

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode dan desain penelitian yang digunakan yaitu studi korelasional. Menurut (Fraenkel, 2019), penelitian korelasional dilakukan untuk salah satu dari dua tujuan utama, baik untuk menjelaskan perilaku manusia yang signifikan atau untuk memperkirakan konsekuensi potensial. Pendekatan ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara penggunaan aplikasi game di gadget dengan perkembangan emosional anak usia dini. Adapun desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

X : Penggunaan aplikasi game

Y : Emosional anak usia dini

—— : Hubungan variabel X dan Y

*Sugiyono (2016)*

**Gambar 3.1. Desain Penelitian**

### 3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan elemen penting dalam mengeksplorasi fenomena tertentu dan memberikan pemahaman mendalam. Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak se-Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang.

### 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

#### 3.3.1 Populasi

Populasi merupakan kelompok yang diteliti, dimana peneliti akan melakukan generalisasi penelitiannya. Populasi merupakan subyek penelitian. Menurut (Fraenkel et al., 2012) mengemukakan bahwa populasi merupakan

suatu kelompok yang menarik. Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seluruh orang tua/wali dari siswa seluruh TK di Kecamatan Paseh.

### 3.3.2 Sampel

Menurut (Fraenkel, 2019) Sampel merupakan kelompok yang menjadi sumber informasi dalam penelitian. Teknik pengambilan sampling yaitu menggunakan *purposive sampling* yang dimana sampel dipilih secara tidak acak karena pengetahuan sebelumnya menunjukkan bahwa sampel tersebut representative, atau karena yang dipilih memiliki informasi yang dibutuhkan.

**Tabel 3.1 Daftar Nama Taman Kanak-Kanak Kecamatan Paseh**

No.	Nama Sekolah	Jumlah Anak
1.	TK Negeri Pembina Paseh	20 orang
2.	TK AM Budi Rahayu	18 orang
3.	TK Hati Mekar	33 orang
4.	TK Mirojuttaqwa	34 orang
5.	TK PGRI Tunas Wiyata	10 orang
Total		115 orang

### 3.4 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional merupakan langkah penting dalam penelitian untuk mengkaji variabel-variabel secara spesifik dan terukur. Variabel-variabel dalam penelitian ini dioperasikan agar dapat diamati dan diukur dengan jelas. Berikut diuraikan dalam tabel mengenai perumusan definisi operasional dalam penelitian ini:

**Tabel 3.2 Definisi Operasi Hubungan Penggunaan Aplikasi Game di Gadget dengan Perkembangan Emosional Anak Usia Dini**

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat Ukur	Skala	Skor
Variabel Independen: Penggunaan Aplikasi Game di Gadget	Perangkat elektronik mencakup <i>Smartphone</i> , <i>Tablet</i> , <i>Laptop</i> di dalamnya terdapat fitur-	Menilai penggunaan aplikasi game di gadget pada anak usia dini: 1. Intensitas	Kuesioner penggunaan aplikasi game di gadget	Ordinal	Interpretasi Skor: 1: Tidak Pernah 2: Jarang 3: Kadang-Kadang

	fitur game yang bervariasi.	2. Jenis game 3. Mementingkan diri sendiri 4. Pembangkangan 5. Berselisih 6. Kerjasama Agresi			4: Sering 5: Selalu Interpretasi Total: <29: Rendah ≤50: Sedang >50: Tinggi
Variabel Dependen: Perkembangan Emosional anak usia dini	Dalam psikologi anak, proses dan struktur tubuh yang berhubungan dengan perkembangan emosi menjadi lebih kompleks.	Asesmen perkembangan emosional pada anak usia dini: 1. Skala kesulitan (emosi, perilaku, hiperaktif, masalah hubungan dengan teman sebaya) 2. Skala kekuatan (ketidakpedulian)	Kuesioner <i>SDQ</i> ( <i>Strengths and Difficulties Questionnaire</i> )	Ordinal	Interpretasi Skor: 1. Pertanyaan negatif: Tidak pernah: 1 Jarang: 2 Kadang-kadang: 3 Sering: 4 Selalu: 5 2. Pertanyaan positif: Tidak pernah: 5 Jarang: 4 Kadang-kadang: 3 Sering: 2 Selalu: 1  Interpretasi Total: 1. Skala kesulitan Normal: <32 Borderline: ≤48 Abnormal: >48 2. Skala kekuatan Normal: <17

					Borderline: $\leq 23$ Abnormal: $> 2$
--	--	--	--	--	--

### 3.5 Prosedur Penelitian

Penelitian yang dilakukan bekerja sama dengan guru Taman Kanak-kanak se-Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. Peneliti menyampaikan maksud dan tujuan peneliti kepada guru untuk melakukan penelitian. Pengumpulan data dilangsungkan setelah mendapatkan persetujuan dari bagian Tata Usaha Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah disetujui oleh Ketua Prodi PGPAUD. Kemudian surat izin dan surat persetujuan penelitian disampaikan kepada Kepala Sekolah TK se-Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang untuk mendapatkan persetujuan penelitian dan pengambilan data ditempat tersebut. Selanjutnya peneliti melakukan koordinasi dengan orang tua guna mendapatkan izin persetujuan menjadi responden (*informed consent*) dan memberikan kuisisioner sebagai bukti bersedia untuk menjadi responden.

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam mengumpulkan informasi dan fakta yang relevan dengan topik penelitian. Pada penelitian ini menggunakan instrument daftar pertanyaan kuesioner yang diberikan kepada responden melalui link google formulir.

### 3.7 Instrumen Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2019) instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrument pengumpulan data juga dapat dilihat sebagai alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah untuk diolah (Arikunto, 2016)

Penelitian ini menggunakan kuesioner untuk memperoleh data di lapangan. Metodologi skala likert digunakan sebagai metode penilain dalam kuesioner penelitian ini. sikap, pandangan, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang diukur dengan menggunakan skala likert (Sugiyono, 2016).

#### 3.7.1 Kuesioner penggunaan aplikasi game di gadget

Kuesioner penggunaan aplikasi game di gadget di adaptasi dari penelitian (Agustin, 2019). Kuesioner yang berisi tentang pertanyaan yang ditujukan kepada orang tua sebagai responden mengenai penggunaan gadget dan aplikasi game. Data penggunaan aplikasi game di gadget oleh anak diperoleh dengan menggunakan kuesioner tingkat pemakaian gadget. Kuesioner terdiri dari 17 pertanyaan. Berdasarkan kebutuhan data penelitian, peneliti menambahkan 1 pertanyaan dengan alasan untuk mengetahui jenis aplikasi game apa yang sering digunakan oleh anak ketika sedang bermain gadget. Kuesioner memuat 1 pertanyaan, kemudian responden dapat memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda checklist ( $\surd$ ) dari kelima pilihan yang sudah disediakan. Adapun sistem penilaian yang digunakan yaitu: “Selalu= 5”, “Sering= 4”, “Kadang-Kadang= 3”, “Jarang= 2”, “Tidak Pernah= 1”. Selanjutnya hasil pengukuran dari 18 pertanyaan tersebut dikategorikan menjadi: “Rendah= <29”, “Sedang=  $\leq 50$ ”, “Tinggi= >50”.

### 3.7.2 Kuesioner perkembangan emosional

Instrument yang digunakan dalam melakukan pengukuran perkembangan emosional anak yaitu SDQ (*Strengths and Difficulties Questionnaire*). Instrument terdiri dari 25 item pertanyaan yang dikategorikan menjadi lima skala. Terdapat 4 skala yang termasuk kedalam kelompok skala kesulitan diantaranya: (1) Sub-skala *emotional symptom*, (2) Sub- skala *conduct problem*, (3) Sub-skala *hyperactivity-inattention* dan (4) Sub-skala *peer problem*. Sedangkan skala yang kelima termasuk kedalam kelompok skala kekuatan yaitu: (1) Sub skala *prosocial*.

Dari masing-masing item pertanyaan dibuatkan skor sesuai skala likert, yaitu: Sub-skala emosional dengan indikator perilaku mengganggu, hiperaktif, dan masalah relasi dengan kelompok teman sebaya. Skor untuk pertanyaan positif: “Tidak pernah:5”, “Jarang:4”, “Kadang-Kadang:3”, “Sering:2” dan “Selalu:1”. Kemudian skor pertanyaan negatif: “Selalu:5”, “Sering:4”, “Kadang-Kadang:3”, “Jarang:2”, “Tidak Pernah:1”. Sub-skala ketidakpedulian: “Tidak pernah:5”, “Jarang:4”, “Kadang-Kadang:3”, “Sering:2” dan “Selalu:1”.

Dari masing-masing sub-skala memiliki skor yang berbeda-beda, yaitu:

**Tabel 3.3 Interpretasi Total masing-masing Skala Kuesioner SDQ (Strengths and Difficulties Questionnaire)**

Skala	Normal	Borderline	Abnormal
Skala Kesulitan	<32	≤48	>48
Skala Kekuatan	<17	≤23	>23

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Pertanyaan dan Pernyataan Kuesioner**

Varibel	Sub Variabel	Nomor Pertanyaan	Jumlah Soal
Penggunaan Aplikasi di Game	Intensitas	1, 2, 3, 4	18
	Mementingkan diri sendiri	5, 10	
	Pembengkangan	6, 7	
	Berselisih	8, 16, 17	
	Kerjasama	12, 14, 15	
	Agresivitas	9, 10, 11, 13	
Perkembangan Emosional	Emosi	1, 2, 3, 4, 5	25
	Perilaku mengganggu	6, 7, 8, 9, 10	
	Hiperaktif	11, 12, 13, 14, 15	
	Masalah dengan sebaya	16, 17, 18, 19, 20	
	Ketidakpedulian	21, 22, 23, 24, 25	

### 3.8 Uji Validitas

Konsep dan indikator yang digunakan untuk mengukur harus sesuai satu sama lain sesuai dengan uji validitas. Uji validitas menurut (Nursalam, 2016) adalah alat yang digunakan untuk memastikan apakah item-item pertanyaan dapat diukur secara tepat berdasarkan indikator yang akan dievaluasi. Hal ini dilakukan untuk memastikan apakah item tersebut sudah tepat atau belum sesuai dengan indikatornya. Karena data yang dikorelasikan adalah data interval dengan data interval, maka teknik korelasi uji validitas menggunakan *product moment* (Siyoto & Sodik, 2015). Rumus korelasi *product moment* adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$xy$  = Korelasi product moment antara item dengan nilai total

X = Nilai dari tiap item

N = Jumlah semua subjek

Nurdini Mulyani, 2023

**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN APLIKASI GAME DI GADGET DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Y = Nilai Total Angket

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya setiap item pertanyaan dalam suatu variabel. Uji validitas menggunakan bantuan *software Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 26 untuk perhitungannya. Peneliti melakukan pengujian validitas instrument dengan kuesioner yang diuji pada 16 orang responden. Responden tersebut dari TK PGRI AL-Huda. Selesai melakukan pengujian, peneliti melakukan perhitungan dengan hasil  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  untuk menganalisis hasil validitasnya. Dengan  $N=16$  dan signifikansi 5%, maka diperoleh  $r_{tabel}$  0,506. Adapun ketika instrument dikatakan valid apabila  $r_{hitung}$  sama dengan atau lebih besar dari  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5%, sebaliknya instrument dinyatakan tidak valid apabila  $r_{hitung}$  kurang dari  $r_{tabel}$ .

Berdasarkan pengujian uji validitas, dibawah ini terdapat tabel yang menunjukkan keseluruhan hasil dari perhitungan dengan bantuan *software* SPSS versi 26, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Hasil uji validitas penggunaan aplikasi game di gadget**

No.	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,543	0,506	Valid
2	0,730	0,506	Valid
3	0,408	0,506	Tidak Valid
4	0,766	0,506	Valid
5	0,908	0,506	Valid
6	0,839	0,506	Valid
7	0,798	0,506	Valid
8	0,808	0,506	Valid
9	0,942	0,506	Valid
10	0,882	0,506	Valid
11	0,754	0,506	Valid
12	0,836	0,506	Valid
13	0,566	0,506	Valid
14	0,577	0,506	Valid
15	0,519	0,506	Valid
16	0,565	0,506	Valid
17	0,720	0,506	Valid
18	0,472	0,506	Tidak Valid

Dari hasil uji validitas butir pertanyaan penggunaan aplikasi game di gadget, menunjukkan bahwa dari 18 pertanyaan terdapat 2 butir pernyataan yang memiliki  $r_{hitung}$  lebih kecil dari pada nomor  $r_{tabel}$ . Pada nomor 3 dan 18 dinyatakan tidak valid, namun hanya nomor 3 yang tidak digunakan dalam penelitian ini, karena nomor 18 dengan pertanyaan “Anak mengeluarkan kata-kata yang sarkasme (kata yang menyakiti orang lain, ejekan kasar)” dipertimbangkan untuk membandingkan dengan hasil data selanjutnya.

Selanjutnya hasil uji validitas butir pernyataan perkembangan emosional menggunakan 25 butir pertanyaan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil uji validitas instrument diperoleh butir pernyataan pada nomor 3 pada penggunaan aplikasi game di gadget tidak valid dan tidak digunakan dalam kuesioner penelitian.

### 3.9 Uji Reliabilitas

Sejauh mana pengukuran yang dilakukan dengan objek yang sama akan menghasilkan data yang sama adalah uji reabilitas menurut (Sugiyono, 2019). Untuk dapat menggunakan alat engumpul data (instrument), maka harus dilakukan reabilitas. Suatu pernyataan yang telah ditemukan kebenarannya pada uji validitas diujikan kepada 16 responden di TK PGRI Al-Huda untuk mengetahui reabilitasnya.

Perhitungan *Cronbach's Alpha* digunakan untuk menganalisis reabilitas ala pengukur dari satu kali pengukuran sebagai metode penentuan reabilitas inernal. Berikut ini adalah rumus koefisien reabilitas *Cronbach's Alpha*:

$$a = \left( \frac{k}{k-1} \right) \cdot \left( 1 - \frac{\sum Si}{St} \right)$$

Keterangan:

r = Nilai Reabilitas

$\sum Si$  = Total varian skor setiap item

St = Varians Total

K = Total item

Nilai koefisien reabilitas ditentukan setelah melakukan uji reabilitas dengan bantuan perangkat lunak, khususnya *Statistical Package for Social Science* (SPSS)

versi 26. Terhadap pernyataan yang lolos uji validitas dan dianggap benar, dilakukan uji reliabilitas. Dalam (Zalukhu & Februati Trimurni, 2023) Wiratna Sujerweni menyatakan bahwa kriteria untuk menentukan apakah item pernyataan reliabel adalah sebagai berikut: jika nilai *Cronbach's Alpha* untuk item-item yang dibuang lebih besar atau sama dengan 0,60, maka instrument tersebut dianggap reliabel. Sebaliknya, instrument dianggap tidak reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih kecil dari 0,60.

**Tabel 3.6 Hasil Uji Reabilitas Penggunaan Aplikasi Game di Gadget**

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>
Penggunaan aplikasi game di gadget	0,878

**Tabel 3.7 Hasil Uji Reabilitas Perkembangan Emosional Anak Usia Dini**

Perkembangan Emosional	<i>Cronbach's Alpha</i>
Skala Kesulitan	0,763
Skala Kekuatan	0,824

Nilai *Cronbach's Alpha* untuk kedua variabel tersebut lebih besar dari 0,60 sesuai dengan kaidah pengambilan keputusan uji reliabilitas, sehingga variabel instrument tersebut dapat dikatakan reliabel. Kesimpulan ini dapat diambil dari hasil uji reliabilitas pada kedua tabel di atas.

### 3.10 Analisis Data

Menganalisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan *software Statistical Produk for Sosial Science (SPSS)* versi 26 seperti mendeskripsikan data, mengolah data, menguji normalitas data. Adapun langkah-langkah dalam mengolah data yaitu sebagai berikut:

#### 3.10.1 Deskripsi data

Pada langkah ini digunakan untuk menampilkan ukuran statistika dalam satu tabel dengan bantuan *software SPSS* versi 26 yang didalamnya terdapat hasil perhitungan seperti jumlah sampel, mean, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi.

#### 3.10.2 Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Selain itu, terdapat ketentuan dalam

pengambilan keputusan yang menyatakan bahwa jika nilai signifikansi atau probabilitas lebih besar dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal, dan jika lebih kecil dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Uji *Kolmogorov-Smirnov* digunakan dalam penelitian ini sebagai uji normalitas. Uji *Kolmogorov-Smirnov* memiliki kelebihan karena mudah dan tidak menimbulkan perbedaan persepsi. Berikut merupakan rumus *Kolmogorov-Smirnov*:

$$D = |F_S(x) - F_t(x)|$$

Keterangan:

$F_S(x)$  = Distribusi Frekuensi Kumulatif Sampel

$F_t(x)$  = Distribusi Frekuensi Kumulatif Teoritis

Hipotesis yang digunakan dalam pengujian ini, yaitu:

H<sub>0</sub> : data berdistribusi normal

H<sub>a</sub> : data tidak berdistribusi normal

Adapun ketentuan untuk pengambilan keputusan dalam uji ini yaitu Jika nilai probabilitas lebih dari 0,05 maka H<sub>0</sub> diterima yang artinya data berdistribusi normal, kemudian Jika nilai probabilitas kurang dari 0,05 maka H<sub>a</sub> ditolak yang berarti data tidak berdistribusi normal.

**Tabel 3.8 Hasil Uji Normalitas**

Variabel	<i>Kolmogorov Smirnov</i>
Penggunaan aplikasi game di gadget dan perkembangan emosional	0,200

Nilai *Kolmogorov Smirnov* untuk kedua variabel tersebut lebih besar dari 0,05, mengindikasikan bahwa temuan penelitian terdistribusi secara normal, sesuai dengan hasil uji pada tabel di atas.

### 3.10.3 Uji Linearitas

Secara umum uji linearitas untuk menguji apakah variabel bebas dengan variabel terikat mempunyai hubungan yang linear atau tidak. Pengujian yang dilakukan harus berpedoman pada dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas yaitu nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan linier antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y), sebaliknya jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka kesimpulannya

adalah tidak terdapat hubungan linier antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y).

### 3.10.4 Uji korelasi

Uji korelasi digunakan untuk mengetahui hubungan yang positif dan signifikansi antara penggunaan aplikasi game dengan perkembangan emosional. Uji korelasi memiliki dasar ketentuan dalam pengambilan keputusan dimana jika nilai signifikansi  $<0,05$  maka berkorelasi, kemudian jika nilai signifikansi  $>0,05$  maka tidak berkorelasi. Selain memiliki dasar ketentuan pengambilan keputusan, uji korelasi memiliki pedoman derajat hubungan yaitu ketika nilai Pearson Correlation 0,00 s/d 0,20 artinya tidak ada korelasi, 0,21 s/d 0,40 artinya korelasi lemah, 0,41 s/d 0,60 artinya korelasi sedang, 0,61 s/d 0,80 artinya korelasi kuat dan 0,81 s/d 1,00 artinya korelasi sempurna.

**Tabel 3.9 Uji Korelasi**

	<b>Penggunaan aplikasi game di gadget</b>	<b>Perkembangan emosional</b>
<b>Nilai signifikansi</b>	0,000	0,000
<b>Nilai Pearson Correlation</b>	0,444	0,444

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan aplikasi game di gadget dengan perkembangan emosional memiliki nilai pearson correlation 0,444 yang berada diantara 0,41 s/d 0,60 yang artinya berkorelasi sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi penggunaan aplikasi game di gadget maka semakin tinggi pula perkembangan emosional, segitupun sebaliknya.

### 3.10.5 Uji Koefisien Determinasi

Tujuan dari uji koefisien korelasi determinasi adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi game di gadget dengan perkembangan emosional anak usia dini. Koefisien detreminasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengukur seberapa baik sebuah model dapat menerangkan variasi variabel dependen (Ghozali, 2018).

$$Kd=r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

Kd= Koefisien Determinasi

Nurdini Mulyani, 2023

**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN APLIKASI GAME DI GADGET DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

$R^2$ = Korelasi Kuadrat

100%= Total Pesentase

### 3.11 Etika Penelitian

Penelitian dilaksanakan setelah mendapatkan persetujuan dari semua pihak terkait. Penelitian ini dilakukan dengan fokus masalah etika yaitu:

a. *Informed consent* (Lembar Persetujuan)

Setiap orang yang menjadi responden menerima Salinan formulir persetujuan. Informasi mengenai judul, tujuan dan manfaat dari penelitian ini diberikan oleh peneliti. Responden yang bersedia membantu peneliti menandatangani surat persetujuan penelitian. Peneliti menghormati hak-hak responden dan tidak memaksa mereka yang keberatan untuk diteliti.

b. *Anonymity*

Dalam hal ini, peneliti memastikan responden penelitian dengan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data dan menghilangkan nama responden pada kuesioner. Peneliti mengganti nama dengan angka dan tidak mencantumkan nama analisisnya.

c. *Confidentiality*

Peneliti bertanggung jawab dan menjamin kerahasiaan semua informasi yang diberikan oleh responden dan dijaga hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.