

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini diuraikan mengenai desain dan metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, definisi operasional variabel, populasi dan sampel, instrumen penelitian.

3.1 Desain dan Metode Penelitian

Desain penelitian merupakan suatu rencana atau strategi yang diterapkan dalam suatu penelitian untuk menghimpun data, menganalisis informasi, dan merespon pertanyaan penelitian. Peranan desain penelitian sangat penting dalam menentukan metode pengumpulan data, pengukuran variabel, serta pelaksanaan analisis statistik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif di mana data yang dihasilkan berupa angka-angka yang diolah dan dianalisis untuk mendapatkan informasi dari rumusan masalah yang dituju serta menguji pengaruh antar variabel. Menurut Creswell, pendekatan kuantitatif bersifat korelasional yang memiliki arti yaitu mengukur pengaruh antara dua variabel atau lebih dengan menggunakan alat penelitian berupa perhitungan dalam bentuk angka di mana populasi dan sampel dirumuskan dengan pertimbangan tertentu (Creswell, 2016, hlm. 210-211). Sedangkan menurut (Sugiyono, 2019, hlm 8) metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu melalui pengumpulan data menggunakan instrumen dan analisis data bersifat statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan analisis regresi sederhana. Analisis regresi linear sederhana adalah suatu alat analisis yang digunakan untuk mengukur pengaruh antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) (Sugiyono, 2019). Peneliti juga menggunakan metode penelitian survei. Metode penelitian survei digunakan untuk mendapatkan data langsung dari subjek penelitian, baik dengan penyebaran kuisioner maupun dengan observasi atau wawancara. Metode ini dipilih oleh peneliti karena dianggap sejalan dengan tujuan peneliti yaitu memperoleh data melalui penyebaran kuesioner untuk mengetahui pengaruh *nomophobia gadget* terhadap interaksi sosial mahasiswa pendidikan IPS, Universitas Pendidikan Indonesia.

3.2 Partisipan

Penelitian dilakukan di lingkungan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia. Subjek dari penelitian ini tentunya dari pihak pihak yang terkait yaitu: mahasiswa aktif Pendidikan IPS Angkatan 2020, 2021, 2022, 2023 yang

terkena dampak *nomophobia gadget*. Berikut adalah penjabaran alasan peneliti mengambil mahasiswa pendidikan IPS untuk dilakukan penelitian diantaranya:

1. Mahasiswa pendidikan IPS sering kali terlihat tidak bisa jauh dari *gadget* dan tidak bisa berinteraksi dengan lingkungan sekitar karena fokus dengan *gadget* nya masing-masing. Maka dari itu, setiap mahasiswa perlu memiliki cara komunikasi yang baik dan juga interaksi yang baik agar tidak menimbulkan sikap individualisme pada setiap mahasiswa
2. Penelitian ini dapat membantu mengidentifikasi pengaruh *nomophobia gadget* di kalangan mahasiswa pendidikan IPS dan diharapkan dapat meningkatkan skill komunikasi yang baik serta adanya interaksi yang baik disetiap individunya.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi penelitian merupakan sekelompok individu dengan karakteristik yang sama atau relatif serupa yang dapat diidentifikasi (Sugiyono, 2019, hlm 80). Populasi dalam penelitian ini dengan jumlah keseluruhan populasi mahasiswa aktif Pendidikan IPS, Univerisitas Pendidikan Indonesia.

Tabel 3. 1 Jumlah Populasi Penelitian

No	Angkatan	Jumlah
1	2020	88
2	2021	69
3	2022	74
4	2023	66

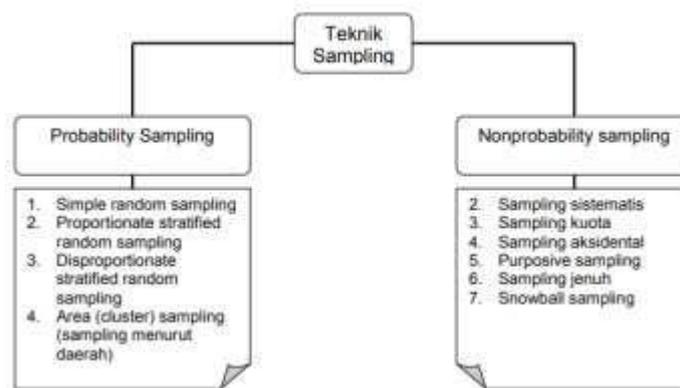
3.3.2 Sampel

Berdasarkan pendapat (Sugiyono, 2019, hlm 81) menyatakan bahwa sampel Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

A. Teknik Sampling

Margono mengemukakan teknik sampling adalah metode penentuan

sampel berdasarkan ukuran sampel yang akan digunakan sebagai sumber data yang sebenarnya, dengan tetap memperhatikan karakteristik dan sebaran populasi untuk memperoleh ukuran sampel yang representatif. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan, seperti terlihat dari gambar di bawah ini, teknik pengambilan sampel pada dasarnya dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu pengambilan sampel probability dan pengambilan sampel non-probability (Siti Rapingah et al, 2022, hlm. 65).



Gambar 3. 1 Teknik Sampling

Probability sampling meliputi: simple random sampling, proportional stratified random sampling, *disproportionate stratified random sampling*, dan area (*cluster*) sampling (*area sampling*). Sampling non-probabilitas meliputi: sampling sistematis, sampling kuota, sampling kebetulan, sampling disengaja, sampling saturasi dan sampling bola salju

1. *Probability Sampling*

Probability sampling merupakan teknik pengambilan sampel, yang memberikan kesempatan yang sama bagi setiap elemen (anggota) dalam populasi untuk dipilih sebagai anggota sampel (Sugiyono, 2019, hlm 82).

Teknik pengambilan sampel ini meliputi:

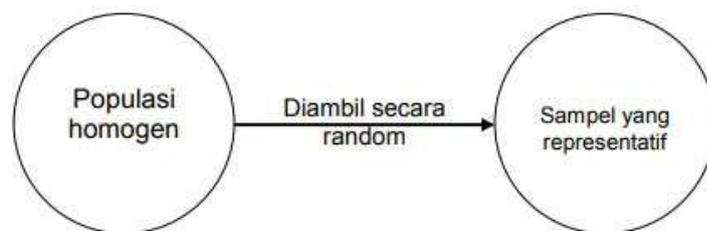
a. *Simple Random Sampling*

Simple random sampling menurut (Sugiyono, 2019, hlm 82) mengemukakan ketetapan sederhana dalam pengambilan sampel dari bagian populasi harus dilakukan secara acak, tidak perlu mempertimbangkan stratifikasi yang terlihat pada populasi. Margono

mengemukakan bahwa simple random sampling adalah teknik untuk mendapatkan sampel yang dilakukan secara langsung di unit sampling. Olehkarena itu, setiap unit sampling yang merupakan elemen populasi yang terisolasi mempunyai peluang yang sama untuk menjadi sampel atau perwakilan populasi. Jika anggota populasi dianggap homogen, metode ini dijalankan. Cara ini dapat dilakukan jika jumlah unit sampling untuk suatu populasi tidak terlalu besar (Siti Rapingah et al, 2022, hlm 65).

b. *Proportionate Stratified Random Sampling*

Proportionate stratified random sampling menurut (Sugiyono, 2019, hlm 82) dikemukakan bahwa jika populasi memiliki anggota atau bagian yang tidak seragam dan berlapis secara alamiah, gunakan teknik ini.



Gambar 3. 2 Teknik Simple Random Sampling

(Sugiyono, 2019)

c. *Disproportionate Stratified Random Sampling*

Berdasarkan penelitian (Sugiyono, 2019, hlm 83) mengemukakan bahwa bila populasi distratifikasi tetapi tidak alamiah, penentuan jumlah sampel dapat menggunakan teknik ini.

d. *Cluster Sampling (Area Sampling)*

Margono mengemukakan bahwa cara ini menentukan populasi tidak terdiri dari individu-individu, melainkan kelompok individu atau kelompok homogen, maka sampel representatif yang digunakan diperoleh dari cluster acak. Jika objek atau sumber data yang akan diteliti sangat luas, seperti populasi pada suatu area dengan lingkup besar gunakan teknik sampling regional untuk penentuan sampel. Penentuan populasi yang layak dipergunakan sebagai referensi, pengambilan sampel didasarkan pada area populasi yang sudah dipilih (Siti Rapingah et al, 2022, hlm. 72).

2. *Nonprobability Sampling*

Berdasarkan penelitian (Sugiyono, 2019, hlm 84) berpendapat bahwa *nonprobability sampling* merupakan suatu teknik dengan tidak memberikan peluang yang sama untuk tiap elemen atau anggota populasi menjadi penentuan sebagai sampel.

Digunakannya *nonprobability sampling* untuk penelitian ini dengan teknik *purposive sampling* karena menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu. Faktor yang dipertimbangkan dalam penentuan sampel dilihat berdasarkan beberapa kriteria, diantaranya:

1. Mahasiswa aktif Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
3. Mahasiswa pengguna aktif *gadget*

Peneliti menentukan rumus yang digunakan dalam teknik pengambilansample yaitu rumus slovin.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Dimana :

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = presentase kelonggaran ketidak telitian karena kesalahan sampel yang masih dapat ditoleransi (5%)

Berdasarkan rumus tersebut, maka dapat ditentukan rumus sebagai berikut :

$$n = \frac{280}{1 + 280 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{280}{1 + 0,7}$$

$$N = \frac{280}{1,7}$$

$$N = 164$$

Jadi, nilai sampel yang diperoleh adalah 164 mahasiswa. Namun, dengan pertimbangan peneliti dilihat berdasarkan waktu yang terbatas, serta ketersediaan mahasiswa yang mengisi kuesioner via *google form* hanya berjumlah 65 orang. Dengan demikian, sampel yang digunakan menjadi 65 responden sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan peneliti.

3.4 Operasional Variabel

Operasional variabel adalah salah satu komponen yang mendukung komunikasi di antara penelitian sebagai panduan tentang bagaimana suatu variabel spesifik akan diukur. Definisi variabel penelitian diformulasikan untuk mencegah kesalahan dalam pengumpulan data. Berikut operasional dari variabel dalam penelitian ini.

Tabel 3. 2 Operasional Variabel

No	Variabel	Indikator	Pengumpulan Data (Angket / Kuesioner)
1	Variabel X <i>Nomophobia gadget</i>	Tidak bisa berkomunikasi dengan orang baru, atau orang yang ada di sekitar.	
		Kehilangan konektivitas pada gadget	
		Tidak dapat mengakses informasi	
		Tidak nyaman atau menyerah pada keamanan	
2	Variabel Y Interaksi Sosial	Kontak sosial dan komunikasi	
		Imitasi	
		Sugesti	
		Simpati	
		Kerja sama	
		Persaingan	

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data diperlukan untuk mengumpulkan informasi- informasi penting yang berkaitan dengan penelitian menggunakan metode maupun alat pengumpulannya. Metode pengumpulan data dapat mengacu pada metode ataupun prosedur pengumpulan data, sedangkan alat pengumpul data adalah alat atau perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang misalnya instrumen, pedoman, angket, observasi, dokumentasi, dan wawancara. Sebagai contoh, peneliti yang mengumpulkan

data memakai metode non tes atau metode wawancara maka alat pengumpulan datanya akan memakai pedoman wawancara (Mulyatiningsih, 2011, hlm. 24). Untuk mengukur pengaruh *nomophobia gadget* terhadap interaksi sosial maka peneliti membutuhkan alat atau teknik pengumpulan data memakai angket atau kuesioner.

Kuesioner ini digunakan sebagai sumber data primer dengan mengajukan sejumlah pertanyaan pada form tertulis dengan menyediakan jawaban alternatif kepada pengisi kuesioner untuk memudahkan pengambilan data yang dibutuhkan sesuai dengan batasan yang telah ditetapkan. Kuesioner atau angket merupakan alat pengumpulan data yang memuat beberapa pertanyaan yang telah dirancang oleh peneliti. Kuesioner efektif digunakan oleh penelitian yang jumlah sampelnya memiliki angka yang besar dikarenakan responden atau sampel dapat mengisi kuesioner tersebut di waktu yang bersamaan namun, kuesioner tersebut tetap memiliki kekurangan yaitu memiliki keterbatasan dalam menjawab pertanyaan dan perbedaan persepsi responden dalam menjawabnya sehingga jawaban yang diberikannya pun hanya mengungkapkan keadaan responden saat mengisi kuesioner tersebut (Mulyatiningsih, 2011, hlm. 29). Terdapat beberapa prinsip yang harus peneliti pertimbangkan dalam merancang pertanyaan, yaitu; isi dan tujuan dari pertanyaan penelitian harus terlihat, skala pengukuran harus tepat, Bahasa dan kalimat yang dipakai dalam pertanyaan harus sesuai dengan target responden atau bisa dimengerti oleh responden, bentuk pertanyaan bisa terbuka atau tertutup, jenis pertanyaan bisa juga negatif atau positif, tidak boleh ada pertanyaan yang ambigu, pertanyaan tidak boleh mengarah kepada sesuatu persepsi yang baik atau tidak baik, kalimat pertanyaan harus singkat, padat, jelas dan lugas (Sahir, 2021, hlm 30).

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini berupa kuesioner. Instrumen yang digunakan adalah daftar pertanyaan pada lembar angket yang akan dibagikan kepada mahasiswa Pendidikan IPS. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu Angket atau kusioner. Angket adalah teknik pengumpulan data penelitian dengan menggunakan daftar pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan skala likert. Skala pengukuran sendiri merupakan kesepakatan yang digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif. Pengukuran skala likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau

sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2019, hlm 102). Skala likert dengan alternatif jawaban yang disesuaikan dengan masing-masing kuesioner.

Tabel 3. 3 Skor Skala Likert

No	Pilihan Jawaban	Skor Pertanyaan	
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>
1	Selalu (SL)	5	1
2	Sering (SR)	4	2
3	Kadang-Kadang (KD)	3	3
4	Jarang (JR)	2	4

Sumber: Sugiyono, (2019).

Skala yang digunakan dalam penelitian ini terdiri item *unfavourable* dan item *favourable*. Item *favourable*, jawaban sangat tidak sesuai dengan dirinya sehingga diberikan skor 1, sedangkan jawaban sangat sesuai dengan dirinya diberikan skor 5. Item *unfavourable*, jawaban sangat tidak sesuai dengan diri diberikan skor 5, sedangkan jawaban sangat sesuai dengan dirinya diberikan skor 1. Pernyataan *favourable* merupakan pernyataan yang berisi hal-hal yang positif atau mendukung terhadap objek sikap.

Untuk melengkapi hasil penelitian maka diperlukannya instrumen penelitian, kisi-kisi instrumen penelitian pada variabel Nomophobia gadget mengacu pada 4 dimensi menurut teori Yildirim, C dan Correia (2015). Kisi-kisi instrumen disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Kisi-kisi instrument *Nomophobia Gadget*

Variabel	No	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
Variabel (X) <i>Nomophobia Gadget</i>	1	Tidak bisa melakukan komunikasi tanpa gadget	1	
	2	Tidak bisa kehilangan koneksi	2	
	3	Dapat memperoleh informasi	3	
	4	Memiliki kenyamanan saat menggunakan <i>gadget</i>	4	
	5	Mencerminkan identitas diri	5	
	6	Media bisa diajak bicara	6	

	7	Mempengaruhi kualitas komunikasi	7	
	8	Senang berkomunikasi hanya melalui <i>gadget</i>	8	
	9	Menggunakan <i>gadget</i> melalui tiga tingkat kesadaran (sadar, prasadar, ego, dan superego)	9-13	
	10	Menyebarkan penemuan baru bagi masyarakat	14-17	
	11	Merespons apa yang dikomunikasikan media	18-19	
	12	Menggunakan <i>gadget</i> sebagai keseharian	20-23	

Kisi-kisi Instrumen yang diperlukan untuk mengukur interaksi sosial disetiap mahasiswa.

Kisi-kisi instrumen disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 3. 5 Kisi-kisi instrument Interaksi sosial

Variabel	No	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
Variable (Y) Interaksi Sosial	13	Adanya kerja sama antar sesama lingkungan mahasiswa	24-26	
	14	Akomodasi (Penyesuaian antara individu dengan individu lainnya)	27-29	
	15	Persaingan dalam menggunakan <i>gadget</i>	30-32	
	16	Pertikaian dan konflik di dalam <i>gadget</i>	33-35	

3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.7.1 Uji Validitas

Uji instrumen perlu dilakukan terlebih dahulu sebelum kuesioner disebarkan kepada sampel yang dituju. Instrumen yang valid berarti alat ukur tersebut

sudah mendapatkan data untuk mengukur yang sah atau valid yang artinya variabel apa yang hendak diukur sudah dapat validasi dari perhitungan yang sah. Dengan menggunakan uji validitas ini, setiap butir pertanyaan dinilai kelayakannya, selain itu uji validitas ini juga bertujuan untuk melihat sejauh mana pertanyaan yang kita rancang dapat terpahami oleh responden (Cohen et al, 2018, hlm 245). Angket yang dipakai oleh peneliti adalah angket tertutup dan non-tes. Pengujian butir soal pada uji validitas memakai jenis pengolahan *pearson product moment* dengan dasar pengambilan keputusan dari uji validitas adalah item pernyataan dengan menggunakan taraf kesalahan signifikansi 5% dengan kriteria penilaian; jika nilai Sig. (2-tailed) ≤ 0.05 maka artinya item tersebut dinyatakan valid sedangkan apabila nilai Sig. (2-tailed) ≥ 0.05 maka artinya item tersebut dinyatakan tidak valid.

Berikut merupakan hasil pengolahan uji validitas variabel X pada mahasiswa Pendidikan IPS UPI dengan sampel 65 orang adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Pada Variabel X (*Nomophobia Gadget*)

No.	r _{pbis}	Sig-(2 tailed)	Pengujian	Kesimpulan
X1	0.498	0,001	Sig<0,05	Valid
X2	0,425	0,001	Sig<0,05	Valid
X3	0,475	0,001	Sig<0,05	Valid
X4	0,484	0,001	Sig<0,05	Valid
X5	0,495	0,001	Sig<0,05	Valid
X6	0,600	0,001	Sig<0,05	Valid
X7	0,620	0,001	Sig<0,05	Valid
X8	0,072	0,571	Sig>0,05	Tidak Valid
X9	0,286	0,021	Sig<0,05	Valid
X10	0,292	0,018	Sig<0,05	Valid
X11	0,438	0,001	Sig<0,05	Valid
X12	0,355	0,004	Sig<0,05	Valid
X13	0,458	0,001	Sig<0,05	Valid
X14	0,612	0,001	Sig<0,05	Valid
X15	0,591	0,001	Sig<0,05	Valid
X16	0,519	0,001	Sig<0,05	Valid
X17	0,312	0,012	Sig<0,05	Valid
X18	0,546	0,001	Sig<0,05	Valid

X19	0,282	0,023	Sig<0,05	Valid
X20	0,149	0,236	Sig<0,05	Tidak Valid
X21	0,511	0,001	Sig<0,05	Valid
X22	0,402	0,001	Sig<0,05	Valid
X23	0,557	0,001	Sig<0,05	Valid
X24	0,590	0,001	Sig<0,05	Valid
X25	0,679	0,001	Sig<0,05	Valid

Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas pada Variabel Y (Interaksi Sosial)

No Butir Item	r_{pbis}	Sig-(2 tailed)	Pengujian	Kesimpulan
X26	0,580	0,001	Sig<0,05	Valid
X27	0,547	0,001	Sig<0,05	Valid
X28	0,036	0,775	Sig>0,05	Tidak Valid
X29	0,471	0,001	Sig<0,05	Valid
X30	0,615	0,001	Sig<0,05	Valid
X31	0,516	0,001	Sig<0,05	Valid
X32	0,355	0,004	Sig<0,05	Valid
X33	0,190	0,129	Sig<0,05	Valid
X34	0,369	0,002	Sig<0,05	Valid
X35	0,046	0,715	Sig>0,05	Tidak Valid

3.7.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dibutuhkan untuk menguji kekonsistenan dari jawaban responden. Semakin tinggi reliabilitas dari suatu angket maka semakin konsisten juga jawaban respondennya (Cohen et al, 2018, hlm 268). Angket yang dinyatakan reliabel jika skor yang diperolehnya selalu konsisten setelah beberapa kali digunakan di waktu yang berbeda. Peneliti menggunakan skala likert untuk mengukur konsistensi objek dengan data mengenai angket *Nomophobia Gadget* terhadap Interaksi Sosial. Peneliti menggunakan IBM SPSS *Statistics version 27* dan model yang digunakan dengan teknik teknik *Cronbach's alpha*. Kriteria pengujian instrumen dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach's alpha* ≥ 0.05 . Jika

nilai *Cronbach's alpha* ≤ 0.05 maka instrumen tersebut dinyatakan tidak reliabel. Mengukur hasil uji reliabilitas bisa menggunakan tabel kategori instrumen seperti di bawah ini:

Tabel 3. 8 Parameter Koefisien Reliabilitas

Rentang Koefisien	Kategori
0,90 – 1,00	Reliabilitas Sangat Tinggi
0,70 – 0,90	Reliabilitas Tinggi
0,50 – 0,70	Reliabilitas Sedang
0,30 – 0,50	Reliabilitas Rendah
-0.00 – 0,30	Tidak Reliabel

Sumber: Mulyatiningsih, 2011, hlm 161.

Berikut merupakan hasil uji reliabilitas dari variabel-variabel penelitian :

Tabel 3. 9 Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
1.	<i>Nomophobia Gadget</i>	0.615	Reliabilitas Sedang
2.	Interaksi Sosial	0.508	Reliabilitas Sedang

Berdasarkan Tabel *Reliability Statistics* di atas, di peroleh nilai Cronbach's Alpha 0,615. Dengan demikian angket dengan variabel *Nomophobia Gadget* (X) memiliki kategori Sedang. Kemudian berdasarkan Tabel *Reliability Statistics* di atas, di peroleh nilai Cronbach's Alpha 0,508. Dengan demikian angket dengan variabel Interaksi Sosial (Y) memiliki kategori Sedang. Maka diperoleh kesimpulan dari jawaban kuesioner untuk mengukur variabel *nomophobia gadget* dan variabel interaksi sosial adalah reliabel.

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Analisis Data Deskriptif

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif. Analisis data secara deskriptif menggunakan statistik untuk mendeskripsikan atau menginterpretasikan data yang telah diperoleh sebagaimana adanya (Sugiyono, 2019, hlm 147). Tanpa berusaha menarik generalisasi atau inferensi yang luas, statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menelaah data dengan cara mendeskripsikan data yang telah diperoleh. Penyajian data menggunakan tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, mode komputasi, median, dan rata-rata (mengukur tendensi sentral)

adalah contoh statistik deskriptif. Hasil analisis data kemudian dikelompokkan menurut presentase jawaban responden dan menjadi tolak ukur dalam pengambilan kesimpulan.

3.8.2 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan syarat pengukuran untuk mengetahui apakah suatu data yang akan dianalisis berdistribusi normal sehingga mampu digunakan dalam statistik parametrik (Sugiyono, 2019). Variabel *nomophobia gadget* dan interaksi sosial mahasiswa diuji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Apabila salah satu data dikatakan tidak normal maka pengujian hipotesis menggunakan statistik non parametrik. Jumlah sampel yang diteliti dalam penelitian ini kecil (sampel ≤ 100) maka pengujian normalitas menggunakan rumus Shapiro-wilk dengan bantuan program SPSS for windows 27 version dengan kriteria sebagai berikut:

- a. H_0 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal, jika $\text{Sig.} \geq \alpha (0,05)$, H_0 diterima.
- b. H_1 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal, jika $\text{Sig.} \leq \alpha (0,05)$, H_0 ditolak.

3.8.3 Uji Regresi Linear Sederhana

Regresi linear memiliki patokan garis lurus sebagai proses prediksi untuk mendeskripsikan keterkaitan duavariabel atau lebih. Variabel merupakan besaran yang berubah-ubah nilainya. Regresi linear sederhana adalah cara untuk menganalisis keterkaitan antara variabel yang satu dengan variabel lainnya. Variabel yang mempengaruhi dinamakan variabel bebas dan variabel yang terpengaruh dinamakan variabel terikat. Adapun rumus regresi linear sederhana:

$$Y = a + bx$$

Keterangan:

Y= Subjek Variabel

a = Konstanta

b = Koefisien Regresi

x =Variabel independen

3.9 Uji Hipotesis

Uji hipotesis data dilakukan dengan menggunakan metode uji korelasi. Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah suatu data memiliki hubungan atau tidak. Pengujian korelasi untuk statistik parametrik menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dengan bantuan Software SPSS 27 for windows. Adapun dasar keputusan yang digunakan dalam analisis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan Nilai Signifikansi Sig. (2-tailed) yakni jika Sig. 2 tailed $\leq 0,05$ maka terdapat korelasi antar variabel yang dihubungkan, sedangkan jika nilai Sig. 2 tailed $\geq 0,05$ maka tidak terdapat korelasi antara variabel *nomophobia gadget* (X) dan variabel interaksi sosial (Y).
2. Berdasarkan Perhitungan Nilai r hitung (*Pearson Correlations*) yakni jika nilai r hitung $\geq r$ tabel maka terdapat korelasi antar variabel sedangkan jika nilai r hitung $\leq r$ tabel maka tidak terdapat korelasi antara variabel *nomophobia gadget* (X) dan variabel interaksi sosial (Y). Pengujian hipotesis menggunakan rumus Product Moment menggunakan alat bantu SPSS 27 for windows. Adapun syarat ketentuan penerimaan atau penolakan H_0 adalah sebagai berikut:
 - a. H_0 : Jika nilai signifikansi $\geq \alpha$ (0,05), H_0 diterima.
 - b. H_1 : Jika nilai signifikansi $\leq \alpha$ (0,05), H_0 ditolak.

3.10 Prosedur Pelaksanaan Penelitian

3.10.1 Tahapan Persiapan

Tahap persiapan merupakan langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dengan membuat rancangan penelitian seperti menentukan topik yang tepat untuk melakukan penelitian berdasarkan masalah yang ditemukan, menemukan teori-teori yang dapat menunjang pelaksanaan penelitian, melakukan penyusunan proposal dan pembuatan instrumen, serta melakukan bimbingan rutin dengan dosen skripsi.

3.10.2 Tahapan Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data, peneliti berupaya untuk menggali dan mengumpulkan data untuk kemudian dilakukan analisis data. Pada pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket kepada responden disertai petunjuk pengisian angket serta pengumpulan angket dari responden.

3.10.3 Tahapan Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan dengan mengolah data berdasarkan hasil yang diperoleh responden melalui aplikasi SPSS 27 for windows. Hasil pengolahan data yang didapatkan,

kemudian ditarik kesimpulan oleh peneliti, serta tidak lupa memberikan rekomendasi dan saran dalam menangani masalah yang ditetapkan pada rumusan masalah penelitian