

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menyusun desain penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Peneliti akan menjelaskan hasil temuan dalam penelitian ini mengenai gambaran permasalahan yang terjadi, selanjutnya akan menjabarkan korelasi (hubungan), serta akan menguji hipotesis yang telah diajukan. Penelitian dalam bentuk korelasi ini memiliki tujuan untuk menyelidiki variasi pada faktor yang memiliki hubungan dengan variasi lainnya berdasarkan koefisien korelasi (Usman dan Akbar, 2014 hlm 5). Penelitian format deskriptif kuantitatif dengan tujuan untuk menemukan gambaran secara sistematis, akurat dan sesuai data di lapangan mengenai fakta-fakta yang ada di lapangan terutama mengenai gambaran fenomena perilaku *Phubbing* dan pengaruhnya terhadap interaksi sosial para mahasiswa generasi Z.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode survei. Sugiono (2009) menjelaskan bahwa dalam penggunaan metode survei ini digunakan agar dapat mendapatkan data yang alamiah (bukan buatan). Sehingga peneliti dapat melakukan tindakan dalam pengumpulan data ini, salah satunya dengan menyebarkan angket, melakukan tes, melakukan wawancara terstruktur dan lain sebagainya. Metode survey yang digunakan peneliti ini akan mempermudah peneliti sendiri untuk mendapatkan data yang akan diolah dengan tujuan memecahkan masalah yang menjadi tujuan dari suatu penelitian. Menurut Bungin (2013) dijelaskan bahwa metode survey akan memungkinkan kita untuk dapat melakukan penelitian dengan mengambil jumlah populasi yang besar, karena populasi yang besar ini memungkinkan peneliti agar dapat meringankan penelitian.

Selanjutnya adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan selama pelaksanaan survei adalah; 1) Membuat rumusan masalah penelitian dan menentukan tujuan penelitian; 2) Menentukan konsep dan hipotesis serta melakukan tinjauan pustaka; 3) melakukan pengambilan sampel; 4) membuat dan merancang kuisisioner; 5) melakukan pekerjaan pengambilan data di lapangan; 6) melakukan pengolahan data data; 7) Analisis dan melaporkan hasil temuan.

Untuk itu penelitian survei merupakan metode yang paling cocok digunakan dalam penelitian ini karena pada saat ini perilaku *Phubbing* terjadi pada mahasiswa di Kota Bandung yang merupakan perwakilan dari generasi Z dan berada di salah satu kota besar di Indonesia.

3.2 Lokasi dan Partisipan Penelitian

Proses penelitian dalam skripsi dilakukan di Kota Bandung Provinsi Jawa Barat dengan partisipannya adalah para mahasiswa aktif angkatan 2017-2020 dari Perguruan Tinggi Negeri (PTN) dan Perguruan Tinggi Islam Negeri (PTIN) di Kota Bandung yakni UPI, ITB, dan UIN SGD. Alasan peneliti memilih beberapa perguruan tinggi tersebut sebagai lokasi penelitian karena berbagai aspek sebagai berikut:

- 1) UPI dan ITB menjadi sampel yang berasal dari Universitas Negeri di Kota Bandung sedangkan UIN SGD menjadi sampel yang berasal dari Universitas Islam Negeri di Kota Bandung. Ketiga universitas ini merupakan kampus besar yang berpusat di Kota Bandung, selanjutnya Universitas Padjadjaran yang merupakan salah satu universitas ternama di Jawa Barat tidak dipilih karena kampus pusat dari Universitas Padjadjaran ini berlokasi di Kabupaten Sumedang.
- 2) Pemilihan tiga universitas tersebut didasari oleh ciri khas masing-masing, yakni Universitas Pendidikan Indonesia menjadi populasi dengan basis pendidikan, Institut Teknologi Bandung dengan pendidikan vokasi dan ilmu teknologinya, selanjutnya UIN Sunan Gunung Djati dengan karakteristik ilmu agamanya.
- 3) Mahasiswa di Indonesia saat ini yang berusia sekitar 18-24 tahun merupakan para Generasi Z yang lahir pada tahun 1998 hingga 2010. Dalam kesehariannya mereka dominan dalam menggunakan ponsel dan aktif di dunia maya.
- 4) Subyek dari penelitian ini adalah para mahasiswa di UPI, ITB, dan UIN SGD Bandung yang aktif menggunakan ponsel namun belum tentu mengetahui konsep *Phubbing* dan belum tentu dapat menghindari perilaku tersebut ketika sedang melakukan interaksi dengan orang disekitarnya.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah para mahasiswa stata 1 (S-1) di tiga Perguruan Tinggi ternama di Kota Bandung yang merupakan golongan generasi Z.

Tabel 3.1
Jumlah Populasi Penelitian

No.	Nama Perguruan Tinggi	Jumlah Mahasiswa
1.	Universitas Pendidikan Indonesia	33.928
2.	Institut Teknologi Bandung	24.615
3.	UIN Sunan Gunung Djati Bandung	30.302
Total		88.845

Sumber: Data Perguruan Tinggi, diolah oleh peneliti 2021

3.3.2 Sampel

Pemilihan sampel dilakukan untuk mempermudah penelitian yang memiliki jumlah populasi yang besar. Dalam penelitian ini jumlah sampel yang akan digunakan adalah sebanyak 100 orang dengan menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu teknik probability sampling dan menggunakan desain *simple random sampling* atau pengambilaan sampel secara acak dan sederhana. Sehingga dapat diartikan bahwa seluruh bagian dari populasi ini memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi responden. Jumlah populasi mahasiswa di 3 Perguruan Tinggi Kota Bandung yaitu berjumlah 88.845 orang. Untuk menarik jumlah sampel yang dimaksud diatas, peneliti akan menggunakan perhitungan dengan menggunakan rumus dari Slovin dengan alasan bahwa rumus Slovin ini digunakan untuk mencari perkiraan proporsi populasi, yang mana pada penelitian ini menggunakan peluang kesalahan sebesar 10%, hasil perhitungannya yaitu:

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

Sumber: Prasetyo & Jannah, 2010, hlm. 173

Keterangan:

n : Jumlah sampel

N : Jumlah populasi

e : Presisi yang ditetapkan (10%)

Dengan rumus tersebut, maka dapat dihitung bahwa ukuran sampel pada penelitian ini yaitu sebesar:

$$n = \frac{88.845}{1 + 88.845 \cdot 10\%^2}$$

$$n = \frac{88.845}{1 + 88.845 \cdot 0,01}$$

$$n = \frac{88.845}{1 + 888,45}$$

$$n = \frac{88.845}{889,45}$$

$$n = 99,88$$

$$n = 100$$

dilihat berdasarkan perhitungan jumlah 88.845, maka ukuran sampel minimum dalam proses penelitian ini yaitu sebanyak 99,88 responden sehingga dapat digenapkan menjadi total 100 responden dengan taraf kesalahan sebesar 10% dikarenakan kehadiran responden tidak dapat diperkirakan. Dari hasil hitungan diatas dapat diperoleh bahwa jumlah besaran dari sampel penelitian ini adalah 100 orang mahasiswa yang berkuliah di UPI, ITB, dan UIN SGD dan akan dibagi ke dalam populasi agar proporsional menggunakan rumus Riduan dan Kuncoro (2012 hlm 45) sebagai berikut:

$$ni = \frac{Ni}{N} \times n$$

Keterangan:

- ni : Jumlah sampel menurut statum
- Ni : Jumlah populasi menurut stratum
- N : Jumlah populasi keseluruhan
- n : Jumlah sampel keseluruhan

Tabel 3.2
Jumlah Sampel penelitian

No.	Nama Perguruan Tinggi	Populasi	Rumus Sampel	Jumlah Sampel (Orang)
1.	Universitas Pendidikan Indonesia	33.928	$\frac{33.928}{88.845} \cdot 99,8$	38,1 = 38
2.	Institut Teknologi Bandung	24.615	$\frac{24.615}{88.845} \cdot 99,8$	27,6 = 28
3.	Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati	30.302	$\frac{30.302}{88.845} \cdot 99,8$	34,04 = 34
Jumlah		88.845		100

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2021)

3.4 Definisi Operasional Variabel

3.4.1 Perilaku *Phubbing*

X =Perilaku *Phubbing*

Istilah *Phubbing* merupakan singkatan dari dua suku kata yakni “phonne” dan “snubbing” secara harfiah dapat digambarkan sebagai tindakan yang menghina orang di lingkungan sosialnya dengan hanya memperhatikan ponsel miliknya, bukan berbicara dengan orang di hadapannya secara langsung (Haigh, 2012). Turnbull (2010) menyatakan bahwa salah satu klasifikasi dari pelaku *phubbing* ini adalah bagi para pecandu smartphone yang banyak menghabiskan waktunya untuk bermain internet, sehingga hanya mempunyai sedikit waktu untuk melakukan komunikasi secara nyata dengan orang lain disekitarnya. Hal ini didukung karena sebagian besar generasi muda saat ini lebih menggantungkan hidupnya pada alat teknologi seperti smartphone. Seseorang dapat dikatakan berperilaku *Phubbing* ketika memiliki kecanduan terhadap ponsel, kecanduan melakukan *chatting*, penggunaan internet, penggunaan media sosial, dan kecanduan game (Karadağ et al., 2015)

3.4.2 Interaksi Sosial

Y = Interaksi Sosial

Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan saling timbal balik yang bersifat dinamis pada individu dan kelompok sosial (Walgito, 1980). Manusia

merupakan makhluk sosial, dimana dalam dirinya terdapat keinginan atau hasrat untuk melakukan komunikasi, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain yang ada di lingkungan sekitarnya. Semua hasrat di dalam diri manusia tersebut akan berjalan atau terlaksana ketika adanya interaksi sosial. Manusia akan selalu berinteraksi sosial kepada individu atau kelompok lain dalam melakukan kegiatan atau aktivitas-aktivitas di dalam kehidupannya.

Tabel 3.3
Operasional Variabel Penelitian

Konsep Variabel	Dimensi variabel	Indikator	Sub-Indikator	Skala Data
Variabel X Perilaku <i>Phubbing</i> merupakan tindakan mengabaikan orang lain yang berada disekitarnya karena lebih fokus memainkan <i>smartphone</i> daripada melakukan interaksi secara tatap muka	Faktor Penyebab	Kecanduan Posel	a. Selalu memeriksa layar ponsel b. Selalu mengikuti perkembangan aplikasi pada ponsel	Ordinal
		Kecanduan Internet	a. Selalu membutuhkan internet setiap saat	Ordinal
		Kecanduan Media Sosial	a. Selalu mengikuti berita ter-update di media sosial b. Selalu melakukan komunikasi menggunakan media sosial	Ordinal
		Kecanduan Game	a. Selalu merasa belum puas jika belum memenangkan suatu permainan b. Selalu mengenyampingkan aktivitas lain demi bermain game	Ordinal

		Kecanduan <i>Chatting</i>	a. Selalu memeriksa notifikasi b. Selalu ingin membalas pesan	Ordinal
	Perilaku	Pola Komunikasi	a. Menghiraukan lawan bicara b. Pasif dalam berkomunikasi	Ordinal
Variabel Y Interaksi sosial adalah suatu hubungan yang saling timbal balik antar individu satu dengan yang lainnya	Syarat Interaksi Sosial	Adanya kontak sosial, aksi reaksi yang meliputi kontak langsung	a. Respon terhadap suatu tindakan b. Melakukan pertemuan tatap muka secara langsung	Ordinal
		Adanya komunikasi sosial, secara langsung.	a. Hubungan sosial b. Saling pengertian c. Mampu berbicara dengan jelas	Ordinal

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian memiliki peran yang sangat penting dalam perolehan data atau informasi yang akurat serta terpercaya (Azzwar, 2012 hlm 34). Selain itu, instrumen penelitian ini bisa ditinjau kelayakan dan kesesuaiannya melalui uji validitas serta uji Reliabilitas (Asra, et.all, 2014, hlm. 155). Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian merupakan sebuah alatbantu yang sangat penting dalam penelitian kuantitatif sebagai alat bantu untuk mengukur, mengamati dan mendokumentasikan data yang dibutuhkan oleh peneliti dan nantinya dapat dilihat kelayakan dari sebuah instrumen penelitian ini dari hasil uji validitas dan uji Reliabilitasnya.

Peneliti akan memakai alat kuisisioner sebagai instrumen penelitian. Kuisisioner sendiri adalah sebuah teknik untuk mengumpulkan data menggunakan

dengan memberikan beberapa pertanyaan dan pernyataan tertulis untuk para responden (Sugiyono, 2013 hlm. 199). Pernyataan tertulis dalam perangkat kuisioner berisikan mengenai indikator dari konsep yang sebelumnya telah ditentukan. Peneliti menggunakan metode angket tertutup atau pertanyaan tertutup dimana responden diberikan alternatif pilihan yang disediakan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Peneliti menggunakan bentuk angket tertutup tersebut dengan alasan bahwa pertanyaan atau pertanyaan tertutup akan membantu responden untuk menjawab dengan cepat serta mempermudah peneliti untuk menganalisis data serta tabulasi hasil terhadap keseluruhan hasil angket yang telah dikumpulkan. Sehingga responden hanya perlu menjawab pertanyaan dengan memilih salah satu opsi jawaban yang disediakan.

Penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan perangkat instrumen berupa angket online yang akan disebarakan kepada para mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), Institut Teknologi Bandung (ITB), dan UIN Sunan Gunung Djati Bandung (UIN SDG) melalui *google form*. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala likert agar penggunaan instrumen dapat terukur sesuai terhadap permasalahan instrumen penelitian. Skala likert dapat digunakan untuk mengukur sikap dan persepsi seseorang atau kelompok mengenai kejadian atau sebuah gejala sosial (Riduwan dan Sunarto, 2013, hlm. 20).

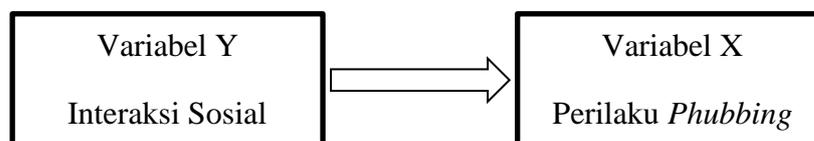
Tabel 3.4
Skala Likert

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

Sumber: Riduwan dan Sunarto (2010, hlm. 20)

Instrumen penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk mengukur seberapa besar pengaruh perilaku *Phubbing* terhadap interaksi sosial generasi Z di Kota Bandung. Tiap jawaban pada pertanyaan nantinya akan dihubungkan dengan melihat nilai skor.

Gambar 3.1
Koneksitas Variabel Bebas (X) dan Variabel Terikat (Y)



Sumber: Hasil Pengolahan oleh Peneliti (2021)

Intrumen yang telah ditentukan selanjutnya akan diproses melalui uji validitas dan uji Reliabilitas. Melalui proses tersebut instrumen akan dapat ditentukan apakah valid dan layak untuk menjadi instrumen penelitian atau tidak. Maka dari itu, berikut adalah kisi-kisi yang akan digunakan pada penelitian ini:

Tabel 3.5
Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel X (Pengaruh Perilaku *Phubbing*)
Oleh Karadağ dkk pada tahun 2015

Konsep Variabel	Dimensi variabel	Indikator	Sub-Indikator	No Item	Skala Data
Perilaku <i>Phubbing</i> merupakan tindakan mengabaikan orang disekitarnya dan fokus pada ponsel miliknya	Faktor Penyebab	Kecanduan Ponsel	a. Selalu memeriksa layar ponsel b. Selalu mengikuti perkembangan aplikasi pada ponsel	1,2,3,4,5,6,7	Likert
		Kecanduan Internet	a. Selalu membutuhkan internet setiap saat	8,9	Likert
		Kecanduan Media Sosial	a. Selalu mengikuti berita ter-update di media sosial b. Selalu melakukan komunikasi menggunakan media sosial	10,11,12	Likert
		Kecanduan Game	a. Selalu merasa belum puas jika	13,14,15,16, 17,18	Likert

			belum memenangkan suatu permainan b. Selalu mengenyampingkan aktivitas lain demi bermain game		
		Kecanduan <i>Chatting</i>	a. Selalu memeriksa notifikasi b. Selalu ingin membalas pesan	19,20,21,22	
	Perilaku	Pola Komunikasi	a. Menghiraukan lawan bicara b. Pasif dalam berkomunikasi	23,24,25,26 27,28,29	Likert

Tabel 3.6
Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel Y (Interaksi Sosial)

Konsep Variabel	Dimensi variabel	Indikator	Sub-Indikator	No Item	Skala Data
Interaksi sosial adalah suatu hubungan yang saling timbal balik antar individu satu dengan yang lainnya	Syarat Interaksi Sosial	Adanya kontak sosial, aksi reaksi yang meliputi kontak langsung	a. Bertatap muka secara langsung b. Respon terhadap suatu tindakan	30,31,32, 33,34,35	Likert
		Adanya komunikasi sosial, secara langsung.	a. Hubungan sosial b. Saling pengertian c. Mampu berbicara dengan jelas	36,37,38, 39,40,41, 42, 43,44,45	Likert

3.6 Proses Pengembangan Instrumen

3.6.1 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

3.6.1.1 Uji Validitas

Proses ini memiliki tujuan untuk mengukur tingkat dari sebuah instrumen penelitian apakah layak atau tidak untuk digunakan. Setelah dilakukannya pengujian nantinya akan terlihat gambaran sejauh mana instrumen sesuai dengan penelitian yang bisa menjalankan fungsinya untuk melakukan pengukuran, jika uji validitas telah dilakukan nantinya akan membantu peneliti untuk mendapatkan data yang diinginkan. Dengan kata lain proses melakukan uji validitas ini nantinya akan membantu peneliti menyimpulkan dan menemukan dugaan penting dari nilai-nilai yang diperoleh dari instrumen yang telah dibuat. Uji validitas perlu dilakukan guna menguji valid atau tidaknya sebuah angket. Suatu angket dapat dikatakan valid jika mampu mengungkap suatu masalah yang dibahas dalam angket tersebut.

Peneliti menggunakan analisis *correlation-pearson product moment* sebagai uji validitas dan menggunakan software SPSS 24. Rumus yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Sumber: Riduan & Sunarto, 2010 hlm 80)

Keterangan:

r_{xy}	: koefisien korelasi <i>product moment</i>
$\sum X$: jumlah skor item
$\sum Y$: jumlah skor total (keseluruhan item)
n	: jumlah responden

Selanjutnya setelah r_{xy} ditemukan hasilnya, dilanjutkan dengan tahapan berikutnya melalui uji signifikan untuk mencari hubungan variabel X dengan variabel Y menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{n-r^2}}$$

(Sumber: Riduan & Sunarto, 2010 hlm 80)

Keterangan :

t hitung : nilai t
 r : nilai koefisien korelasi
 n : jumlah sampel

Instumen akan dikatakan valid jika nilai signifikansi $>5\%$ atau $0,05$ dan didapatkan *rtabel* sebesar $0,361$. Maka dari itu kriteria jika *thitung* $>$ *ttabel* artinya valid, namun jika *thitung* $<$ *ttabel* itu berarti tidak valid. Dalam melakukan uji validitas ini peneliti mengujikan item pertanyaan kepada 30 responden yang merupakan mahasiswa dari tiga universitas di Kota Bandung yaitu UPI, ITB, UIN SDG. Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas, ditemukan hasil dari setiap item pertanyaan pada variabel X (*Phubbing*) dan variabel Y (Interaksi sosial) sebagai berikut:

Tabel 3.7
Hasil Uji Validitas Instrumen Pengaruh *Phubbing*
(Variabel X)

NO Item	T HITUNG	T TABEL n=30	KETERANGAN
1	0,445	0,361	Valid
2	0,867	0,361	Valid
3	0,591	0,361	Valid
4	0,683	0,361	Valid
5	0,908	0,361	Valid
6	0,799	0,361	Valid
7	0,729	0,361	Valid
8	0,858	0,361	Valid
9	0,763	0,361	Valid
10	0,745	0,361	Valid
11	0,878	0,361	Valid
12	0,891	0,361	Valid
13	0,849	0,361	Valid
14	0,863	0,361	Valid
15	0,683	0,361	Valid

16	0,896	0,361	Valid
17	0,782	0,361	Valid
18	0,911	0,361	Valid
19	0,696	0,361	Valid
20	0,764	0,361	Valid
21	0,767	0,361	Valid
22	0,595	0,361	Valid
23	0,666	0,361	Valid
24	0,616	0,361	Valid
25	0,495	0,361	Valid
26	0,597	0,361	Valid
27	0,553	0,361	Valid
28	0,705	0,361	Valid
29	0,784	0,361	Valid

Sumber: *Olah data SPSS 24*

Selanjutnya adalah hasil perhitungan variabel Y yaitu Interaksi Sosial Mahasiswa Generasi Z di Kota Bandung didapatkan hasil sebanyak 16 item pertanyaan valid diantaranya:

Tabel 3.8
Hasil Uji Validitas Interaksi Sosial Mahasiswa

NO Item	T HITUNG	T TABEL n=30	KETERANGAN
1	0,544	0,361	Valid
2	0,676	0,361	Valid
3	0,691	0,361	Valid
4	0,624	0,361	Valid
5	0,852	0,361	Valid
6	0,683	0,361	Valid
7	0,704	0,361	Valid
8	0,697	0,361	Valid
9	0,491	0,361	Valid

10	0,783	0,361	Valid
11	0,487	0,361	Valid
12	0,658	0,361	Valid
13	0,792	0,361	Valid
14	0,760	0,361	Valid
15	0,679	0,361	Valid
16	0,763	0,361	Valid

Sumber: Olah data SPSS 24

3.6.1.2 Uji Reliabilitas

Tahapan uji reliabilitas dilaksanakan untuk menampilkan hasil dari pengukuran instrumen penelitian yang konsisten dan stabil meskipun penyebaran kuisioner telah dilakukan lebih dari satu kali mengenai masalah dan menggunakan alat ukur yang sama pula. Cresswell (2017 hlm 331) menyatakan bahwa hasil skor pada pertanyaan dalam sebuah instrumen memiliki konsistensi yang stabil dan memiliki konsistensi dalam uji administrasi serta penetapan skor.

Dalam tahap uji reliabilitas, peneliti menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* hal ini dikarenakan metode *Cronbach's Alpha* sangat cocok untuk menghitung Reliabilitas pada skala likert. Dalam Siregar (2013 hlm 58) terdapat rumus yang dapat digunakan dalam metode *alpha cronbach* yaitu:

$$r_{11} = \frac{k}{(k - 1)} \left(1 - \frac{\Sigma\sigma_b^2}{\sigma_t^2}\right)$$

Keterangan :

r_{11} : Reliabilitas instrumen

k : banyak butir

$\Sigma\sigma_b^2$: jumlah varian skor tiap-tiap item

σ_t^2 : varian total

Pengujian instrumen tersebut dilakukan menggunakan rumus diatas dengan memanfaatkan software SPSS 24:

Jika $t_{11} > ttabel$, reliabel,

Jika $t_{11} < ttabel$, tidak reliabel.

Secara teknis, pengujian instrumen tersebut menggunakan rumus di atas akan dilakukan menggunakan *software SPSS 24 for Windows*

1) Uji Reliabilitas variabel Perilaku *Phubbing*

Setelah dilakukan perhitungan dengan rumus *Cronbach' Alpha*, Nilai koefisien reliabilitas variabel X diperoleh angka sebesar 0.970, sehingga berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa variabel X yakni perilaku *phubbing* dinyatakan reliabel (konsisten). Berikut ini adalah nilai dari hasil perhitungan dengan formula:

Tabel 3.9
Uji Reliabilitas *Phubbing* (Variabel X)

Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Keterangan
0.970	29	Reliabel

Sumber: olah data SPSS 24

2) Reliabilitas variabel Y (Interaksi Sosial)

Setelah dilakukan perhitungan dengan rumus *Cronbach' Alpha*, Nilai koefisien reliabilitas variabel Y diperoleh angka sebesar 0.920, sehingga berdasarkan hasil tersebut disimpulkan variabel Y yakni Interaksi Sosial dinyatakan reliabel (konsisten). Berikut ini adalah nilai dari hasil perhitungan dengan formula:

Tabel 3.10
Uji Realibilitas Interaksi Sosial (Variabel Y)

Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Keterangan
0,920	16	Reliabel

Sumber: olah data SPSS 24

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menurut Bungin (2011 hlm 133) merupakan bagian dari instrumen yang akan menentukan berhasil atau gagalnya sebuah penelitian. Dalam penelitian kuantitatif ada beberapa metode pengumpulan data yang dapat digunakan dalam suatu penelitian yaitu penelitian menggunakan metode survei menggunakan angket, studi literatur, observasi, serta dokumentasi. Maka hal tersebut dapat dijabarkan berikut ini:

3.7.1 Kuisisioner (Angket)

Kuisisioner merupakan alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan item pertanyaan maupun item pernyataan tertulis kepada para respon untuk kemudian dijawab oleh responden. Penelitian ini akan menggunakan metode kuisisioner tertutup agar dapat memperoleh jawaban berupa data penelitian yang mana peneliti akan memberikan empat alternatif jawaban atau opsi jawaban pada setiap item pertanyaan. Teknik ini akan mempermudah peneliti pada tahapan selanjutnya yaitu proses menganalisis serta mengolah data sehingga peneliti bisa menemukan jawaban untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini.

Dimasa pandemi Covid-19 ini dengan menggunakan angket berupa *google form* tentu menjadi sebuah alternatif untuk mengumpulkan data dengan menyebar angket secara daring melalui media sosial. Penyebaran dan pengumpulan data dilakukan dengan membagikan angket dengan format *google form* terhadap sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Dengan menggunakan angket *google form* tentu penyebaran dan pengumpulan data akan cepat tersebar serta terkumpul sehingga peneliti lebih mudah mengolah data.

3.7.2 Studi Literatur

Studi literatur merupakan sebuah metode dengan cara mencari serta menyelusuri referensi kepustakaan berupa teori dan karya ilmiah terkait dengan penelitian ini, karena dengan adanya studi literatur peneliti dapat menemukan dan menambah referensi dari hasil studi yang berkaitan dengan penelitian yang tengah dilakukan. Tujuan untuk menggunakan metode ini agar peneliti semakin kaya akan konsep, teori dan argumentasi yang berkaitan dengan penelitian ini. Beberapa sumber referensi untuk mendapatkan sumber literatur seperti *google scholar*, perpusnas, dan lain sebagainya.

3.8 Teknik Analisis Data

Peneliti akan melakukan analisis data dengan menggunakan analisis statistik dalam metode kuantitatif untuk menganalisa data karena proses analisis statistik dapat menunjukkan seberapa nilai pengukuran yang tepat dengan analisis matematik (Silalahi, 2010 hlm 332). Teknik analisis ini dilakukan dengan tujuan mengolah hasil temuan yang diperoleh dari penyebaran angket (kuisisioner). Adapun beberapa tahapan yang dilakukan setelah data terkumpul diantaranya:

- 1) Pengkodean data, dalam proses ini peneliti akan menyusun data dari angketyang telah diberikan kepada responden secara online (daring), selanjutnya akan ditampilkan kedalam bentuk koding.
- 2) Selanjutnya adalah tahapan pentransferan data dari Microsoft Excel 2016, yang kemudian akan dimasukkan dengan tujuan mempermudah peneliti sebelum mengolah dataa temuan tersebut menggunakan software SPSS 24.
- 3) Pembersihan data, dalam tahapan ini peneliti melakukan pengecekan kembali data agar data yang dimasukkan sesuai dan benar dengan data yang ditemukan.
- 4) Selanjutnya adalah pengolahan data dimana pengolahan data ini akan menggunakan software SPSS 24 sebagai alat bantu pengolahan data kuantitatif.
- 5) Tahap selanjutnya ialah penyajian data, yakni tahapan setrelah pengolahan data tersebut dilakukan, peneliti akan menjabarkjan hasil temuan tersebut agar dapat peneliti analisis kemudian.
- 6) Analisis data, pada tahapan ini hasil temuan yang telah diolah dan disajikan akan dijelaskan agar mudah untuk dipahami para pembaca.

Hasil temuan ini selanjutnya akan diolah dan dianaliis sesuai dengan rumusan masalah yang ada pada skripsi ini. Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini akan diolah menggunakan SPSS 24 dengan cara menghitung rerata dan standar deviaisi sehingga nanti dapat dikategorikan menjadi bentuk skor yang sudah menjadi acuan pada penelitian pengaruh perilaku phubbing dan interaksi sosial. Pengkategorian ini diperoleh dengan cara menentukan nilai indeks maksimum dan minimum serta interval. Menurut Supranto (2000 hlm 50) kategorisasi dapat dilakukian dengan jarak sebagai berikut:

Tabel 3.11

Pengkategorian	
Nilai Minimum + interval	Rendah
Nilai kategori rendah + interval	Sedang
Nilai kategori sedang + Interval	Tinggi

Keterangan:

Nilai Maksimum : Skor tertinggi

Nilai Minimum : Skor terendah

Interval : $\frac{\text{nilai maksimum} - \text{nilai minimum}}{\text{jumlah kategori}}$

Dalam penelitian pengaruh perilaku *Phubbing* terhadap interaksi sosial generasi Z yang menggunakan analisa statistik yaitu:

1) Perhitungan Presentase

Agar dapat mengetahui tingkatan tertinggi dari para responden, akan digunakan analisis presentase dengan formula sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

p : presentase

f : data yang didapatkan

n : jumlah keseluruhan data

100% : Presentase

Kemudian nilai dari perhitungan diatas akan dikategorikan sesuai dengan nilai presentase yang telah di interpretasikan menjadi kategori pada variabel menurut Riduwan dan Akdon (2013) yaitu:

Tabel 3.12
Interpretase presentase

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat kuat

Sumber : Riduwan dan Akdon (2013, hlm. 18)

2) Hubungan Antar Variabel

Untuk mengetahui hubungan dan juga pengaruh antara dua variabel yang diujikan, tentunya dibutuhkan adanya analisis yang dapat menjadi penghubung antara dua variabel tersebut. Hal ini membutuhkan adanya skala pengukuran agar tidak terjadi kesalahan dalam merumuskan analisis data dan melanjutkan pada tahap selanjutnya. Dalam penelitian ini menggunakan skala likert yang mana akan

digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat seseorang mengenai kejadian atau gejala sosia (Riduwan 2007 hlm 12).

3.8.1 Uji Normalitas

Pada tahapan ini pada penelitian kuantitatif dua variabel bertujuan untuk menentukan sebaran data variabel, hasil dari uji normalitas ini akan menunjukkan apakah data berdistribusi normal atau sebaliknya sehingga akan sangat membantu peneliti.

3.8.2 Uji Linearitas

Pada tahapan ini akan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah variabel yang tengah diteliti linier atau tidak antara pengaruh perilaku *Phubbing* dengan interaksi sosial. Tahapan ini akan dikerjakan setelah semua data dikumpulkan dan diolah menggunakan IBM SPSS 24 untuk dapat melihat dasar pengambilan keputusan pada uji linieritas ini maka akan diketahui hasil dari proses pengujian tersebut. Apabila nilai akhir dari pengujian ini tidak linier, maka tahapan selanjutnya yaitu uji pengaruh tidak bisa dilaksanakan. Dasar hukum untuk mengambil keputusan pada uji linieritas ini adalah:

- 1) Apabila nilai signifikan > 0.5 atau $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima.
- 2) Apabila nilai signifikan < 0.5 atau $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 ditolak.

3.8.3 Regresi Linier Sederhana

Tahapan ini dilakukan karena adanya hubungan sebab-akibat dari variabel bebas dengan variabel terikat. Pada tahapan ini data yang dihitung pada umumnya ialah data yang berbentuk interval atau rasio. Sugiyono (2014 hlm 188) menyatakan bahwa untuk menentukan nilai regresi linier sederhana perlu menggunakan rumus yaitu:

$$Y^1 = a + bX$$

Keterangan:

- Y : Nilai yang dependen
 a : Konstanta
 b : Koefisien variabel X
 X : Variabel Independen

3.8.4 Uji Hipotesis

Tahapan ini bertujuan untuk dapat menentukan apakah hipotesis yang dirumuskan pada penelitian ini dalam keadaan di terima atau ditolak. Uji hipotesis ini akan dihitung menggunakan taraf signifikansi korelasi dengan ketentuannya yaitu:

- 1) Taraf signifikansi bernilai 10% dengan derajat kebebasan (dk) = $N-2$. Nilai pada taraf signifikansi ditentukan berdasarkan ukuran baku pada batas toleransi kesalahan dalam penelitian ilmu sosial.
- 2) Jika $t_{tabel} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima dan H_0 akan ditolak.
- 3) Jika $t_{tabel} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 akan ditolak.

3.8.5 Uji Kontribusi (Koefisien Determinasi)

Uji kontribusi dilakukan setelah dilakukannya tahap uji regresi sederhana. Uji kontribusi ini memiliki tujuan untuk melihat nilai besaran pengaruh yang akan diberikan oleh variabel X terhadap variabel Y. Selanjutnya untuk menghitung uji kontribusi ini dapat dilakukan dengan formula:

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

Keterangan:

- KD : nilai koefisien determinasi
 r^2 : nilai koefisien korelasi.