensi waktu yang berkaitan dengan penggunaan media sosial, seperti: penggunaan media sosial yang berlebihan, mengabaikan tugas akademik dan peningkatan waktu penggunaan media sosial.
- c. *Compulsive Feelings* (perasaan kompulsif), berkaitan dengan perasaan bosan ketika tidak menggunakan media sosial dan dorongan untuk terus mengakses media sosial.

2. Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu dalam berinteraksi dilingkungan sosialnya dengan menunjukkan perilaku positif dan menghindarkan

perilaku negative dengan tujuan agar dapat diterima dengan baik dalam lingkungan sosialnya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aspek-aspek keterampilan sosial dari Raimundo dkk (2012) yang membagi aspek-aspek keterampilan sosial menjadi 3 (tiga) dimensi yaitu:

- a. *Peer relations* (hubungan dengan teman sebaya), mengacu pada keterampilan sosial atau karakteristik yang penting dalam membangun hubungan positif dengan teman sebaya dan mendapatkan penerimaan sosial dari teman sebaya misalnya: penawaran membantu siswa lain bila diperlukan, mengundang siswa lain untuk berpartisipasi dalam kegiatan.
- b. *Self management* (manajemen diri), mengacu pada menahan diri ketika marah atau mengontrol emosi, kerjasama, dan berperilaku sesuai dengan tuntutan dan peraturan yang berlaku, misalnya: tetap tenang ketika masalah timbul, Merespon dengan tepat ketika dikoreksi oleh guru.
- c. *Academic behavior* (perilaku akademis), terkait dengan kinerja yang kompeten dan keterlibatan pada tugas-tugas akademik misalnya: selesaikan tugas tanpa diingatkan, menghasilkan karya dengan kualitas yang dapat diterima untuk ditingkat kemampuannya.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sumber utama data penelitian, yaitu yang memiliki data mengenai variabel-variabel yang diteliti (Azwar, 2009). Dalam penelitian ini, peneliti tidak mendapatkan data berapa banyak remaja yang mengalami kecanduan media sosial di fakultas Psikologi UIN Suska Riau, maka dari itu subjek penelitian ini berjumlah tak terbatas. Karena tidak diketahuinya jumlah

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

remaja yang mengalami kecanduan media sosial di fakultas Psikologi UIN Suska Riau secara pasti, maka digunakan penentuan ukuran sampel berdasarkan saran dari Roscoe (dalam Sugiyono, 2012) tentang ukuran sampel untuk penelitian sebagai berikut:

- a. Ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500,
- b. Bila sampel dibagi dalam kategori (misalnya: pria-wanita, pegawai negeri, swasta dan lain-lain) maka jumlah anggota sampel setiap kategori minimal 30,
- c. Bila dalam penelitian akan melakukan analisis dengan *multivariate* (korelasi atau regresi berganda misalnya), maka jumlah anggota sampel minimal 10 kali dari jumlah variabel yang diteliti. Misalnya variabel penelitiannya berjumlah 5 (independen + dependen), maka jumlah anggota sampel = $10 \times 5 = 50$,
- d. Untuk penelitian eksperimen yang sederhana, yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka jumlah anggota sampel masing-masing antara 10 sampai 20.

Berdasarkan aturan-aturan yang telah disebutkan diatas, maka dalam penelitian ini menggunakan sampel sebesar 10×2 (jumlah variabel) = 20 responden, namun jumlah ini masih tergolong kurang dalam melakukan sebuah penelitian, maka peneliti menggunakan sampel sebanyak 150 responden untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik *sampling* dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Metode ini merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan-pertimbangan atau kriteria tertentu (Sugiyono, 2012). Dalam penelitian ini, kriteria subjek penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Remaja akhir usia 18-22 tahun (Santrock, 2003).
- b. Memiliki *smartphone*.
- c. Pengguna aktif media sosial (*Facebook*, *BBM*, *line* dan lain-lain).
- d. Terindikasi kecanduan media sosial dengan jumlah waktu mengakses media sosial lebih dari 3 jam/hari atau 20-25 jam perminggu, berdasarkan hasil penelitian Chou dan Hsiao (2000).
- e. Mahasiswa fakultas Psikologi UIN Suska Riau.

F. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber dan berbagai cara (Sugiyono, 2012). Metode pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan skala. Model skala keterampilan sosial dan kecanduan media sosial pada remaja adalah menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2012).

1. Alat ukur

Pada penelitian ini, alat ukur yang digunakan adalah skala psikologi. Penelitian ini menggunakan dua skala psikologi. Pertama, skala kecanduan media sosial dari Al-menayes (2015) yang telah dimodifikasi oleh peneliti berdasarkan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

aspek-aspek kecanduan media sosial dari Al- menayes (2015), yaitu: (1) *social consequences*, (2) *time displacement* dan (3) *compulsive feelings*. Kedua, skala keterampilan sosial dari Raimundo dkk (2012) yang telah dimodifikasi oleh peneliti berdasarkan aspek-aspek keterampilan sosial dari Raimundo dkk, (2012) yaitu, (1) *peer relations*, (2) *self management*, (3) *academic skills*.

a. Alat ukur kecanduan media sosial

Untuk mengetahui keadaan subjek, khususnya kecanduan media sosial digunakan alat ukur kecanduan media sosial dengan model skala kecanduan media sosial dari Al-menayes (2015) yang telah dimodifikasi oleh peneliti dengan menambahkan beberapa aitem yang sesuai dengan aspek-aspek yang telah dikemukakan. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur kecanduan media sosial menggunakan skala yang terdiri dari dua pernyataan *favourable* dan *unfavourable*. Model skala kecanduan media sosial dibuat dalam empat alternatif jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Kuesioner tertutup yang berbentuk skala likert. Skala ini memiliki aitem. Pemberian skor dengan cara memberi skor 1 sampai 4.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.1
Alternatif Pilihan Jawaban Model Skala Likert

<i>Favorable</i>		<i>Unfavorable</i>	
Pernyataan	Skor	Pernyataan	Skor
Sangat Setuju	4	Sangat Setuju	1
Setuju	3	Setuju	2
Tidak Setuju	2	Tidak Setuju	3
Sangat Tidak Setuju	1	Sangat Tidak Setuju	4

Tabel 3.2
Blue Print Skala kecanduan media sosial untuk Uji Coba (*Try Out*)

No	Aspek	Aitem		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	<i>Social consequences</i> (konsekuensi social)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	-	7
2	<i>Time displacement</i> (pengalihan waktu)	8, 9, 10, 11, 12	13	6
3	<i>Compulsive feelings</i> (perasaan kompulsif)	14, 16, 17, 18, 19, 21	15, 20, 22, 23	10
Total		15	5	23

b. Alat ukur keterampilan sosial

Untuk mengetahui keadaan subjek, khususnya keterampilan sosial digunakan alat ukur keterampilan sosial yang dimodifikasi dari skala Raimundo dkk (2012). Alat ukur yang digunakan untuk mengukur keterampilan sosial menggunakan skala yang terdiri dari dua pernyataan *favourable* dan *unfavourable*. Model skala keterampilan sosial dibuat dalam empat alternatif jawaban yaitu sangat sering, sering, kadang-kadang dan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tidak pernah. Kuesioner tertutup yang berbentuk skala likert. Skala ini memiliki aitem. Pemberian skor dengan cara memberi skor 1 sampai 4.

Tabel 3.3
Alternatif Pilihan Jawaban Model Skala Likert

<i>Favorable</i>		<i>Unfavorable</i>	
Pernyataan	Skor	Pernyataan	Skor
Sangat Sering	4	Sangat Sering	1
Sering	3	Sering	2
Kadang-kadang	2	Kadang-kadang	3
Tidak pernah	1	Tidak pernah	4

Tabel 3.4
Blue Print Skala keterampilan sosial untuk Uji Coba (*Try Out*)

No	Aspek	Aitem		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	<i>Peer Relation</i> (hubungan dengan teman sebaya)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	-	14
2	<i>Self Management</i> (manajemen diri)	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24	-	10
3	<i>Academic Behavior</i> (perilaku akademik)	25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32	-	8
Total		32	-	32

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Coba Alat Ukur

Sebelum penelitian dilaksanakan maka alat ukur yang digunakan perlu dilakukan uji coba terlebih dahulu. Uji coba bertujuan untuk mengetahui tingkat

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

validitas dan reliabilitas alat ukur yang akan digunakan, dengan kata lain agar butir-butir pernyataan dalam skala tersebut benar-benar dapat mengukur apa yang ingin diukur.

Uji coba alat ukur dilakukan pada 50 orang remaja/ mahasiswa yang sesuai dengan kriteria penelitian. Uji coba dilakukan di Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial UIN Suska Riau pada tanggal 30 sampai 31 Februari 2018. Setelah uji coba yang dilakukan pada remaja-remaja tersebut, kemudian dilakukan penskoran terhadap hasil yang diterima dan dilakukan uji validitas dan reliabilitas dari keseluruhan skala keterampilan sosial dan kecanduan media sosial dengan menggunakan SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 23.0 for windows.

2. Validitas

Validitas atau valid berarti instrumen tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur (Sugiyono, 2012). Sementara itu, menurut Azwar (2009) validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauhmana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Hasil penelitian yang valid terjadi apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti.

Dalam penelitian ini, validitas yang digunakan peneliti adalah validitas isi, yaitu relevansi aitem dengan indikator berperilaku dan dengan tujuan ukur sebenarnya sudah dapat dievaluasi lewat nalar dan akal sehat (*common sense*)

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang mampu menilai apakah isi skala memang mendukung konstruk teoretik yang diukur. Keputusan akal sehat mengenai keselarasan atau relevansi aitem dengan tujuan ukur skala tidak dapat didasarkan hanya pada penilaian penulis soal sendiri, tapi juga memerlukan kesepakatan penilaian dari beberapa penilai yang kompeten (*expert judgement*) (Azwar, 2012). Dalam hal ini *expert judgement* dilakukan oleh pembimbing dan narasumber seminar.

3. Indeks Daya Beda

Indeks daya beda adalah sejauh mana aitem mampu membedakan antara individu atau kelompok individu yang memiliki dan yang tidak memiliki atribut yang diukur (Azwar, 2015). Azwar (2015) menyebutkan salah satu cara melihat daya beda aitem dengan cara menghitung koefisien korelasi antara distribusi skor aitem dengan distribusi skor skala itu sendiri. Komputasi ini akan menghasilkan *koefisien korelasi aitem-total (rix)*.

Penerimaan aitem diterima atau gugur dalam penelitian ini dengan melihat koefisien korelasi (*rix*) dengan batasan $\geq 0,30$. Aitem dengan nilai koefisien korelasi $\geq 0,30$ dianggap memuaskan dan bisa digunakan untuk alat ukur penelitian. Sedangkan aitem yang berada dibawah koefisien korelasi tersebut dianggap gugur. Apabila koefisien aitem yang diterima ternyata masih tidak bisa memenuhi jumlah yang diinginkan, ketentuan koefisien korelasi aitem dari $\geq 0,30$ bisa diturunkan menjadi 0,25. Dalam penelitian ini nilai koefisien korelasi yang digunakan adalah 0,30.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Untuk melihat indeks daya beda aitem, hasil *try out* tersebut dianalisis dengan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 23.0 *for windows*. Dari 32 aitem skala keterampilan sosial dan 23 aitem skala kecanduan media sosial ketika dilakukan analisis dengan menggunakan SPSS 23.0 *for windows* maka hasil analisis dinyatakan masih terdapat aitem-aitem yang gugur.

a. Skala Kecanduan Media Sosial

Berdasarkan hasil uji indeks daya beda dari 23 aitem skala kecanduan media sosial diperoleh aitem yang dinyatakan diterima berjumlah 15 aitem yaitu berkisar antara 0,319 hingga 0,696 dan aitem yang gugur berjumlah 8 aitem. *Blue print* hasil uji indeks daya beda aitem skala kecanduan media sosial adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5
Blue Print Skala Kecanduan Media Sosial Setelah Uji Coba (*Try Out*)

No	Aspek	Valid		Gugur		Jumlah
		Favo	Unfavo	Favo	Unfavo	
1	<i>Social consequences</i> (konsekuensi sosial)	2, 3, 5, 7	-	1*, 4*, 6		7
	<i>Time displacement</i> (pengalihan waktu)	9, 10, 11, 12	-	8*,	13	6
3	<i>Compulsive feelings</i> (perasaan kompulsif)	14, 16, 18, 19, 21	15, 23	17*	20, 22	10
Total		13	2	5	3	23

Ket * : Aitem asli/ terjemahan yang gugur

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Setelah mendapatkan aitem yang valid maupun yang gugur, aitem disusun kembali dengan menyesuaikan nomor pada aitem yang sebelumnya, maka dari itu dibuat *blue print* baru untuk penelitian yang berisikan aitem-aitem valid. Adapun *blue print* skala kecanduan media sosial untuk penelitian yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.6

Blue Print Skala kecanduan media sosial untuk Penelitian.

No	Aspek	Aitem		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	<i>Social consequences</i> (konsekuensi social)	1, 2,3, 4	-	4
2	<i>Time displacement</i> (pengalihan waktu)	5, 6, 7, 8	-	4
3	<i>Compulsive feelings</i> (perasaan kompulsif)	9, 11, 12, 13, 14	10, 15	7
Total		13	2	15

b. Skala Keterampilan Sosial

Berdasarkan hasil uji indeks daya beda dari 32 aitem skala keterampilan sosial diperoleh aitem yang dinyatakan diterima berjumlah 31 aitem yaitu berkisar antara 0,308 hingga 0,667 dan aitem yang gugur berjumlah 1 aitem. *Blue print* hasil uji indeks daya beda aitem skala keterampilan sosial adalah sebagai berikut :

Tabel 3.7*Blue Print* Skala Keterampilan Sosial Setelah Uji Coba (*Try Out*)

No	Aspek	Valid		Gugur		Jumlah
		<i>Favo</i>	<i>Unfavo</i>	<i>Favo</i>	<i>Unfavo</i>	
1	<i>Peer Relation</i> (hubungan dengan teman sebaya)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	-	-	-	14
2	<i>Self Management</i> (manajemen diri)	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24	-	23	-	10
3	<i>Academic Behavior</i> (perilaku akademik)	25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32	-	-	-	8
Total		31	-	1	-	32

Setelah mendapatkan aitem yang valid maupun yang gugur, aitem disusun kembali dengan menyesuaikan nomor pada aitem yang sebelumnya, maka dari itu dibuat *blue print* baru untuk penelitian yang berisikan aitem-aitem valid. Adapun *blue print* skala keterampilan sosial untuk penelitian yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.8*Blue Print* Skala Keterampilan Sosial untuk Penelitian.

No	Aspek	Aitem		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	<i>Peer Relation</i> (hubungan dengan teman sebaya)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	-	14
2	<i>Self Management</i> (manajemen diri)	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	-	9
3	<i>Academic Behavior</i> (perilaku akademik)	24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31	-	8
Total		31	-	31

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Uji Reliabilitas

Hasil penelitian yang reliabel terjadi apabila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2013). Menurut Azwar (2009), reliabilitas adalah konsistensi alat ukur, yang mengandung makna seberapa tinggi kecermatan pengukuran. Koefisien reliabilitas ($r_{xx'}$) berada dalam rentang angka dari 0 sampai dengan 1,00. Bila koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 berarti pengukuran semakin reliabel.

Dalam penelitian ini, untuk menguji reliabilitas alat ukur menggunakan rumus reliabilitas *Alpha cronbach* dengan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 23.0 *for windows*. Berdasarkan uji reliabilitas terhadap aitem skala keterampilan sosial dan skala kecanduan media sosial diperoleh hasil koefisien *alpha cronbach* masing-masing variabel yaitu 0,909 untuk skala keterampilan sosial dan 0,855 untuk skala kecanduan media sosial. Hasil koefisien reliabilitas *alpha cronbach* kedua skala mendekati angka 1 yang berarti reliabilitas skala dapat dikatakan baik atau reliabilitas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.9
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Jumlah Aitem	<i>Cronbach's Alpha</i>
Kecanduan Media Sosial	15	0,855
Keterampilan Sosial	31	0,909

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

H. Analisis Data

Setelah data diperoleh maka peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan teknik korelasi *product moment* dari Pearson yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara keterampilan sosial dengan kecanduan media sosial pada remaja. Data yang diperoleh diproses dengan bantuan program *Statistical Product And Service Solutions (SPSS) 23.0 For Windows*.

I. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Tabel 3.10
Jadwal Penelitian

No	Jenis kegiatan	Tanggal pelaksanaan
1.	Seminar Proposal	3 Januari 2018
2.	Uji Coba Skala (<i>Try Out</i>)	30-31 Februari 2018
3.	Penelitian	7-21 Maret 2018
4.	Seminar Hasil	11 April 2018
5.	Ujian Munaqasyah	4 Juli 2018