

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

Penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan kuantitatif yang menekankan analisis pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan menggunakan statistika. Pada dasarnya, pendekatan kuantitatif dilakukan pada penelitian infrensial (dalam rangka pengujian hipotesis) dan menyandarkan kesimpulan hasilnya pada suatu probalitas kesalahan penolakan hipotesis nihil. Dengan metode kuantitatif akan diperoleh signifikansi perbedaan kelompok atau signifikansi hubungan variabel yang diteliti (Azwar, 2013).

Teknik statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik korelasional, yang bertujuan meneliti sejauh mana variasi pada satu variabel berkaitan dengan variabel pada satu atau lebih variabel lain, berdasarkan koefisien korelasi (Azwar, 2013).

B. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel terikat (Y) dan variabel bebas (X). Adapun identifikasi variabel adalah sebagai berikut:

1. Variabel Terikat (Y) : Kecanduan Media Sosial
2. Variabel bebas (X) : *Relatedness*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

C. Definisi Operasional

1. Kecanduan Media Sosial

Kecanduan media sosial adalah keterlibatan seseorang secara terus menerus dalam menghabiskan waktu untuk mengakses media sosial melalui jaringan internet yang berdampak pada kehidupan sosial dan perasaan, sehingga mereka tidak mampu mengontrol penggunaannya saat *online*.

2. *Relatedness*

Relatedness sebagai kecenderungan melekat pada individu untuk merasa terhubung dengan orang lain, yaitu untuk menjadi anggota kelompok, untuk mencintai dan peduli, serta dicintai dan diperhatikan

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012). Menurut Arikunto (2010), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi. Populasi pada penelitian ini adalah remaja akhir yang berada di kecamatan Tampan dengan rentang usia 18-21 tahun menurut Santrock (2003).

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti, dengan maksud untuk menggeneralisasikan sampel (Arikunto, 2010).

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.

Arikunto (2010) menjelaskan apabila subjek yang akan diteliti kurang dari 100 subjek, maka lebih baik diambil keseluruhannya, tetapi jika lebih dari 100 maka diambil 15-25% dari jumlah populasi.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik dalam pengambilan sampel ini ialah dengan cara teknik *accidental sampling*. *Accidental Sampling* yaitu pengambilan sampel secara aksidental (*accidental*) dengan mengambil kasus atau responden yang kebetulan ada atau tersedia di suatu tempat sesuai dengan konteks penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2004) *accidental sampling* adalah mengambil responden sebagai sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel bila orang yang kebetulan ditemui cocok sebagai sumber data dengan kriteria utamanya sebagai berikut :

- a. Remaja akhir usia 18-21 tahun
- b. Memiliki *smartphone*.
- c. Pengguna aktif media sosial (*Facebook*, *BBM*, *line* dan lain-lain).
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. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini akan diperoleh dengan menggunakan instrumen pengumpulan data dalam bentuk skala untuk mengukur

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.

Relatedness dan Kecanduan Media Sosial pada remaja. Skala yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Skala Kecanduan Media Sosial

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala kecanduan media sosial, skala terjemahan berdasarkan aspek-aspek menurut Menayes (2015) yang terdiri dari tiga aspek kecanduan media sosial yaitu *Social Consequences* (Konsekuensi sosial), *Time Displacement* (Pengalihan Waktu), dan *Compulsive Feelings* (Perasaan Kompulsif). Model skala yang akan digunakan untuk skala kecanduan media sosial mengacu pada model skala likert yang dibuat dalam empat alternatif jawaban, yaitu : sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS), terdiri dari pernyataan aitem positif (*favourable*) dan pernyataan aitem yang cenderung negatif (*unfavourable*).

Penilaian yang diberikan untuk pernyataan *favourable* diberi skor sebagai berikut yaitu : Sangat Setuju (SS) : 4, Setuju (S) : 3, Tidak Setuju (TS) : 2, Sangat Tidak Setuju (STS) : 1. Sedangkan *unfavourable* diberi skor sebagai berikut : Sangat Setuju (SS) : 1, Setuju (S) : 2, Tidak Setuju (TS) : 3, Sangat Tidak Setuju (STS) : 4. Jumlah aitem yang dipersiapkan sebanyak 14 aitem dapat dilihat dalam tabel 3.1 berikut :

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
Blue Print Skala Kecanduan Media Sosial Sebelum Try Out

Aspek	No Item		Jumlah
	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
<i>Social Consequences</i>	1,4,7,9		4
<i>Time Displacement</i>	3,5,8,12		4
<i>Complusive Feelings</i>	2,6,10,11,13,14		6
Jumlah			14

2. Skala *Relatedness*

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *Relatedness*. Skala ini skala modifikasi berdasarkan dimensi menurut Richer & Vallerand (dalam Auzolt, 2013) yang terdiri dari dua dimensi *Relatedness* yaitu *Intimacy* (keintiman) dan *Acceptance* (penerimaan). Model skala yang akan digunakan untuk skala *Relatedness* mengacu pada model skala likert yang dibuat dalam empat alternatif jawaban, yaitu : sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS), terdiri dari pernyataan aitem positif (*favourable*) dan pernyataan aitem yang cenderung negatif (*unfavourable*).

Penilaian yang diberikan untuk pernyataan *favourable* diberi skor sebagai berikut yaitu : Sangat Setuju (SS) : 4, Setuju (S) : 3, Tidak Setuju (TS) : 2, Sangat Tidak Setuju (STS) : 1. Sedangkan *unfavourable* diberi skor sebagai berikut : Sangat Setuju (SS) : 1, Setuju (S) : 2, Tidak Setuju (TS) : 3, Sangat Tidak Setuju (STS) : 4. Jumlah aitem yang dipersiapkan sebanyak 20 aitem dapat dilihat dalam tabel 3.2 berikut :

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 3.2
Blue print skala kebutuhan *relatedness* sebelum try out

Aspek	No Item		Jumlah
	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
<i>Acceptance</i>	1, 2, 5, 11,14,20	6,7,10,17	10
<i>Intimacy</i>	3,4,12,13,15,18,19	8,9,16	10
Jumlah			20

F. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Coba Alat Ukur

Sebuah skala dapat digunakan apabila dikatakan valid dan reliabel berdasarkan statistik dengan melalui uji coba (*try out*) terlebih dahulu kepada sejumlah subjek yang memiliki karakteristik yang sama dengan karakteristik sampel penelitian. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas alat ukur yang digunakan sehingga diperoleh aitem aitem yang layak digunakan sebagai alat ukur.

Uji coba (*try out*) dilakukan pada remaja yang berada di Kecamatan Tampan sebanyak 30 responden pada tanggal 15 Agustus 2018. Alat ukur yang diuji cobakan adalah skala Kecanduan Media Sosial dan skala *Relatedness*. Skala kecanduan media sosial terdiri dari 14 aitem yang mencakup 3 aspek. Skala *relatedness* 20 aitem yang terdiri dari 2 dimensi. Setelah melakukan uji coba maka selanjutnya akan dinilai dan melakukan pengujian validitas dan reliabilitas dengan bantuan komputer dengan aplikasi *Statistical Product and Service Solutions (SPSS) 24 for Window*.

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.

2. Uji Validitas

Uji validitas adalah pertimbangan yang paling utama dalam mengevaluasi kualitas tes sebagai instrumen ukur. Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrument pengukur dalam melakukan fungsi ukurannya (Azwar, 2012).

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas isi (*content validity*). Azwar (2012) mengungkapkan validitas isi merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap isi suatu alat ukur dengan cara melakukan analisis secara rasional atau lewat *profesional judgement*. Dalam hal ini dilakukan oleh pembimbing dan narasumber.

3. Daya Beda Aitem

Azwar (2012) menyebutkan salah satu cara melihat daya deskriminasi aitem adalah dengan melihat koefisien korelasi antara distribusi skor aitem dengan distribusi skor skala yang dikenal dengan nama *koefisien korelasi aitem-total* (r_{ix}). Penerimaan aitem yang diterima atau gugur dalam penelitian ini dengan melihat koefisien korelasi (r_{ix}) 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 akan dianggap gugur. Namun, apabila jumlah aitem yang lulus tidak mencukupi jumlah yang diinginkan maka peneliti dapat menurunkan 0,30 menjadi 0,25.

Hasil perhitungan daya uji coba diolah dengan menggunakan sistem komputerisasi *SPSS 24.0 for Windows*. Berdasarkan hasil perhitungan pada

Hak Cipta Dilindungi 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.

skala kecanduan media sosial dari 14 butir aitem terdapat 12 aitem yang valid dan 2 aitem yang gugur. Koefisien korelasi total (r_{ix}) bergerak antara 0,458 – 0,697. Adapun rincian aitem yang valid dan gugur untuk skala kecanduan media sosial dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut :

Tabel 3.3
Blue Print Skala Kecanduan Media Sosial (Hasil Try Out)

Aspek	Valid	Gugur
	F	F
<i>Social Consequences</i>	1,4,7,9	4,9
<i>Time Displacement</i>	3,5,8,12	
<i>Complusive Feelings</i>	2,6,10,11,13,14	
Total	12	2

*keterangan : F= Favorable; UF= Unfavorable

Dari tabel diatas terdapat 2 aitem yang gugur, sehingga aitem yang layak untuk penelitian berjumlah 12 aitem. Blue print skala kecanduan media sosial untuk penelitian dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut :

Tabel 3.4
Blue Print Skala kecanduan media sosial (untuk penelitian)

Aspek	Aitem
	F
<i>Social Consequences</i>	1,6
<i>Time Displacement</i>	3,4,7,10
<i>Complusive Feelings</i>	2,5,8,9,11,12
Total	12

*keterangan : F= Favorable; UF= Unfavorable

Sedangkan pada skala *relatedness* dengan jumlah aitem 20 butir pertanyaan yang telah diuji cobakan terdapat 5 aitem yang gugur dan 15 aitem yang valid. Koefisien korelasi total (r_{ix}) bergerak antara 0,420– 0,654. Adapun rincian aitem yang valid dan gugur untuk skala kecanduan media sosial dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut :

Tabel 3.5
Blue Print Skala Relatedness (Hasil Try Out)

Aspek	Valid		Gugur	
	F	UF	F	UF
Acceptance	1, 2, 5, 11,14,20	6,7,10,17	20	
Intimacy	3,4,12,13,15,18,19	8,9,16	4,18,19	9
Total	15		5	

*keterangan : F= Favorable; UF= Unfavorable

Dari tabel diatas terdapat 5 aitem yang gugur, sehingga aitem yang layak untuk penelitian berjumlah 15 aitem. Blue print skala *Relatedness* untuk penelitian dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut :

Tabel 3.6
Blue print Relatedness (Y) untuk Penelitian

No	Aspek	F	UF
1	Acceptance	1,2,4,9,12	5,6,8,15
2	Intimacy	3,10,11,13	7,14
Total		15	

*keterangan : F = Favourable, UF = Unfavourable

4. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan suatu teknik yang digunakan untuk melihat seberapa jauh skala dapat memberikan hasil yang ajeg (konstan) dalam suatu pengukuran. Reabilitas mengacu pada konsistensi atau kepercayaan hasil pengukuran suatu alat ukur. Teknik yang digunakan untuk mengetahui kesahihan aitem adalah dengan menggunakan teknik *Alfa Cronbach* yang dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 24.0 for windows*. Reabilitas dinyatakan dalam koefisien reabilitas, yang angkanya berada dalam rentang dari 0,00 - 1,00. Koefisien reabilitas yang mendekati angka 1,00 menunjukkan reabilitas alat ukur yang semakin tinggi. Sebaliknya alat ukur

yang rendah reabilitasnya ditandai dengan koefisien reabilitas yang mendekati angka 0,00 (Azwar, 2012).

Berdasarkan uji reliabilitas terhadap aitem pada skala koefisien reliabilitas pada aitem skala Kecanduan Media Sosial (Y) sebesar 0,860 dan (X) koefisien reliabilitas *Relatedness* sebesar 0.882.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk pengolahan data penelitian ini dengan menggunakan teknik perhitungan korelasi *Product Moment* yaitu untuk mencari hubungan antara kedua variabel dan pelaksanaannya dengan menggunakan bantuan komputer SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) 24.0 *for windows*.

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.