

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.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian korelasional yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan kompetensi interpersonal. Agar lebih jelas, penelitian ini digambarkan dengan bagan sebagai berikut:



B. Identifikasi Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Metode ini mencari korelasi antara dua variabel yang ada. Variabel tersebut adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yaitu variabel yang dianggap menjadi penyebab bagi terjadinya perubahan pada variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini yaitu intensitas penggunaan *smartphone* dan variabel terikat (Y) pada penelitian ini yaitu kompetensi interpersonal.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah spesifikasi kegiatan peneliti dalam mengukur atau memanipulasi suatu variabel. Definisi operasional memberi batasan atau arti suatu variabel dengan merinci hal yang harus dikerjakan oleh peneliti untuk mengukur variabel tersebut (Idrus, 2009).

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.

Definisi operasional haruslah memiliki keunikan. Penelitian yang memilih dan menentukan definisi operasional yang paling relevan bagi variabel yang ditelitinya. Definisi operasional dari masing-masing variabel dalam penelitian ini adalah:

a. Variabel Kompetensi Interpersonal

Kompetensi interpersonal dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk membina hubungan interpersonal dengan melakukan pendekatan secara efektif. Kompetensi interpersonal memiliki indikator sebagai berikut:

- 1) Kemampuan berinisiasi (*Initiation*), yaitu kemampuan untuk memulai sebuah hubungan
- 2) Kemampuan bersikap asertif (*negative assertion*), yaitu Kemampuan menegaskan ketidaksenangan dengan orang lain
- 3) Kemampuan untuk bersikap terbuka (*self-disclosure*) yaitu Kemampuan untuk mengungkapkan informasi pribadi
- 4) Kemampuan untuk memberi dukungan kepada orang lain (*Emotional Support*), yaitu dukungan emosional mencakup kemampuan untuk menenangkan dan memberi rasa nyaman kepada orang lain ketika orang tersebut dalam keadaan tertekan dan bermasalah
- 5) Kemampuan untuk mengelola konflik (*conflict management*), yaitu meliputi sikap-sikap untuk menyusun strategi penyelesaian masalah.



b. Variabel Intensitas Penggunaan *Smartphone*

Intensitas penggunaan *smartphone* adalah tingkat keseringan seseorang melakukan suatu tindakan penggunaan *smartphone* dengan maksud tertentu seperti, mendapatkan pemuasan kebutuhannya. Intensitas penggunaan *smartphone* memiliki beberapa indikator sebagai berikut:

- 1) Motivasi, adalah dorongan, keinginan, hasrat dan tenaga penggerak yang berasal dari dalam dirinya untuk memainkan *smartphone*
- 2) Durasi kegiatan, yaitu berapa lama pengguna memainkan *smartphone*
- 3) Frekuensi, yang dimaksud ialah seringnya kegiatan itu dilaksanakan dalam periode waktu tertentu
- 4) Presentasi, yang dimaksud adalah keinginan atau harapan, rencana, cita-cita atau sasaran, target yang hendak dicapai dengan kegiatan menggunakan *smartphone*
- 5) Arah sikap, yang dimaksud yaitu kecenderungan pengguna untuk bertindak positif atau negatif dalam menggunakan *smartphone*
- 6) Minat, yaitu ketertarikan pada objek tertentu secara terus menerus.

C. Subjek Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Arikunto adalah keseluruhan subyek penelitian. Apabila peneliti ingin meneliti semua elemen yang ada di wilayah penelitian,



maka penelitiannya dinamakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya disebut studi populasi atau studi sensus (Arikunto. 2006). Dari pengertian tersebut maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa fakultas psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang memiliki *smartphone*. Jumlah mahasiswa psikologi yang aktif yaitu 1231 orang.

2. Sampel Penelitian

Menurut Arikunto jika meneliti dari sebagian dari populasi, maka penelitian tersebut penelitian sampel. Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Apabila subjek kurang dari 100, maka lebih baik di ambil seluruhnya, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10% - 15% atau 20% - 25% itu untuk pengambilan sampel dengan populasi diatas 100 (Arikunto. 2006). Adapun sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa fakultas psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dari semester satu (I) sampai semester sebelas (XI) yang berjumlah 243 orang, yaitu sekitar 20% dari populasi.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah suatu cara pengambilan sampel yang representative dari populasi (Sugiyono, 2010). Untuk menentukan sampel dalam penelitian ini digunakan metode *incidental sampling*. Sampling Insidental adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan/incidental bertemu dengan peneliti dapat



digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok dengan sumber data (Sugiyono, 2012). Karakteristik sampel yang digunakan yaitu : Mahasiswa Psikologi yang masih aktif dan memiliki *smartphone*.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Alat Ukur

Variabel-variabel penelitian diukur dengan menggunakan skala psikologi. Dalam proses untuk mendapatkan data yang ingin dicapai, maka penelitian ini menggunakan dua macam skala yaitu skala intensitas penggunaan *smartphone* dan skala kompetensi interpersonal,

Alat ukur dalam penelitian ini menggunakan skala Likert yaitu, skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat atau persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2010).

a. Skala Intensitas Penggunaan *Smartphone*

Pada penelitian ini, pengambilan data dilakukan dengan pemberian skala kepada sampel penelitian. Skala tersebut kemudian diberi skor berdasarkan model skala Likert yang dibuat sendiri oleh peneliti dengan menyediakan empat alternative jawaban. Sistem penilaian menggunakan empat alternative jawaban yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidaksesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS). Pemberian skor untuk item *favorabel*, nilai jawaban sangat sesuai (SS)=4, sesuai (S)=3, tidak sesuai (TS)=2, dan sangat tidak sesuai



(STS)=1. Untuk *unfavorabel*, nilai jawaban sangatsesuai (SS)=1, sesuai (S)=2, tidak sesuai (TS)=3, dan sangat tidak sesuai (STS)=4. Hal ini akan mempermudah peneliti dalam skoring data penelitian.

b. Skala Kompetensi Interpersonal

Skala Kompetensi Interpersonal ini adalah hasil modifikasi dari skala kompetensi interpersonal yang dikemukakan oleh Burhmester dkk, (1988). Skala kompetensi interpersonal disusun berdasarkan modifikasi model skala Likert yang dibuat dengan 4 (empat) alternatif jawaban dengan menghilangkan jawaban yang netral. Pada masing-masing alternative jawaban diberi nilai sebagai berikut: sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS). Pemberian skor untuk item *favorabel*, nilai jawaban sangat sesuai (SS)=4, sesuai (S)=3, tidak sesuai (TS)=2, dan sangat tidak sesuai (STS)=1. Untuk *unfavorabel*, nilai jawaban sangat sesuai (SS)=1, sesuai (S)=2, tidak sesuai (TS)=3, dan sangat tidak sesuai (STS)=4. Hal ini akan mempermudah peneliti dalam skoring data penelitian.

E. Uji Coba Alat Ukur

Sebelum penelitian dilaksanakan, maka alat ukur yang akan digunakan harus di uji cobakan terlebih dahulu. Uji coba diberikan kepada 200 orang mahasiswa fakultas psikologi UIN SUSKA RIAU. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas guna mendapatkan item-item yang layak digunakan sebagai alat ukur. Adapun rincian mengenai item yang di uji

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.

cobakan untuk skala intensitas penggunaan *smartphone* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.1
Blue Print Skala Intensitas Penggunaan Smartphone (X)
(Try Out)

No	Indikator	Nomor Item		Total
		Favourable	Unfavourable	
1	Motivasi	1, 6, 14, 20,	25,10, 15, 22,	8
2	Durasi	4, 7, 13, 19,9	16, 23,24,	8
3	Frekuensi	5, 8, 12, 18,	11, 2, 17, 21,	8
4	Presentasi	28, 31, 38, 44	35, 41	6
5	Arah Sikap	30, 33, 39, 40	3, 42, 43	7
6	Minat	26, 29, 34, 36	27, 32, 37	7
Total		25	19	44

Adapun rincian mengenai item yang akan di uji cobakan untuk skala kompetensi interpersonal dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2
Blue Print Skala Kompetensi Interpersonal (Y)
(Try Out)

No	Indikator	Nomor Item		Total
		Favourable	Unfavourable	
1	Kemampuan berinisiasi (Initiation)	10, 19, 23, 34	7, 18, 22,	7
2	Kemampuan bersikap Asertif (negative assertion)	4, 17, 21, 35	3, 14, 20, 31	8
3	Kemampuan untuk bersikap terbuka (self-disclosure)	5, 15, 24,	2, 16, 26, 36	7
4	Kemampuan untuk memberi dukungan kepada orang lain (Emotional Support)	6, 13, 25, 32	1,12,	6
5	Kemampuan mengelola konflik (conflict management)	8,11, 29,	9, 27, 28, 30, 33	8
Total		18	18	36



F. Validitas, Indeks Daya Beda dan Reliabilitas

1. Validitas

Azwar (2009) validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrument pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Untuk mengetahui apakah skala yang dibuat sesuai dengan tujuan pengukuran perlu dilakukan uji validitas, dan uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Validitas isi merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional atau lewat *professional judgment*. Pendapat professional dalam mengkaji validitas isi skala penelitian ini adalah pembimbing skripsi dan narasumber.

2. Indeks Daya Beda Item

Indeks daya beda item adalah sejauh mana item mampu membedakan antara individu atau kelompok individu yang memiliki dan tidak memiliki atribut yang diukur (azwar, 2010). Pada penelitian ini untuk melihat daya beda masing-masing item, peneliti menggunakan *Product Moment Correlation* dari *Karl Pearson* dengan menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 23.0 For Windows*.

Untuk menentukan suatu item dianggap valid atau gugur, digunakan kriteria Azwar (2010) yang mengatakan bahwa apabila item yang memiliki koefisien korelasi item-total sama dengan atau lebih besar dari pada 0,30 jumlahnya melebihi jumlah item yang dispesifikasikan dalam rencana untuk dijadikan skala, maka dapat dipilih item-item yang

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.

memiliki daya diskriminasi tertinggi. Sebaiknya apabila jumlah item yang lolos masih tidak mencukupi jumlah yang diinginkan, dapat dipertimbangkan untuk menurunkan sedikit batas kriteria misalnya menjadi 0,25 sehingga jumlah yang diinginkan dapat tercapai.

Dari 44 item skala intensitas penggunaan *smartphone* terdapat 32 item yang valid dan 12 item yang gugur. Berikut rincian mengenai jumlah item yang valid dan gugur dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.3
Blue Print Skala Intensitas Penggunaan Smartphone
(Valid dan Gugur)

No	Indikator	Nomor Item				Jumlah
		Favourable		Unfavourable		
		Valid	Gugur	Valid	Gugur	
1	Motivasi	1, 14, 20	6	25,10, 15	22	8
2	Durasi	4, 7, 19, 9	13	23,24	16	8
3	Frekuensi	5, 12, 18	8	11, 2, 21	17	8
4	Presentasi	28, 31, 38	44	35, 41	-	6
5	Arah Sikap	30, 39, 40	33	42	3, 43	7
6	Minat	29, 34, 36	26	27, 37	32	7
Total		19	6	13	6	44

Berdasarkan rincian mengenai jumlah item yang valid dan yang gugur untuk skala intensitas penggunaan *smartphone* pada tabel 3.4 diatas, maka item yang valid adalah 32 item dengan tingkat validitas item mulai dari 0,317 sampai 0,684. Berikut adalah rincian mengenai jumlah item skala intensitas Penggunaan Smartphone yang valid setelah dilakukan uji coba:

- 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.

Tabel 3.4
Blue Print Skala Intensitas Penggunaan Smartphone
(Untuk Penelitian)

No	Indikator	Nomor Item		Jumlah
		Favourable	Unfavourable	
1	Motivasi	1, 10, 14	18,7, 11	6
2	Durasi	3, 5, 13, 6	16,17	6
3	Frekuensi	4, 9, 12	8, 2, 15	6
4	Presentasi	20, 23, 28	25, 31	5
5	Arah Sikap	22, 29,	30, 32	4
6	Minat	21, 24, 26	19, 27	5
	Total	18	14	32

Pada variabel kompetensi interpersonal terdapat 36 item yang diuji validitasnya, dan dari jumlah item tersebut terdapat 26 item yang valid. Sedangkan item yang dinyatakan gugur atau tidak valid adalah 10 item. Adapun rincian item-item yang valid dan item yang gugur dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5
Blue Print Skala Kompetensi Interpersonal
(Valid dan Gugur)

No	Indikator	Nomor Item				Jumlah
		Favourable		Unfavourable		
		Valid	Gugur	Valid	Gugur	
1	Kemampuan berinisiasi (Initiation)	10, 23, 34	19	7, 22	18	7
2	Kemampuan bersikap Asertif (negative assertion)	4, 17, 21,	35	14, 20	3, 31	8
3	Kemampuan bersikap terbuka (self-disclosure)	5, 15, 24	15	16, 26, 36	2	7
4	Kemampuan memberi dukungan kepada orang lain (Emotional Support)	6, 32	13, 25	1,12,	-	6
5	Kemampuan mengelola konflik (conflict management)	8,11, 29	-	9, 27, 30, 33	28	8
	Total		18		18	36

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

Berdasarkan rincian mengenai jumlah item yang valid dan yang gugur untuk skala kompetensi interpersonal pada tabel 3.6 diatas, maka item yang valid adalah 26 item dengan tingkat validitas item mulai dari 0,315 sampai 0,724. Sedangkan untuk item yang gugur adalah 10 item. Berikut adalah rincian mengenai jumlah item skala kompetensi interpersonal yang valid setelah dilakukan uji coba:

Tabel 3.6
Blue Print Skala Kompetensi Interpersonal
(Untuk Penelitian)

No	Indikator	Nomor Item		Jumlah
		Favourable	Unfavourable	
6	Kemampuan berinisiasi (<i>Initiation</i>)	8, 17, 25, 16	5	5
7	Kemampuan bersikap Asertif (<i>negative assertion</i>)	2, 13, 15	11, 14	5
8	Kemampuan untuk bersikap terbuka (<i>self-disclosure</i>)	3, 18	12, 19, 26	5
9	Kemampuan untuk memberi dukungan kepada orang lain (<i>Emotional Support</i>)	4, 23	1,10	4
10	Kemampuan mengelola konflik (<i>conflict management</i>)	6,9	21,7, 20, 22, 24	7
Total		12	14	26

3. Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliability*, pengukuran yang mempunyai reliabilitas yang tinggi adalah pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliabel. Ide pokok dalam konsep reliabel adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Koefisien reliabilitas untuk skala intensitas penggunaan *smartphone* yaitu 0,896 dan pada skala

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.

kompetensi interpersonal memiliki koefisien reliabilitas 0,811. Untuk mengetahui koefisien reliabilitas alat ukur dalam penelitian ini menggunakan reliabilitas *Alpha Cronbach* (Azwar, 2010).

$$= 2 \left[\frac{S1^2 + S2^2}{Sx^2} \right]$$

Keterangan

- = Koefisien Reliabilitas Alpha
- $S1^2$ dan $S2^2$ = Varians Skor Belahan 1 dan Varians Skor Belahan 2
- Sx = Varians Skor Skala

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh selanjutnya akan di analisis. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis korelasi *Product Moment* oleh *Pearson* dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 23.0 for Windows*. Adapun rumus Korelasi Product Moment yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (Azwar, 2009).

$$r_{xy} = \frac{N \cdot xy - (\sum x)(\sum y)}{[N \cdot x^2 - (\sum x)^2][N \cdot y^2 - (\sum y)^2]}$$



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.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Keterangan:

r_{xy}	=	Koefisien korelasi aitem-total
N	=	Banyak subjek
X	=	Jumlah Skor Total variabel X
Y	=	Jumlah Skor Total variabel Y
XY	=	Jumlah Perkalian Skor Skala
X^2	=	Jumlah Kuadrat Skor Total Variabel X
Y^2	=	Jumlah Kuadrat Skor Total Variabel Y

H. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan di Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau. Rincian jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.7
Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Tanggal Pelaksanaan
1.	Seminar Proposal	14 Desember 2017
2.	Perbaikan Proposal	9 Februari 2017
3.	Uji Coba Skala (<i>Try Out</i>)	14-16 Februari 2017
4.	Pengolah Data <i>Try Out</i>	17-20 Februari 2017
5.	Penelitian	3-6 Maret 2017
6.	Pengolahan Data penelitian	10-16 Maret 2017