

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2010) metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme dan digunakan untuk meneliti sebuah populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel umumnya dilakukan secara random, pengumpulan datanya menggunakan instrumen penelitian, analisis datanya bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya.

Desain yang digunakan menggunakan analisis korelasional. Menurut Fraenkel dan Wellen (dalam Ibrahim, dkk, 2018) penelitian korelasional merupakan penelitian untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih tanpa adanya upaya untuk mempengaruhi variabel tersebut sehingga tidak terdapat manipulasi variabel.



Berdasarkan pengertian di atas serta tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya, peneliti memutuskan untuk menggunakan penelitian kuantitatif korelasional. Penelitian korelasional dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel, yaitu penggunaan gadget (variabel bebas) atau disebut variabel X dengan kecerdasan interpersonal (variabel terikat) atau disebut variabel Y, serta mengukur seberapa besar korelasi di antara keduanya, sehingga data dapat diperoleh dan diketahui dengan pasti apakah kedua variabel memiliki hubungan positif, negatif, atau tidak terdapat hubungan sama sekali.

Jihan Nurul Afifah, 2024

HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GADGET DENGAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN

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

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di salah satu Taman Kanak-Kanak di Kecamatan Purwakarta melalui penyebaran angket atau kuisioner kepada orangtua atau wali dari anak usia 4-5 tahun. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Mei tahun 2024.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi merupakan jumlah keseluruhan dari subjek penelitian, sementara sampel ialah bagian dari populasi. Arikunto menyebutkan populasi sebagai keseluruhan objek dalam sebuah penelitian untuk dilihat, dipelajari, dan dicatat bentuk apa saja yang ada di lapangan. Sementara sampel menjadi bagian kecil dalam populasi penelitian dan dianggap mewakili populasi tersebut.

Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu, orangtua atau wali murid dari anak usia dini yang berusia 4-5 tahun di salah satu Taman Kanak-Kanak di Kecamatan Purwakarta, dengan teknik pengambilan sampel *Nonprobability Sampling* dan berjenis sampling jenuh atau total sampling, di mana semua anggota populasi menjadi sampel yakni berjumlah 41 orang.

Peneliti menggunakan teknik ini karena populasi penelitian berjumlah sedikit dan kurang dari 100 responden, maka semuanya menjadi sampel penelitian. Arikunto (2005) juga berpendapat bahwa batasan suatu penelitian dapat bersifat populasi atau sampel dengan pertimbangan apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diambil seluruhnya sehingga menjadi penelitian populasi.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket dengan menggunakan skala likert untuk mengukur variabel. Menurut Sugiyono (2010) skala likert merupakan skala untuk mengukur sebuah persepsi, sikap, pendapat seseorang atau kelompok, tentang sebuah peristiwa atau fenomena sosial. Skala yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala 4 poin agar responden dapat memilih satu di antara pernyataan pro dan kontra.

Pemilihan skala 4 poin ini dipilih karena seringkali skala likert dengan 5 poin akan menghasilkan nilai bias apabila responden terlalu banyak memilih poin netral.

Jihan Nurul Afifah, 2024

HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GADGET DENGAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN

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

Hal tersebut biasanya terjadi karena responden tidak terlalu memahami pernyataan yang diberikan.

Tabel 3.1 Tabel Skala Pengukuran

Kategori	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Instrumen yang digunakan untuk penggunaan gadget oleh anak usia dini, disusun berdasarkan kajian pustaka dan hasil dari penelitian terdahulu, yang berkaitan dengan intensitas penggunaan teknologi digital, khususnya gadget oleh anak usia dini. Selain itu, pendapat para pakar kesehatan mengenai durasi penggunaan gadget oleh anak usia dini juga diikut sertakan. Rujukan-rujukan tersebut kemudian dijadikan acuan dalam penyusunan indikator yang selanjutnya dikembangkan menjadi pernyataan-pernyataan yang dapat di isi di dalam angket atau kuisioner.

Adapun indikator pada instrumen penggunaan gadget oleh anak usia dini yang akan digunakan ialah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Indikator Penggunaan Gadget

Variabel	Indikator	Nomor butir
Penggunaan Gadget	Memanfaatkan fungsi dan aplikasi dalam gadget	1,2,3,4
	Frekuensi penggunaan gadget	5,6,7,8,9
	Durasi penggunaan gadget	10,11,12
	Peran orangtua dalam penggunaan gadget oleh anak	13,14,15,16,17

Untuk instrumen kecerdasan interpersonal, disusun berdasarkan teori *multiple intelligent* yang dicetuskan oleh Gardner (2013), untuk selanjutnya dibuatkan kisi-kisi yang terdiri dari

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Kecerdasan Interpersonal

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Butir
Kecerdasan Interpersonal (Gardner, 2013)	Memahami orang lain	Anak peka terhadap perasaan yang sedang dirasakan oleh temannya	1
		Anak mau menolong temannya atau orang lain yang sedang kesulitan	2
		Anak menyadari perubahan sikap dan perilaku orang lain di sekitarnya	3
		Anak mampu mengendalikan emosinya	4
		Anak mampu mengucapkan maaf saat dia berbuat salah	5
	Mengorganisir orang lain	Anak mampu menjadi pemimpin di kelompoknya	6
		Anak mampu mengarahkan teman-temannya yang lain saat melakukan kegiatan bersama	7
		Anak mampu memotivasi teman-temannya yang lain untuk bertindak	8

		Anak mampu mengajak temannya untuk bermain bersama-sama	9
		Anak berusaha untuk melerai temannya yang sedang bertengkar	10
	Membina hubungan sosial	Anak mampu melakukan kegiatan secara berkelompok	11
		Anak mampu bekerjasama dengan temannya dalam sebuah kegiatan	12
		Anak mampu untuk berkenalan dengan orang baru	13
		Anak mampu secara aktif berbicara dengan orang lain	14
		Anak bisa mendengarkan cerita atau ucapan temannya kemudian meresponnya kembali	15
		Anak bisa akrab dengan orang yang baru ditemuinya	16
		Anak mampu mengikuti kegiatan yang baru pertama kali diikutinya	17
		Anak mampu tetap tenang di tengah kegiatan bersama teman-temannya	18

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk menghimpun, mengumpulkan data, informasi, atau bentuk pendukung lainnya untuk keperluan sebuah penelitian. Pada penelitian ini, menggunakan teknik pengumpulan data berupa penyebaran angket kepada orangtua atau wali dari anak usia dini berusia 4-5 tahun di salah satu Taman Kanak-Kanak di kecamatan Purwakarta, yang sudah di uji validitasnya oleh *judgement expert*. Hasil yang didapatkan dari penyebaran angket tersebut nantinya akan diolah ke dalam data statistik. Menurut Fajri (2022) kuisisioner dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1. Kuisisioner Terbuka

Kuisisioner terbuka merupakan kuisisioner di mana responden dapat menuliskan pendapatnya secara bebas di dalam pertanyaan/ Pernyataan yang diajukan oleh peneliti.

2. Kuisisioner Tertutup

Kuisisioner tertutup merupakan kuisisioner yang pilihan jawaban dari pertanyaan/ Pernyataan di dalamnya sudah ditentukan oleh peneliti, sehingga responden cukup mengisinya sesuai dengan pilihan yang ada.

3. Kuisisioner Campuran

Sesuai dengan namanya, kuisisioner campuran merupakan gabungan dari kuisisioner terbuka dan tertutup

Peneliti menggunakan kuisisioner atau angket tertutup untuk instrumen penelitian, di mana responden hanya memberikan tanda bulat atau lingkaran untuk mengisi kolom pernyataan pada pilihan jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju melalui google form dan sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan.

Alternatif jawaban yang tersedia, akan digunakan untuk mengukur seberapa besar tingkat kecerdasan interpersonal dan seberapa besar penggunaan gadget oleh anak usia 4-5 tahun di TK tersebut. Data yang telah didapat dan dikumpulkan, kemudian diolah menggunakan penghitungan data statistik untuk mengetahui

adakah hubungan atau korelasi dan seberapa besar korelasi dari kedua variabel tersebut.

3.6 Prosedur Pelaksanaan Penelitian

a. Persiapan Penelitian

- 1) Menentukan variabel penelitian
- 2) Menyusun kajian pustaka berkenaan dengan variabel dalam penelitian untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik. Dalam penelitian ini, melakukan kajian kepustakaan yang berkenaan dengan variabel penggunaan gadget dan variabel kecerdasan interpersonal anak usia 4-5 tahun
- 3) Membuat dan menentukan indikator variabel penggunaan gadget dan variabel kecerdasan interpersonal anak usia 4-5 tahun, berlandaskan pada kajian kepustakaan yang telah dilakukan
- 4) Membuat instrumen berupa angket berisi pernyataan untuk variabel penggunaan gadget dan variabel kecerdasan interpersonal anak usia 4-5 tahun, menggunakan pengukuran skala likert 1-4, berdasarkan indikator yang telah dibuat sebelumnya
- 5) Memvalidasi instrumen penelitian kepada 2 *judgement expert* atau dosen ahli yang ada di prodi PGPAUD. Instrumen penggunaan gadget divalidasi oleh ibu Dr. Finita Dewi, S.S., M.A. dan instrumen kecerdasan interpersonal anak usia 4-5 tahun divalidasi oleh bapak Dr. Idat Muqodas, M.Pd., Kons. untuk dilihat, ditelaah, diperbaiki, kemudian disetujui melalui penandatanganan di lembar *judgement expert*, sebagai tanda bahwa instrumen angket tersebut bisa digunakan.
- 6) Memilih lokasi penelitian yang mempunyai kebutuhan dan karakteristik yang sesuai dengan penelitian yang hendak dilakukan
- 7) Membuat surat izin penelitian pada sekolah terkait yang ditujukan kepada kepala sekolah

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Menyampaikan maksud serta tujuan pada pihak sekolah yang dijadikan sebagai tempat penelitian
- 2) Menjelaskan bagaimana cara mengisi angket kepada 41 orangtua atau wali dari anak usia 4-5 tahun secara online melalui grup WhatsApp, dengan bantuan guru pamong yang ada di sekolah
- 3) Orangtua mengisi angket melalui link google formulir yang sudah peneliti kirimkan dengan mengikuti instruksi yang sebelumnya telah peneliti jelaskan
- 4) Peneliti memastikan seluruh pernyataan di dalam angket, telah diisi oleh 41 orangtua atau wali dari anak usia 4-5 tahun. Jika data yang terkumpul belum mencapai 41, peneliti akan menginformasikan hal tersebut kepada guru pamong untuk meminta tolong, agar diingatkan lagi kepada orangtua yang belum mengisi untuk segera mengisi
- 5) Seluruh data yang telah terkumpul kemudian diolah dan dianalisis lebih lanjut, guna menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini

c. Tahap Pengolahan Data

1) Verifikasi Data

Tahap ini dilakukan untuk memastikan jumlah angket yang terkumpul telah lengkap sekaligus memastikan kelengkapan pengisian yang diisi oleh orangtua atau wali dari anak usia 4-5 tahun

2) Tabulasi Data

Tabulasi data dilakukan untuk merekapitulasi data berdasarkan variabel yang diteliti, yang diperoleh dari sampel atau populasi ke dalam tabel sehingga tampak lebih sederhana, ringkas, dan mudah untuk dipahami

3) Penyekoran Data

Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui skor total dari populasi, melalui kategorisasi skor yang sudah ditetapkan sebagai acuan untuk menentukan nilai setiap jawaban

d. Tahap Penyelesaian

- 1) Merekapitulasi skor dari hasil penghitungan angket
- 2) Melakukan uji korelasi menggunakan penghitungan statistik dan bantuan dari SPSS
- 3) Hasil pengolahan seluruh data yang telah terkumpul dan dihitung, dianalisis dan dibahas lebih lanjut hingga didapatkan sebuah kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

3.7 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis bivariat. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menggambarkan dan mendeskripsikan, hasil penghitungan statistik dari rekapitulasi penghitungan skor angket, pada variabel independen yaitu penggunaan gadget dan variabel dependen yakni kecerdasan interpersonal.

Sementara analisis bivariat digunakan untuk menguji hipotesis mengenai hubungan antara dua variabel yang sudah ditentukan. Pada penelitian ini menggunakan analisis korelasi yang artinya menganalisis apakah terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan kecerdasan interpersonal pada anak usia 4-5 tahun, mengetahui seberapa erat dan kuat jika memang ada hubungan di antara kedua variabel, dan mengetahui ke mana arah hubungan tersebut.

Menurut variasinya, korelasi memiliki tiga kemungkinan (Purwanto, 2011). Tiga kemungkinan tersebut yaitu terdiri dari :

1. Korelasi Positif

Dua variabel X (penggunaan gadget) dan Y (kecerdasan interpersonal) dikatakan berkorelasi positif jika variasi X sejalan dengan variasi Y. Artinya, kenaikan nilai X cenderung diikuti oleh kenaikan nilai Y dan penurunan nilai X diikuti oleh penurunan nilai Y.

2. Korelasi Negatif

Dua variabel X (penggunaan gadget) dan Y (kecerdasan interpersonal) dikatakan berkorelasi negative jika variasi X terbalik dengan variasi Y.

Artinya, kenaikan nilai X cenderung diikuti oleh penurunan nilai Y dan penurunan nilai X diikuti oleh kenaikan nilai X.

3. Korelasi Nol

Dua variabel X (penggunaan gadget) dan Y (kecerdasan interpersonal) dikatakan berkorelasi nol jika variasi X dan Y tidak memiliki pola. Saat terjadi kenaikan pada nilai X, nilai Y kadang naik, kadang turun. Begitu juga saat terjadi penurunan pada nilai X, nilai Y kadang naik dan kadang turun.

Uji korelasi pada penelitian ini menggunakan uji korelasi *Product Moment Pearson*. Seluruh penghitungan dalam penelitian ini menggunakan bantuan dari Microsoft excel serta SPSS versi 29.0. Apabila seluruh penghitungan telah selesai dilakukan, peneliti melakukan analisis terkait dengan hasil temuan yang didapat, untuk kemudian diuraikan di dalam pembahasan, sekaligus menjawab pertanyaan dari rumusan masalah.