

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013), penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berfokus pada data dalam bentuk angka, yang kemudian dianalisis melalui uji statistik. Sedangkan menurut Creswell (2016), menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif bertujuan untuk menguji teori yang telah ada dengan menganalisis hubungan antar variabel tertentu. Variabel-variabel tersebut diukur menggunakan instrumen penelitian, dan data yang diperoleh dianalisis melalui prosedur statistik. Sehingga berdasarkan pengertian diatas, penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji adanya hubungan antar variabel yaitu hubungan variabel *Self-Regulated Learning* pada pembelajaran IPS dengan variabel adiksi media sosial TikTok.

Adapun jenis metode kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasional. Menurut Sugiyono (2013), penelitian korelasional merupakan suatu metode dalam kuantitatif yang bertujuan mengkaji relasi antara dua variabel atau lebih. Studi dengan menggunakan metode ini memiliki tujuan utama untuk mengidentifikasi ada tidaknya hubungan antar variabel, mengukur kekuatan hubungan tersebut, serta menentukan signifikansi statistiknya. Analisis hubungan antar variabel dilakukan dengan memeriksa besaran koefisien korelasi dan nilai signifikansinya.. Dalam analisis statistik, koefisien korelasi berfungsi sebagai pengukur yang menilai seberapa erat suatu hubungan antara dua variabel (Arikunto, 2006).

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel yaitu *Self-Regulated Learning* pada pembelajaran IPS sebagai variabel independen (X), sedangkan adiksi media sosial TikTok sebagai variabel dependen (Y). Penelitian ini dilakukan pada peserta didik di SMP Pasundan 12 Bandung yang bealamat Jl. Sarirasa No.130, RT.04/RW.04, Sarijadi, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat. Penggunaan metode korelasional

*Ressa Risma Yanti, 2025*

**HUBUNGAN SELF-REGULATED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPS DENGAN ADIKSI MEDIA SOSIAL TIKTOK PADA PESERTA DIDIK DI SMP PASUNDAN 12 BANDUNG**

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

yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan *Self-Regulated Learning* dalam pembelajaran IPS dengan adiksi media sosial TikTok.

### 3.2 Definisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2013) definisi operasional variabel mengacu pada karakteristik atau atribut spesifik dari suatu fenomena yang ditetapkan peneliti sebagai fokus kajian untuk kemudian dianalisis dan disimpulkan. Dalam konteks penelitian, setiap variabel perlu memiliki batasan makna yang jelas guna meminimalisir kesalahan dalam proses pengumpulan data. Berikut merupakan penjabaran definisi operasional variabel yang digunakan dalam penelitian ini:

**Tabel 3.1 Operasional Variabel**

Konsep Variabel	Dimensi	Indikator	Skala	
Variabel (X) <i>Self Regulated Learning</i> Zimmerman (1989)  <i>Self-regulated learning</i> merupakan suatu konsep tentang bagaimana seorang individu dapat menjadi pengelola dalam kegiatan belajarnya sendiri.	Metakognitif	Merencanakan proses belajar	Ordinal	
		Mengorganisasikan proses belajar	Ordinal	
		Mengevaluasi proses belajar	Ordinal	
	Motivasi	<i>Self-efficacy</i>		Ordinal
		Minat intrinsik		Ordinal
		Harapan terhadap hasil belajar		Ordinal
	Perilaku	Mengontrol lingkungan belajar		Ordinal
		Pencarian bantuan		Ordinal
Variabel (Y) Adiksi Media Sosial TikTok	<i>Salience</i>	Dominasi bermain TikTok dalam kehidupan sehari-hari seorang individu.	Ordinal	

<b>Konsep Variabel</b>	<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skala</b>
Griffiths (2005)  Kecanduan media sosial merupakan suatu perilaku kompulsif dan ketergantungan seseorang dalam menggunakan aplikasi TikTok	<i>Mood Modification</i>	Strategi coping pelarian untuk menenangkan diri dari hal hal yang membuat tekanan atau stres.	Ordinal
	<i>Tolerance</i>	Meningkatnya aktivitas untuk membuka TikTok	Ordinal
	<i>Withdrawal Symptoms</i>	Adanya perasaan tidak nyaman yang dirasakan ketika tidak membuka aplikasi TikTok	Ordinal
	<i>Conflict</i>	Konflik intrapersonal seperti konflik dengan kewajiban yang harus dilakukannya	Ordinal
		konflik interpersonal atau konflik dengan lingkungannya	Ordinal
		Konflik dengan aktivitas lain	Ordinal
	<i>Relapse/Loss of Control</i>	Kembali menggunakan TikTok setelah berusaha mengontrol penggunaannya	Ordinal

Sumber: Olahan Peneliti, 2025

### 3.3 Lokasi, Populasi dan Sampling

#### 3.3.1 Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Pasundan 12 Bandung yang beralamat Jl. Sarirasa No.130, RT.04/RW.04, Sarijadi, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat. Penelitian akan dilaksanakan pada saat tahun ajaran 2024/2025.

Ressa Risma Yanti, 2025

**HUBUNGAN SELF-REGULATED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPS DENGAN ADIKSI MEDIA SOSIAL TIKTOK PADA PESERTA DIDIK DI SMP PASUNDAN 12 BANDUNG**

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

### 3.3.2 Populasi

Menurut Sugiyono (2013) Populasi penelitian merujuk pada sekelompok individu atau objek dengan ciri-ciri khusus yang ditetapkan peneliti sebagai subjek kajian untuk kemudian dianalisis dan diambil kesimpulan ilmiahnya. Sementara menurut Creswell (2016), populasi merujuk pada sekelompok individu yang memiliki ciri-ciri khusus yang serupa, yang dapat diidentifikasi dan diteliti.. Sehingga, populasi menjadi hal penting dalam penelitian yang harus diperhatikan karena menjadi sasaran peneliti untuk melakukan penelitiannya. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas VIII dan IX SMP Pasundan 12 Bandung tahun ajaran 2024/2025. Jumlah keseluruhan peserta didik kelas VIII dan IX SMP Pasundan 12 Bandung berjumlah 384. Dengan rincian peserta didik kelas VIII berjumlah 188 peserta didik dan kelas IX 196 peserta didik SMP Pasundan 12 Bandung. Adapun pemilihan kelas tersebut berdasarkan rentang usia remaja yang berkisar 13-16 tahun dan juga menyesuaikan jadwal penelitian dengan pihak SMP Pasundan 12 Bandung mengingat waktu yang terbatas.

### 3.3.3 Sampel

Menurut Sugiyono (2013), sampel penelitian merupakan bagian dari populasi yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu, baik dalam hal kuantitas maupun karakteristik. Keberhasilan suatu penelitian sangat bergantung pada kemampuan sampel tersebut merepresentasikan populasi secara akurat. Sementara menurut Arikunto (2006) Sampel merupakan sebagian ukuran yang mewakili nilai dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sehingga, sampel adalah bagian dari suatu populasi yang telah ditentukan oleh seorang peneliti sebelumnya ataupun dapat berupa sebagian jumlah dari karakteristik yang ada dalam populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII dan IX di SMP Pasundan 12 Bandung.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2013) mendefinisikan *Purposive sampling* merupakan metode penarikan sampel dimana responden dipilih berdasarkan kriteria spesifik yang telah ditetapkan sebelumnya sesuai tujuan penelitian. *Purposive sampling* dipilih

karena peneliti hanya mengambil peserta didik kelas VIII dan IX yang merupakan pengguna aktif media sosial TikTok, berdasarkan hasil observasi awal. Sehingga dalam penelitian ini sampel dipilih atas dasar pertimbangan dan kriteria dari peneliti.

Berikut kriteria yang diperhatikan dalam penelitian ini:

- a. Merupakan pengguna aktif media sosial TikTok
- b. Merupakan peserta didik kelas VIII dan XI SMP Pasundan 12 Bandung
- c. Remaja dengan rentang usia 13-16

Adapun penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menerapkan rumus Slovin sebagai berikut::

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

Keterangan:

n = jumlah sampel yang diperlukan

N = jumlah populasi

e = tingkat kesalahan sampel atau eror yang dapat ditolelir yaitu sebesar 5% atau 0,05

Berdasarkan rumus diatas, diketahui jumlah total peserta didik dari kelas VIII dan IX yaitu berjumlah 384 pesera didik. Sehingga banyaknya sampel yang pada penelitian ini yaitu :

$$\begin{aligned} n &= \frac{384}{1 + 384(0,05)^2} \\ &= \frac{384}{1,96} \end{aligned}$$

$$N = 196$$

Dengan menggunakan rumus Slovin, dari total populasi sebanyak 384 peserta didik, jumlah sampel yang diperlukan dalam penelitian ini adalah 196 peserta didik.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh seorang peneliti untuk memperoleh atau mengumpulkan data agar mempermudah pekerjaannya dapat menghasilkan data yang baik, komprehensif, akurat, serta

sistematis sehingga dapat lebih mudah untuk diolah dan diinterpretasikan. Adapun instrumen yang dipakai dalam penelitian adalah kuesioner atau angket dan dokumentasi.

#### **3.4.1 Kuesioner atau Angket**

Menurut Creswell, (2016) Menjelaskan bahwa kuesioner merupakan metode pengumpulan data dimana peneliti menyampaikan daftar pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada partisipan untuk mendapatkan tanggapan. Arikunto (2010) juga mengemukakan bahwa kuesioner terdiri dari beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis yang dirancang peneliti guna memperoleh informasi dari responden tentang pengalaman, pengetahuan, dan laporan pribadinya

Secara umum, kuesioner dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis utama, yakni kuesioner terbuka dan tertutup. Pada kuesioner terbuka, responden diminta memberikan jawaban secara deskriptif dengan kalimat mereka sendiri. Sementara itu, kuesioner tertutup meminta responden untuk memberikan jawaban singkat atau memilih salah satu opsi jawaban yang telah disediakan oleh peneliti. Setiap pertanyaan angket yang mengharuskan respon untuk memilih jawaban berbentuk data nominal, ordinal, interval, dan ratio, merupakan bentuk pertanyaan tertutup Sugiyono (2013). Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup, dimana peneliti telah menyediakan jawaban dari pertanyaan atau pernyataan yang terdapat dalam kuesioner. Peneliti lebih memilih kuesioner tertutup ini adalah karena pengisian kuesioner oleh responden akan lebih efektif dan cepat, mengingat juga responden dalam penelitian ini adalah peserta didik SMP. Adapun dalam penyusunan kuesioner pada penelitian ini mengacu pada teori yang kemudian dikembangkan dalam indikator hingga menjadi sebuah pertanyaan.

Kuesioner pada penelitian ini menggunakan skala likert untuk mengukur setiap jawaban responden. Skala Likert merupakan alat psikometri yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2013). Dimana skala likert yang digunakan dalam kuesioner ini merupakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban, yaitu jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju

(TS), dan sangat tidak setuju (STS) dengan minimum skor 1 dan maksimum skor 4. Dengan menggunakan skala likert yang memiliki 4 alternatif jawaban diharapkan jawaban responden akan lebih relevan apakah cenderung memilih jawaban setuju atau tidak setuju (Sugiyono, 2017).

**Tabel 3.2 Bobot Nilai Skor Skla likert**

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Skor Positif</b>	<b>Skor Negatif</b>
Sangat Sesuai (SS)	4	1
Sesuai (S)	3	2
Tidak Sesuai (TS)	2	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	4

### 3.4.2 Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2013) dokumentasi merupakan teknik yang dilakukan dalam penelitian untuk mendapatkan data dan informasi dalam bentuk gambar, arsip, buku atau dokumen yang berisi laporan serta keterangan yang mendukung penelitian. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dengan menggunakan dokumentasi digunakan sebagai sumber data sekunder, dimana peneliti mengumpulkan beberapa dokumen seperti tabel, data statistik, gambar dan lainnya yang akan peneliti sertakan dalam lampiran.

### 3.5 Kisi Kisi Instrumen Penelitian

**Tabel 3.3 Kisi Kisi Instrumen Penelitian**

<b>Variabel</b>	<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item</b>
Variabel (X) <i>Self Regulated Learning</i> Zimmerman (1989)	Metakognitif	Merencanakan proses belajarnya	1,2,3
		Mengorganisasikan proses belajar	4,5,6
		Mengevaluasi proses belajar	7,8,9
	Motivasi	<i>Self-efficacy</i>	10,11,12
		Minat intrinsik	13,14,15, 16
		Harapan terhadap hasil belajar	17,18,19
	Perilaku	Mengontrol lingkungan belajar	20,21,22

Variabel	Dimensi	Indikator	Item	
		Pencarian bantuan	23,24,25	
Variabel (Y) Adiksi Media Sosial TikTok Griffiths (2005)	<i>Salience</i>	Dominasi bermain TikTok dalam kehidupan sehari hari seorang individu.	26,27,28, 29	
	<i>Mood Modification</i>	Strategi coping pelarian untuk menenangkan diri dari hal hal yang membuat tekanan atau stres.	30,31,32, 33	
	<i>Tolerance</i>	Meningkatnya aktivitas untuk membuka TikTok	34,35,36	
	<i>Withdrawal Symptoms</i>	Adanya perasaan tidak nyaman yang dirasakan ketika tidak membuka aplikasi TikTok	37,38,39	
	<i>Conflict</i>		Konflik intrapersonal seperti konflik dengan kewajiban yang harus dilakukannya	40,41,42
			konflik interpersonal atau konflik dengan lingkungannya	43,44
			Konflik dengan aktivitas lain	45,46,47, 48
<i>Relapse/Loss of Control</i>	Kembali menggunakan TikTok setelah berusaha mengontrol penggunaannya	49,50		

### 3.6 Pengujian Instrumen Penelitian

Uji instrumen dilaksanakan guna mengevaluasi tingkat validitas dan reliabilitas suatu instrumen. Proses ini bertujuan memverifikasi kesesuaian instrumen pengukuran

*Self-Regulated Learning* dan Kecanduan Media Sosial, sehingga mampu mengungkap gejala atau perilaku responden secara akurat sesuai tujuan penelitian.

### 3.6.1 Uji Validitas

Menurut Arikunto (2006) uji validitas merupakan suatu ukuran untuk mengetahui tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen yang digunakan dalam penelitian. Suatu Instrumen dapat dikatakan valid apabila instrumen tersebut mampu mengukur apa yang diinginkan. Uji validitas ini tidak hanya mengukur keakuratan pertanyaan saja, tetapi juga berguna untuk mengevaluasi setiap pertanyaan yang terdapat dalam instrumen apakah dapat dipahami oleh respon atau tidak, sehingga pertanyaan tersebut dapat diartikan dan dijawab dengan jelas.

Dalam melakukan uji validitas, penelitian ini menggunakan perhitungan *pearson product moment* dengan bantuan program computer *IBM SPSS Statistics* versi 26 dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0.05$ . Adapun kriteria item pertanyaan dapat dikatakan valid apabila,  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dan apabila nilai sig (2-tailed)  $< 0.05$ . Jika sebaliknya  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dan apabila sig (2-tailed)  $> 0.05$  maka aitem pertanyaan dinyatakan tidak valid atau drop. Berikut hasil uji Validitas *Self-Regulated Learning* dalam Pembelajaran IPS dan Adiksi Media Sosial TikTok.

**Tabel 3.4 Uji Validitas Variabel X *Self-Regulated Learning* dalam Pembelajaran IPS**

Nomor Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$ 5% (35)	sig (2-tailed)	Pengujian	Kesimpulan
X1	0.453	0.334	0.006	Sig < 0.05	Valid
X2	0.548	0.334	0.001	Sig < 0.05	Valid
X3	0.393	0.334	0.020	Sig < 0.05	Valid
X4	0.518	0.334	0.001	Sig < 0.05	Valid
X5	0.277	0.334	0.108	Sig > 0.05	Tidak Valid
X6	0.389	0.334	0.021	Sig < 0.05	Valid
X7	0.369	0.334	0.029	Sig < 0.05	Valid

Nomor Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel\ 5\%}$ (35)	sig (2-tailed)	Pengujian	Kesimpulan
X8	0.527	0.334	0.001	Sig < 0.05	Valid
X9	0.481	0.334	0.003	Sig < 0.05	Valid
X10	0.233	0.334	0.184	Sig > 0.05	Tidak Valid
X11	0.453	0.334	0.006	Sig < 0.05	Valid
X12	0.421	0.334	0.012	Sig < 0.05	Valid
X13	0.415	0.334	0.013	Sig < 0.05	Valid
X14	0.343	0.334	0.043	Sig < 0.05	Valid
X15	0.366	0.334	0.031	Sig < 0.05	Valid
X16	0.666	0.334	0.000	Sig < 0.05	Valid
X17	0.632	0.334	0.000	Sig < 0.05	Valid
X18	0.393	0.334	0.019	Sig < 0.05	Valid
X19	-0.191	0.334	0.271	Sig > 0.05	Tidak Valid
X20	0.401	0.334	0.017	Sig > 0.05	Valid
X21	0.350	0.334	0.039	Sig < 0.05	Valid
X22	0.491	0.334	0.003	Sig < 0.05	Valid
X23	0.396	0.334	0.018	Sig < 0.05	Valid
X24	0.359	0.334	0.034	Sig < 0.05	Valid
X25	0.309	0.334	0.070	Sig > 0.05	Tidak Valid

Sumber: Olahan Peneliti, 2025

Berdasarkan tabel hasil uji validitas variabel diatas, jumlah aitem yang valid pada variabel *self regulated learning* dalam pembelajaran IPS berjumlah 21 aitem yang terdiri dari nomor 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9,11, 12, 13, 14, 15, 16, 17,18, 20, 21, 22, 23 dan 24. Sementara aitem no 5, 10, 19, dan 25 dinyatakan tidak valid karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dan apabila sig (2-tailed) > 0.05. Maka aitem yang tidak valid dengan jumlah 4 aitem akan dihilangkan oleh peneliti karena tidak memenuhi kriteria validitas.

### Tabel 3.5 Uji Validitas Variabel Y Adiksi Media Sosial TikTok

Ressa Risma Yanti, 2025

HUBUNGAN SELF-REGULATED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPS DENGAN ADIKSI MEDIA SOSIAL TIKTOK PADA PESERTA DIDIK DI SMP PASUNDAN 12 BANDUNG

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

Nomor Item	r <sub>hitung</sub>	r <sub>tabel 5% (35)</sub>	sig (2-tailed)	Pengujian	Kesimpulan
X1	0.766	0.334	0.000	Sig < 0.05	Valid
X2	0.508	0.334	0.002	Sig < 0.05	Valid
X3	0.672	0.334	0.000	Sig < 0.05	Valid
X4	-0.329	0.334	0.053	Sig > 0.05	Tidak Valid
X5	0.411	0.334	0.014	Sig < 0.05	Valid
X6	0.696	0.334	0.000	Sig < 0.05	Valid
X7	-0.022	0.334	0.898	Sig > 0.05	Tidak Valid
X8	0.727	0.334	0.000	Sig < 0.05	Valid
X9	0.730	0.334	0.000	Sig > 0.05	Valid
X10	0.666	0.334	0.000	Sig > 0.05	Valid
X11	0.656	0.334	0.000	Sig < 0.05	Valid
X12	0.675	0.334	0.000	Sig < 0.05	Valid
X13	0.839	0.334	0.000	Sig < 0.05	Valid
X14	0.234	0.334	0.176	Sig < 0.05	Tidak Valid
X15	0.558	0.334	0.001	Sig < 0.05	Valid
X16	0.349	0.334	0.040	Sig < 0.05	Valid
X17	-.448	0.334	0.007	Sig > 0.05	Tidak Valid
X18	0.689	0.334	0.000	Sig > 0.05	Valid
X19	0.677	0.334	0.000	Sig > 0.05	Valid
X20	0.610	0.334	0.000	Sig < 0.05	Valid
X21	0.598	0.334	0.000	Sig < 0.05	Valid
X22	0.821	0.334	0.000	Sig < 0.05	Valid
X23	-0.090	0.334	0.607	Sig > 0.05	Tidak Valid
X24	0.696	0.334	0.000	Sig < 0.05	Valid
X25	0.515	0.334	0.002	Sig > 0.05	Tidak Valid

Sumber: Olahan Peneliti, 2025

Ressa Risma Yanti, 2025

*HUBUNGAN SELF-REGULATED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPS DENGAN ADIKSI MEDIA SOSIAL TIKTOK PADA PESERTA DIDIK DI SMP PASUNDAN 12 BANDUNG*

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

Berdasarkan tabel hasil uji validitas variabel diatas, jumlah aitem yang valid pada variabel adiksi media sosial TikTok terdapat 20 aitem valid yang terdiri dari nomor 1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 24 dan 25. Sementara aitem no 4, 7, 15, 18, dan 23 dinyatakan tidak valid karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dan apabila  $\text{sig (2-tailed)} > 0.05$ . Maka aitem yang tidak valid dengan jumlah 5 aitem akan dihilangkan oleh peneliti karena tidak memenuhi kriteria validitas. Meskipun itu, masih terdapat pertanyaan yang dapat mewakili setiap indikator.

Sehingga merujuk pada hasil uji validitas diatas, dapat disimpulkan bahwa total pernyataan variabel *Self-Regulated Learning* dalam Pembelajaran IPS dan variabel adiksi media sosial TikTok yang berjumlah 50 pernyataan terdapat 41 aitem yang valid dan 9 aitem yang tidak valid. Maka pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan 41 aitem pernyataan pada kuesioner.

### 3.6.2 Uji Realibilitas

Menurut Arikunto (2006) mengemukakan realibitas memiliki arti bahwa suatu instrumen yang diuji dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Instrumen penelitian yang telah memenuhi syarat reliabilitas dapat diandalkan sebagai alat pengumpulan data. Suatu alat ukur dianggap reliable apabila menghasilkan respon yang konsisten dan stabil dalam pengukuran berulang. Reliabilitas suatu istrumen mencerminkan tingkat stabilitas, konsistensi, kemampuan prediktif, dan keakuratan pengukuran. Dalam melakukan uji realibilitas ini, peneliti menggunakan pedoman tingkat keandalan instrumen dari *Cronbach's Alpha* berdasarkan empat klasifikasi skor menurut Sugiyono (2013) sebagai berikut.

**Tabel 3.6 Klasifikasi Skor Realibilitas**

<i>Cronbach's Alpha</i>	Tingkat Realibilitas
$0.00 \leq 0.20$	Kurang reliabel
$0.20 \leq 0.40$	Agak reliabel
$0.40 \leq 0.60$	Cukup reliabel
$0.60 \leq 0.80$	Reliabel (baik)

$0.80 \leq 1.00$	Sangat reliabel
------------------	-----------------

Sumber: Sugiyono (2013)

Berikut merupakan hasil uji realibilitas instrumen pada penelitian ini

**Tabel 3.7 Hasil Uji Realibilitas**

Variabel	Skor <i>Cronbach's Alpha</i>	Hasil
Self Regulated Learning dalam Pembelajaran IPS (X)	0.763	Reliabel (baik)
Adiksi Media Sosial TikTok (Y)	0.884	Sangat Reliabel

Sumber: Olahan Peneliti, 2025

Berdasarkan tabel di atas, pengukuran reliabilitas variabel *Self Regulated Learning* dalam Pembelajaran IPS (X) dinyatakan reliabel dengan skor *Cronbach's Alpha* 0.763 yang termasuk pada tingkat baik. Kemudian, untuk variabel Y Adiksi Media Sosial TikTok dinyatakan reliabel dengan skor *Cronbach's Alpha* 0.884 termasuk pada tingkat sangat reliabel.

### 3.7 Analisis Data

#### 3.7.1 Analisis Deskriptif

Menurut Sugiyono (2017) mendefinisikan statistik deskriptif sebagai metode statistik yang berfungsi untuk menganalisis data melalui penyajian dan penggambaran data yang telah dikumpulkan berdasarkan data sampel atau populasi sesuai dengan kondisinya. Analisis deskriptif bertujuan untuk menyajikan pemaparan yang lebih komprehensif mengenai topik dan subjek penelitian. Uraian mengenai subjek penelitian ini mencakup deskripsi usia, jenis kelamin, kelas responden, durasi penggunaan media sosial TikTok, tujuan mengakses TikTok.

Dalam pengolahan data tingkat *Self-Regulated Learning* (SRL) dan adiksi media sosial TikTok, dilakukan perhitungan skor total dari masing-masing indikator berdasarkan jumlah butir pernyataan dalam setiap indikator pada kuesioner. Untuk memperoleh interpretasi yang lebih bermakna, digunakan rumus persentase

berdasarkan skor ideal setiap indikator. Skor ideal diperoleh dengan mengalikan jumlah butir pernyataan dalam satu indikator dengan skor maksimal (yaitu 4) dan jumlah responden. Selanjutnya, persentase skor untuk masing-masing indikator dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor Presentase} = \frac{\text{Total Skor Aktual Indikator}}{\text{Skor Ideal}} \times 100$$

Skor hasil konversi persentase ini kemudian dikategorikan berdasarkan rentang kategori sebagai berikut:

**Tabel 3.8 Kategorisasi Berdasarkan Presentase Indikator**

No.	Kategorisasi	Presentase
1	Tinggi	90% - 100%
2	Sedang	79% - 89%
3	Rendah	78% - 0%

### 3.7.2 Uji Asumsi Klasik

Uji Uji asumsi klasik merupakan tahap awal yang harus dilakukan sebelum analisis data . Pengujian ini bertujuan memverifikasi apakah sampel penelitian benar-benar merepresentasikan populasi. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan dua uji asumsi klasik yaitu uji normalitas dan linearitas.

#### 3.7.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan prosedur statistik yang digunakan untuk menguji apakah suatu data mengikuti distribusi normal. Ciri-ciri distribusi normal dapat dilihat dari kesamaan nilai modus, mean, dan median yang terletak di tengah distribusi. Uji normalitas ini dilakukan guna menentukan jenis statistik yang dapat digunakan pada tahap analisis selanjutnya. Jika hasil data yang telah dilakukan uji normalitas menghasilkan data yang berdistribusi normal, maka analisis data yang dapat digunakan menggunakan statistik parametrik, sedangkan jika data yang telah dilakukan uji normalitas menghasilkan data yang berdistribusi tidak normal maka menggunakan statistik non parametrik.

Adapun hipotesis yang digunakan dalam uji normalitas yaitu:

$H_0$  = Sampel berdistribusi normal

$H_1$  = Sampel berdistribusi tidak normal

Dalam uji normalitas, analisis dilakukan dengan menggunakan program komputer IBM SPSS Statistics versi 26. Kriteria pengujian yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1)  $H_0$ : Jika sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, jika  $\text{Sig.} > \alpha$  (0,05), maka  $H_0$  diterima
- 2)  $H_1$ : Jika sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal, jika  $\text{Sig.} < \alpha$  (0,05), maka  $H_0$  ditolak

### 3.7.2.2 Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) yaitu *Self Regulated Learning* dalam Pembelajaran IPS, memiliki hubungan linear dengan variabel dependen (Y), yaitu Adiksi Media Sosial TikTok. Analisis uji linearitas ini dilakukan dengan bantuan program komputer IBM SPSS Statistics versi 26 dengan kriteria sebagai berikut:

1. Jika nilai *Deviation from Linearity*  $\text{Sig.} > 0,05$ . Maka terdapat hubungan linear yang signifikan antara variabel independen dengan variabel dependen.
- 2). Jika nilai *Deviation from Linearity*  $\text{Sig.} < 0,05$ . Maka tidak terdapat hubungan linear yang signifikan antara variabel independen dengan variabel dependen

### 3.7.3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis data pada penelitian ini menggunakan metode uji korelasi. Uji korelasi digunakan untuk mengetahui hubungan antara *Self-Regulated Learning* dalam Pembelajaran IPS (X) dengan Adiksi Media Sosial TikTok (Y) . Korelasi ini bertujuan untuk mengukur tingkat keeratan hubungan antara kedua variabel serta menentukan apakah hubungan tersebut signifikan atau tidak. Adapun pemilihan metode uji korelasi bergantung pada hasil uji normalitas. Jika data dalam penelitian berdistribusi normal, maka digunakan korelasi Pearson Product Moment. Akan

teteapi, jika data tidak berdistribusi normal, maka digunakan korelasi Spearman Rank. Koefisien korelasi ( $r$ ) dihitung menggunakan rumus 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:

Hitung  $r_{xy}$  = Korelasi Product Moment

n = Jumlah responden

x = Variabel yang diperoleh dari *Self-Regulated Learning* dalam Pembelajaran IPS

y = Variabel yang diperoleh dari Adiksi Media Sosial TikTok

Adapun untuk menginterpretasikan hasil korelasi, penelitian ini mengacu pada pedoman koefisien korelasi berikut (Sugiyono, 2013):

**Tabel 3.9 Interval Koefisien Korelasi**

Interval Koefisien ( $r$ )	Tingkat Hubungan
0.00 – 0.199	Sangat Rendah
0.20 – 0.399	Rendah
0.40 – 0.599	Sedang
0.60 – 0.799	Kuat
0.80 – 1.000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono, 2013

Pengujian hipotesis ini menggunakan alat bantuan program computer *IBM SPSS Statistics* versi 26. Adapun syarat keputusan yang digunakan dalam anlisis pada uji korelasi adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka  $H_0$  diterima, dan  $H_1$  ditolak

Hipotesis Penelitian:

- H<sub>1</sub>: Terdapat hubungan negatif antara *Self-Regulated Learning* dalam Pembelajaran IPS dengan Adiksi Media Sosial TikTok pada peserta didik di SMP Pasundan 12 Bandung
- H<sub>0</sub>: Tidak Terdapat hubungan negatif antara *Self-Regulated Learning* dalam Pembelajaran IPS dengan Adiksi Media Sosial TikTok pada peserta didik di SMP Pasundan 12 Bandung

#### 3.7.4 Uji Regresi Linear Sederhana

Uji Regresi Linear Sederhana digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar kontribusi *Self-Regulated Learning* dalam Pembelajaran IPS terhadap Adiksi Media Sosial TikTok. Besarnya kontribusi ini akan diukur dengan nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ), yang menunjukkan persentase variasi Adiksi Media Sosial TikTok yang dapat dijelaskan oleh SRL dalam Pembelajaran IPS. Model persamaan regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bx$$

Keterangan:

- Y = Subjek Variabel
- X = Variabel Independen
- a = Konstanta
- b = Koefisien regresi

### 3.8 Prosedur Penelitian

#### 1. Tahap Perancangan dan Perencanaan

Tahap perancangan dan perencanaan merupakan langkah awal yang peneliti lakukan dengan membuat rancangan seperti menentukan topik penelitian, menyusun dan mengenali masalah penelitian, melakukan tinjauan pustaka atau mencari teori yang relevan dengan masalah penelitian.

#### 2. Tahap Pembuatan Instrumen dan Pengambilan Data

Pada tahap ini peneliti membuat instrumen penelitian dan melakukan uji coba terlebih dahulu sebelum disebar kepada responden. Kemudian setelah instrumen telah

layak untuk disebarakan, peneliti melakukan pengambilan data kepada responden penelitian dengan menyebarkan angket.

### 3. Tahapan Pengolahan Data

Setelah memperoleh data, kemudian peneliti melakukan pengolahan data yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS. Kemudian setelah diperoleh hasil dari pengolahan data peneliti membuat kesimpulan, dan disertai dengan rekomendasi dan saran dalam menangani permasalahan yang diteliti.