

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

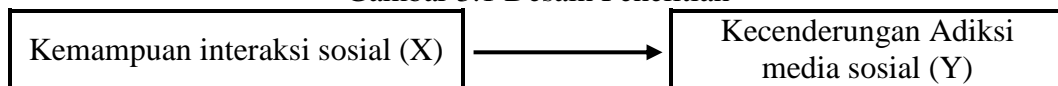
BAB III akan memaparkan alur dalam penelitian ini yang mencakup desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta analisis data.

#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu metode penelitian berdasarkan filosofi positivis yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, menggunakan alat penelitian untuk mengumpulkan data, dan analisis data bersifat kuantitatif/statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (dalam Sugiyono, 2010). Metode kuantitatif ini memungkinkan data dicatat dalam bentuk angka dan analisis statistik (Creswell, 2012). Penelitian kuantitatif digunakan untuk mengkaji suatu fenomena alam yang mendukung objektivitas dan netralitas nilai bias subjektif (Purwanto, 2012, hlm.25). Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data kualitatif berkenaan dengan gambaran umum kemampuan interaksi sosial dan kecenderungan adiksi media sosial pada peserta didik untuk kemudian dikaji mengenai kontribusi suatu variabel terhadap variabel lain.

Metode korelasional menjadi metode yang digunakan dalam penelitian ini. Metode korelasional dimaksudkan untuk mengukur tingkat hubungan di antara 2 (dua) variabel atau lebih dengan memakai prosedur statistik analisis korelasional dalam penelitian kualitatif (Creswell, 2012, hlm. 21). Dengan studi korelasional peneliti dapat memperoleh informasi mengenai taraf hubungan yang terjadi, bukan mengenai ada-tidaknya efek variabel satu terhadap variabel yang lain (Azwar, 2011). Desain penelitian dengan metode korelasional ini digunakan untuk mengetahui pengaruh antara variabel satu dengan variabel lain, yakni kemampuan interaksi sosial sebagai variabel bebas (X) serta kecenderungan adiksi media sosial sebagai variabel terikat (Y). Hasil penelitian merupakan skor persentase gambaran kemampuan interaksi sosial, gambaran kecenderungan adiksi media sosial, dan gambaran dari pengaruh kemampuan interaksi sosial terhadap kecenderungan adiksi media sosial.

Gambar 3.1 Desain Penelitian



### 3.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 35 Bandung Tahun Ajaran 2021/2022 dengan rentang usia 13-15 tahun. Populasi adalah sekumpulan objek, orang, atau keadaan yang paling tidak memiliki satu karakteristik umum yang sama (Furqon, 2001, hlm. 135).

Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Teknik sampling yang dipakai dalam penelitian ini adalah *probability sampling* dengan teknik *simple random sampling*. Teknik *simple random sampling* merupakan metode pengambilan anggota sampel secara acak dari populasi yang dilakukan tanpa melihat strata yang ada dari populasi tersebut (Sugiyono, 2017). Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling* karena pengambilan sampel dilakukan tanpa melihat latar belakang peserta didik, sehingga setiap peserta didik dalam populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel. Pengambilan sampel dilakukan tanpa menggunakan undian yang dibuat oleh peneliti, akan tetapi sampel diperoleh dari populasi yang mengisi sebaran angket di masing-masing kelas. Hal ini menjadikan pengambilan sampel tidak secara sistematis, sehingga membuat sampel tiap kelas memiliki jumlah yang berbeda-beda. Dalam teknik pengambilan sampel ini, peneliti tidak dapat mengatakan dengan penuh keyakinan bahwa partisipan mewakili populasi, tetapi sampel yang dikumpulkan dapat memberikan informasi yang berguna untuk menjawab pertanyaan dan hipotesis penelitian (Creswell, 2015, hlm. 294).

**Tabel 3.1**  
**Jumlah Populasi dan Sampel Penelitian**  
**Peserta Didik SMP Negeri 35 Bandung**

No.	Kelas	Populasi	Sampel
1	VIII-A	32	16
2	VIII-B	32	20
3	VIII-C	32	15
4	VIII-D	32	18
5	VIII-E	33	17
6	VIII-F	34	19
7	VIII-G	34	15

8	VIII-H	33	16
9	VIII-I	33	22
Total		294	158

Penentuan banyaknya sampel penelitian merujuk pada tabel jumlah sampel berdasarkan rumus Krejcie dan Morgan (1970), sehingga populasi yang berjumlah 294 diambil sampel sebanyak 158 peserta didik dengan *margin of error* 0,05 dan tingkat kepercayaan sebesar 95% terhadap populasi.

### 3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2002). Instrumen penelitian yang digunakan untuk penelitian ini yaitu berupa angket interaksi sosial untuk mengungkap interaksi sosial peserta didik di sekolah dan angket adiksi media sosial pada peserta didik untuk mendapatkan gambaran kecenderungan adiksi yang terjadi pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 35 Bandung Tahun Ajaran 2021/2022.

#### 3.3.1 Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini mempunyai 2 (dua) variabel yang digunakan, terdiri dari variabel X untuk kemampuan interaksi sosial dan variabel Y untuk kecenderungan sosial yang dijelaskan sebagai berikut.

##### 1) Kemampuan Interaksi Sosial

Kemampuan interaksi sosial adalah kesanggupan individu dalam melakukan hubungan sosial antara individu satu dengan yang lain yang dapat saling mempengaruhi, sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik. Interaksi sosial ditandai dengan adanya beberapa aspek yang diambil dari syarat-syarat terjadinya interaksi sosial, yaitu adanya kontak sosial (1) percakapan, (2) saling pengertian, (3) bekerjasama; dan komunikasi (4) keterbukaan, (5) empati, (6) memberikan dukungan, (7) rasa positif, (8) adanya kesamaan dengan orang.

##### 2) Kecenderungan Adiksi Media Sosial

Kecenderungan adiksi media sosial dalam penelitian ini merupakan kecenderungan yang muncul pada peserta didik dalam mengakses media sosial secara berlebihan yang mendominasi pikiran dan tingkah laku, mendapat kesenangan adanya konflik baik secara individu maupun intrapersonal, adanya

perasaan cemas ketika tidak mengakses media sosial, dan sulit untuk menghentikan kegiatan mengakses media sosial. Adapun aspek-aspek adiksi media sosial merujuk pada Al-Menayes (2015), sebagai berikut.

- 1) *Social Consequences* (Konsekuensi Sosial)  
*Social Consequences* adalah konsekuensi atau ganjaran yang didapat akibat dari penggunaan media sosial sehingga mempengaruhi kehidupan sosial seperti mengabaikan lingkungan sekitar ataupun akademik.
- 2) *Time Displacement* (Pengalihan Waktu)  
*Time Displacement* adalah pengalihan waktu yang digunakan untuk menggunakan atau mengakses media sosial seperti meningkatnya waktu penggunaan media sosial dan mengalihkan waktu untuk hal lain pada waktu penggunaan media sosial.
- 3) *Compulsive Feelings* (Perasaan Kompulsif)  
*Compulsive Feelings* adalah perasaan kompulsif atau perasaan dalam penggunaan media sosial seperti bosan ketika tidak mengakses media sosial.

### 3.3.2 Pengembangan Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya, meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur (instrumen) yang baik. Sugiyono (2013) menyatakan bahwa instrumen adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Angket yang digunakan ini dimaksudkan untuk mengungkap gambaran dari pengaruh kemampuan interaksi sosial terhadap adiksi media sosial, serta gambaran dari masing-masing variabel tersebut merujuk pada indikator yang telah ditentukan dan hasil data temuan dari responden.

Variabel interaksi sosial diukur dengan menggunakan instrumen dari skripsi Ai Nurjamillah (2018) yang mengacu pada aspek yang berasal dari syarat-syarat terjadinya interaksi sosial, yaitu (1) percakapan, (2) melakukan kontak mata, (3) saling pengertian, (4) bekerjasama, (5) keterbukaan, (6) empati, (7) memberikan dukungan, (8) rasa positif, dan (9) adanya kesamaan dengan orang. Instrumen terdiri atas 53 item yang merupakan instrumen tertutup dengan lima opsi jawaban.

Tabel 3.2  
Kisi-kisi Instrumen Interaksi Sosial  
(Sebelum Uji Kelayakan Instrumen)

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Item		Jumlah Item
			Item Positif (+)	Item Negatif (-)	
Interaksi Sosial	Percakapan	a. Berbicara dengan orang tua	1	3	7
		b. Berbicara dengan teman dan guru	4	5, 7	
		c. Melakukan kontak mata	2	6	
	Saling Pengertian	a. Menghargai orang lain	10	13	6
		b. Memberi kesempatan lawan bicara	9	11	
		c. Saling memahami perasaan satu sama lain	8	12	
	Bekerjasama	a. Kesiediaan untuk membantu	14, 20	18, 23	11
		b. Saling memberi dan menerima respon dari orang lain	16, 17	19, 21	
c. Melakukan kegiatan bersama orang lain		15, 22	24		
Keterbukaan	a. Kesiediaan untuk membuka diri	25, 28, 29	27, 30	7	
	b. Bereaksi secara jujur	26	31		
Empati	a. Peka terhadap yang dialami orang lain	33, 36	34	6	
	b. Menempatkan diri pada situasi yang dialami orang lain	32	35,37		
Memberikan dukungan atau motivasi	a. Saling memberikan dukungan satu sama lain	38	40	4	
	b. Tidak mengevaluasi orang lain	41	39		

	Rasa Positif	a. Memberikan penilaian yang positif terhadap orang lain	42, 46	44, 48	7
		b. Menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan	45, 47	43	
	Adanya kesamaan dengan orang lain	a. Menganggap bahwa semua orang mempunyai kedudukan yang sama	49, 51, 53	50, 52	5
Total Item			28	25	53

Sedangkan, untuk variabel adiksi media sosial menggunakan instrumen modifikasi skala *Social Media Addiction Scale* (SMAS) dari Al-Menayes (2015). Instrumen *Social Media Addiction Scale* dalam penelitian ini dimodifikasi dengan menerjemahkannya ke dalam bahasa Indonesia. Instrumen *Social Media Addiction Scale* ini terdiri dari 12 item dan menggunakan skala Likert dengan 5 (lima) pilihan jawaban. Nilai terendah dari *scoring* adalah 1 dan nilai tertinggi adalah 5.

Tabel 3.3  
Kisi-kisi Instrumen Adiksi Media Sosial  
(Sebelum Uji Kelayakan Instrumen)

Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah Item
		Item Positif (+)	Item Negatif (-)	
<i>Social Consequences</i>	Mengabaikan hubungan di dalam lingkup sosial	1, 2, 3	-	4
	Mengalami penurunan di bidang akademik	4	-	
	Memiliki pemikiran berlebih tentang sosial media	5	-	
<i>Time Displacement</i>	Meningkatnya waktu dalam penggunaan media sosial	6, 7	-	3
	Mengalihkan waktu dari hal lain untuk menggunakan media sosial	8	-	
<i>Compulsive Feelings</i>	Memiliki keinginan untuk terus mengakses media sosial	9, 11, 12	10	4
Total Item				12

### 3.3.3 Uji Kelayakan Instrumen

Uji kelayakan instrumen dilakukan untuk mengetahui kelayakan instrumen mulai dari definisi operasional, konstruk, isi, maupun segi bahasa yang digunakan. Uji kelayakan instrumen dilakukan melalui proses *judgement* (menimbang) tiap-tiap butir pernyataan pada instrumen yang dilakukan oleh dosen ahli.

#### 1) *Judgement* Instrumen

Penimbangan instrumen yang dikembangkan oleh Ai Nurjamilah (2018) oleh dosen ahli untuk mengetahui kelayakan pada setiap item pernyataan. Adapun penimbangan instrumen interaksi sosial dilakukan oleh dosen program studi bimbingan dan konseling, yakni Dr. Ipah Saripah, M.Pd. dan Dr. Nandang Budiman, M.Si.

#### 2) Uji Keterbacaan Item

Uji keterbacaan bertujuan untuk melihat sejauh mana keterbacaan instrumen oleh responden sebelum digunakan untuk kebutuhan penelitian dari segi kata, kalimat dan istilah secara utuh. Hasil uji keterbacaan dilakukan pada 5 (lima) orang peserta didik untuk mengetahui instrumen yang dibuat dipahami atau tidak oleh peserta didik. Setiap masukan yang diberikan oleh peserta didik akan menjadi bahan untuk perbaikan instrumen agar nantinya layak diujicobakan.

#### 3) Uji Validitas Instrumen

Penelitian ini melakukan uji validasi terhadap instrumen interaksi sosial dan adiksi media sosial. Validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana semua bukti yang dikumpulkan dapat mendukung interpretasi skor tes (Drummond & Jones, 2010). Oleh karena itu, semakin besar skor validitas yang diperoleh, maka semakin valid pula instrumen yang digunakan. Uji validitas pada instrumen interaksi sosial dan adiksi media sosial dilakukan dengan prosedur uji *spearman rank correlation*, dengan ketentuan jika  $p < 0,05$  maka dinyatakan valid. Pengujian tersebut dilakukan dengan mengkorelasikan skor jawaban responden dari setiap item pertanyaan.

#### a) Instrumen Interaksi Sosial

Hasil uji validitas instrumen interaksi sosial ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 3.4  
Uji Validitas Instrumen Interaksi Sosial

No. Item	p-value	Valid	No. Item	p-value	Valid	No. Item	p-value	Valid
1	0,000	√	19	0,000	√	37	0,000	√
2	0,000	√	20	0,000	√	38	0,000	√
3	0,000	√	21	0,000	√	39	0,000	√
4	0,000	√	22	0,000	√	40	0,000	√
5	0,000	√	23	0,000	√	41	0,000	√
6	0,000	√	24	0,000	√	42	0,000	√
7	0,000	√	25	0,000	√	43	0,000	√
8	0,000	√	26	0,000	√	44	0,000	√
9	0,000	√	27	0,004	√	45	0,000	√
10	0,000	√	28	0,000	√	46	0,000	√
11	0,000	√	29	0,000	√	47	0,000	√
12	0,000	√	30	0,000	√	48	0,000	√
13	0,000	√	31	0,000	√	49	0,000	√
14	0,000	√	32	0,000	√	50	0,000	√
15	0,000	√	33	0,000	√	51	0,000	√
16	0,000	√	34	0,000	√	52	0,000	√
17	0,002	√	35	0,000	√	53	0,002	√
18	0,000	√	36	0,000	√			

Merujuk pada uji validitas dengan prosedur *spearman rank correlation* terhadap instrumen interaksi sosial, dari total 53 item yang diujikan semua pernyataan dinyatakan valid, sebab item dinyatakan valid jika  $p < 0,05$ .

b) Instrumen Adiksi Media Sosial

Hasil uji validitas instrumen interaksi sosial ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 3.5  
Uji Validitas Instrumen Adiksi Media Sosial

No. Item	p-value	Valid	No. Item	p-value	Valid
1	0,000	√	7	0,000	√
2	0,000	√	8	0,000	√
3	0,000	√	9	0,000	√
4	0,000	√	10	0,000	√
5	0,046	√	11	0,000	√
6	0,000	√	12	0,000	√

Berdasarkan pada uji validitas dengan prosedur *spearman rank correlation* terhadap instrumen interaksi sosial, dari total 12 item yang diujikan semua pernyataan dinyatakan valid, sebab item dinyatakan valid jika  $p < 0,05$ .



### 3.3.4 Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan untuk memeriksa konsistensi suatu rangkaian alat ukur. Reliabilitas dalam konteks pengukuran mengacu pada sejauh mana skor tes dapat diandalkan, konsisten, dan stabil dalam item tes, berbagai format tes, atau manajemen tes berulang (Drummond & Jones, 2010, hlm. 83). Reliabilitas alat ukur yang tinggi akan menunjukkan konsistensi hasil yang diperoleh alat ukur tersebut. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan metode *split-half*. Berikut adalah kriteria koefisien reliabilitas menurut Drummond & Jones (2010).

Tabel 3.6  
Kriteria Hasil Uji Reliabilitas

Nilai	Kategori
> 0,90	<i>Very High</i>
0,80 – 0,89	<i>High</i>
0,70 – 0,79	<i>Acceptable</i>
0,60 – 0,69	<i>Moderate/ Acceptable</i>
< 0,59	<i>Low/Unacceptable</i>

Berikut disajikan tabel hasil nilai koefisien dari uji reliabilitas yang telah dilakukan pada instrumen interaksi sosial dan adiksi media sosial.

Tabel 3.7  
Kriteria Hasil Uji Reliabilitas

Instrumen	Nilai	Kategori
Interaksi Sosial	0,911	<i>Very High</i>
Adiksi Media Sosial	0,714	<i>Acceptable</i>

Berdasarkan Tabel 3.7 diperoleh hasil reliabilitas instrumen instrumen interaksi media sosial berada pada kategori *very high* dan instrumen adiksi media sosial pada kategori *acceptable*, sehingga instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data.

### 3.3.5 Kisi-kisi Instrumen setelah Judgement dan Uji Coba

Berdasarkan hasil uji kelayakan, hasil uji keterbacaan, hasil uji validitas dan uji reliabilitas terhadap instrumen interaksi sosial dan adiksi media sosial tidak terdapat item yang perlu direvisi atau dihapus. Hasilnya terdapat 12 item instrumen adiksi media sosial yang terbagi dalam tiga aspek, yakni *social consequences*, *time displacement*, dan *compulsive feelings*. Adapun kisi-kisi instrumen setelah uji coba disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.8  
Kisi-kisi Instrumen Interaksi Sosial  
(Setelah Uji Kelayakan Instrumen)

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Item		Jumlah Item
			Item Positif (+)	Item Negatif (-)	
Interaksi Sosial	Percakapan	a. Berbicara dengan orang tua	1	3	7
		b. Berbicara dengan teman dan guru	4	5, 7	
		c. Melakukan kontak mata	2	6	
	Saling Pengertian	a. Menghargai orang lain	10	13	6
		b. Memberi kesempatan lawan bicara	9	11	
		c. Saling memahami perasaan satu sama lain	8	12	
	Bekerjasama	a. Kesiediaan untuk membantu	14, 20	18, 23	11
		b. Saling memberi dan menerima respon dari orang lain	16, 17	19, 21	
c. Melakukan kegiatan bersama orang lain		15, 22	24		
Keterbukaan	a. Kesiediaan untuk membuka diri	25, 28, 29	27, 30	7	
	b. Bereaksi secara	26	31		
Empati	a. Peka terhadap yang dialami orang lain	33, 36	34	6	
	b. Menempatkan diri pada situasi yang dialami orang lain	32	35,37		
Memberikan dukungan atau motivasi	a. Saling memberikan dukungan satu sama lain	38	40	6	
	b. Tidak mengevaluasi orang lain	41	39		

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Item		Jumlah Item
			Item Positif (+)	Item Negatif (-)	
	Rasa Positif	a. Memberikan penilaian yang positif terhadap orang lain	42, 46	44, 48	7
		b. Menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan	45, 47	43	
	Adanya kesamaan dengan orang lain	a. Menganggap bahwa semua orang mempunyai kedudukan yang sama	49, 51, 53	50, 52	5
Total Item					53

Tabel 3.9  
Kisi-kisi Instrumen Adiksi Media Sosial  
(Setelah Uji Kelayakan Instrumen)

Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah Item
		Item Positif (+)	Item Negatif (-)	
<i>Social Consequences</i>	Mengabaikan hubungan di dalam lingkup sosial	1, 2, 3	-	5
	Mengalami penurunan di bidang akademik	4	-	
	Memiliki pemikiran berlebih tentang sosial media	5	-	
<i>Time Displacement</i>	Meningkatnya waktu dalam penggunaan media sosial	6, 7	-	3
	Mengalihkan waktu dari hal lain untuk menggunakan media sosial	8	-	
<i>Compulsive Feelings</i>	Memiliki keinginan untuk terus mengakses media sosial	9, 11, 12	10	4
Total Item				12

### 3.4 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di tengah kondisi pandemi Covid-19, sehingga membuat sebagian besar prosesnya dilakukan secara *online*. Namun, ada pula beberapa proses yang perlu dilakukan secara langsung. Adapun tahapan-tahapan pengumpulan data penelitian ini ditempuh dengan proses sebagai berikut.

- 1) Membuat surat izin penelitian dari Program Studi Bimbingan dan Konseling untuk ditujukan kepada Kepala SMP Negeri 35 Bandung, Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bandung, dan Dinas Pendidikan Kota Bandung.
- 2) Menghubungi Wakasek Kurikulum SMP Negeri 35 Bandung untuk menyampaikan maksud, tujuan, dan meminta izin melakukan penelitian di sekolah sekolah tersebut.
- 3) Menghubungi Guru BK SMP Negeri 35 Bandung untuk mengonsultasikan jumlah peserta didik kelas VIII dan mekanisme penyebaran angket penelitian sesuai arahan Guru BK setelah mendapatkan izin.
- 4) Peneliti memberikan link angket *Google Form* kepada Guru BK SMP Negeri 35 Bandung untuk diteruskan kepada peserta didik kelas VIII.
- 5) Guru BK SMP Negeri 35 Bandung mengarahkan peserta didik kelas VIII untuk membantu mengisi angket penelitian yang dikirim melalui grup *WhatsApp* masing-masing kelas.
- 6) Peserta didik kelas VIII selaku responden mengisi angket melalui *Google Form*.
- 7) Peneliti memeriksa jumlah responden yang sudah mengisi angket penelitian lewat data yang sudah masuk ke *Google Drive*
- 8) Menyebarkan kembali angket penelitian untuk memenuhi jumlah sampel yang dibutuhkan dibantu oleh Guru BK SMP Negeri 35 Bandung dan wali kelas.
- 9) Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS 23 untuk mendapatkan gambaran data pada setiap variabel penelitian.
- 10) Peneliti menyusun program layanan bimbingan dan konseling dari hasil data penelitian yang diperoleh.

### 3.5 Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh jawaban dari pertanyaan peneliti yang sudah dirumuskan sebelumnya, yaitu gambaran mengenai interaksi sosial pada peserta didik SMP Negeri 35 Bandung, gambaran adiksi media sosial pada peserta didik SMP Negeri 35 Bandung, serta pengaruh interaksi sosial terhadap adiksi media sosial pada peserta didik SMP Negeri 35 Bandung. Aplikasi *Microsoft Excel 2016* dan *IBM SPSS 23* digunakan untuk membantu analisis data dalam penelitian ini.

#### 3.5.1 Verifikasi Data

Verifikasi data merupakan langkah awal untuk memeriksa kelengkapan data yang telah didapatkan dengan menyaring data yang memadai untuk diolah. Adapun tahapan dalam melakukan verifikasi data diuraikan sebagai berikut.

- 1) Mengecek kesesuaian antara jumlah angket yang sudah terkumpul melalui *Google Form* dengan jumlah sampel yang sudah ditentukan.
- 2) Memeriksa kesesuaian data yang telah terkumpul dengan petunjuk pengerjaan.
- 3) Melakukan rekapitulasi data yang telah diperoleh sesuai dengan tahap penskoran yang telah ditetapkan
- 4) Melakukan proses input data ke dalam *Microsoft Excel 2016* sebelum melakukan pengolahan data dengan *IBM SPSS 23*.

#### 3.5.2 Penskoran Data

Penelitian ini menggunakan dua instrumen yang keduanya memakai skala *Likert* dengan 5 (lima) opsi lima jawaban dalam penskoran data. Skala *Likert* merupakan jenis skala yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian yang dibagi menjadi dua kategori, yaitu *favourable* (bersifat positif) dan *unfavourable* (bersifat negatif). Adapun kriteria penskoran untuk interaksi sosial dan adiksi media sosial dijelaskan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3.10  
Kriteria Penskoran Interaksi Sosial dan Adiksi Media Sosial

Pernyataan	Skor	
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2

Ragu-ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

### 3.5.3 Pengelompokan Data

Data yang didapatkan melalui proses penyebaran angket penelitian hasilnya kemudian diolah dengan menentukan kategorisasi, baik dari instrumen interaksi sosial maupun instrumen adiksi media sosial. Kriteria skor ideal digunakan dalam membuat kategorisasi data pada penelitian ini. Adapun rumus skor ideal yang digunakan apabila skor minimal ideal tidak bernilai nol diuraikan sebagai berikut (Azwar, 2012, hlm. 149).

Skor Maksimal Ideal (SmaxI) = Jumlah item x bobot nilai tertinggi

Skor Minimum Ideal (SminI) = Jumlah item x bobot nilai terkecil

Mean Ideal (Mi) =  $1/2 (SmaxI + SminI)$

Standar Deviasi Ideal (Sdi) =  $1/6 (SmaxI - SminI)$

Tabel 3.11  
Hasil Perhitungan Skor Ideal

No.	Skor Ideal	SMaxI	SMinI	Mi	SDi
	Kemampuan Interaksi Sosial	265	53	159	35,3
1	Percakapan	35	7	21	4,7
2	Saling Pengertian	30	6	18	4
3	Bekerjasama	55	11	33	7,3
4	Keterbukaan	35	7	21	4,7
5	Empati	30	6	18	4
6	Memberikan dukungan dan motivasi	20	4	12	2,7
7	Rasa positif	35	7	21	4,7
8	Adanya kesamaan dengan orang lain	25	5	15	3,3
	Adiksi Media Sosial	60	12	36	8
1	<i>Social Consequences</i>	25	5	15	3,3
2	<i>Time Displacement</i>	15	3	9	2
3	<i>Compulsive Feelings</i>	20	4	12	2,7

Merujuk pada skor ideal tersebut, kemudian rentang nilai dihitung untuk dikelompokkan menjadi tiga kategori sebagaimana pada tabel berikut (Azwar, 2012).

Tabel 3.12  
Rumus Kategori Umum dan Per Aspek dari Kedua Variabel

Skor	Kategori
$X \geq \text{Mean} + \text{SD}$	Tinggi
$\text{Mean} - \text{SD} \leq X \leq \text{Mean} + \text{SD}$	Sedang
$X \leq \text{Mean} - \text{SD}$	Rendah

Kategori untuk gambaran umum variabel ada instrumen interaksi sosial disajikan pada Tabel 3.11 sebagai berikut.

Tabel 3.13  
Kategorisasi Kemampuan Interaksi Sosial

Rentang Skor	Kategori
$X \geq 194,3$	Tinggi
$123,7 \leq X \leq 194,3$	Sedang
$123,7 \leq X$	Rendah

Kategori untuk gambaran umum variabel pada instrumen adiksi media sosial disajikan pada Tabel 3.12 sebagai berikut.

Tabel 3.14  
Kategorisasi Adiksi Media Sosial

Rentang Skor	Kategori
$X \geq 44$	Tinggi
$28 \leq X \leq 44$	Sedang
$28 \leq X$	Rendah

Kategori untuk interpretasi tiap-tiap aspek pada instrumen interaksi sosial disajikan pada Tabel 3.13 sebagai berikut.

Tabel 3.15  
Kategorisasi Per Aspek Interaksi Sosial

Aspek	Skor		
	Tinggi	Sedang	Rendah
Percakapan	$X \geq 25,7$	$16,3 \leq X \leq 25,7$	$16,3 \leq X$
Saling Pengertian	$X \geq 22$	$14 \leq X \leq 22$	$14 \leq X$
Bekerjasama	$X \geq 40,3$	$25,7 \leq X \leq 40,3$	$25,7 \leq X$
Keterbukaan	$X \geq 25,7$	$16,3 \leq X \leq 25,7$	$16,3 \leq X$
Empati	$X \geq 22$	$14 \leq X \leq 22$	$14 \leq X$
Memberikan dukungan dan motivasi	$X \geq 14,7$	$9,3 \leq X \leq 14,7$	$9,3 \leq X$
Rasa positif	$X \geq 25,7$	$16,3 \leq X \leq 25,7$	$16,3 \leq X$
Adanya kesamaan dengan orang lain	$X \geq 18,3$	$11,7 \leq X \leq 18,3$	$11,7 \leq X$

Kategori untuk interpretasi tiap-tiap aspek pada instrumen adiksi media sosial disajikan pada Tabel 3.12 sebagai berikut.

Tabel 3.16  
Kategorisasi Per Aspek Adiksi Media Sosial

Aspek	Skor		
	Tinggi	Sedang	Rendah
<i>Social Consequences</i>	$X \geq 18,3$	$11,7 \leq X \leq 18,3$	$11,7 \leq X$
<i>Time Displacement</i>	$X \geq 11$	$11 \leq X \leq 17$	$17 \leq X$
<i>Compulsive Feelings</i>	$X \geq 14,7$	$9,3 \leq X \leq 14,7$	$9,3 \leq X$

### 3.6 Analisis Data

#### 3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Penggunaan statistik parametrik mensyaratkan data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal (Sugiyobo, 2013). Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* pada IBM SPSS 23. Adapun hasil uji normalitas ditunjukkan pada Tabel 4.14 sebagai berikut.

Tabel 3.17  
Uji Normalitas

Kolmogorov-Smirnov		
Statistic	Differences	Sig.
0,047	0,047	0,200

Pada tabel tersebut diketahui bahwa nilai signifikansi  $0,200 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Data yang diperoleh berdistribusi normal.

#### 3.6.2 Uji Korelasi

Tujuan uji korelasi dalam penelitian ini adalah untuk mempertegas ada-tidaknya kontribusi interaksi sosial terhadap adiksi media sosial. Variabel yang termasuk pada uji korelasi ini ialah interaksi sosial sebagai variabel independen dan adiksi media sosial sebagai variabel dependen. Uji korelasi menggunakan *Pearson* karena hasil uji normalitas menunjukkan data terdistribusi normal.



### 3.6.3 Uji Regresi Linear

Analisis regresi digunakan untuk mengkaji hubungan antara satu variabel bebas atau terikat atau lebih dengan satu variabel, baik hubungan yang bersifat korelasi ataupun yang bersifat kausalitas (sebab-akibat). Analisis regresi linear dilakukan untuk mengkaji seberapa besar nilai-nilai pada variabel terikat, secara langsung dipengaruhi atau berhubungan dengan nilai variabel bebas (Furqon, 2011). Jadi, uji regresi linear bertujuan untuk mendapatkan persamaan regresi yang akan menunjukkan seberapa besar kontribusi interaksi sosial sebagai variabel bebas memengaruhi adiksi media sosial sebagai variabel terikat. Adapun persamaan regresi linear sebagai berikut.

$$Y = a + Bx$$

Untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial digunakan koefisien determinasi (KD) dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan :

KD = Koefisien Determinasi

$r^2$  = Koefisien Regresi

### 3.6.4 Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan asumsi atau dugaan mengenai suatu hal yang dibuat untuk menelakan hal tersebut dan dituntut untuk melakukan pengecekannya. Adapun hipotesis dalam penelitian ini

$$H_0 : \rho = 0$$

$$H_1 : \rho < 0$$

Dengan ketentuan apabila nilai signifikansi ( $\text{sig}$ )  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak. Bila  $H_0$  diterima, maka hal ini diartikan bahwa tidak ada pengaruh pada peningkatan kemampuan interaksi sosial terhadap adiksi media sosial. Sedangkan bila  $H_0$  ditolak, maka ada pengaruh pada peningkatan kemampuan interaksi sosial terhadap adiksi media sosial.

### **3.5 Rencana Program Bimbingan dan Konseling**

Rencana program bimbingan dan konseling akan didasarkan pada deskripsi kebutuhan peserta didik. Deskripsi kebutuhan diperoleh dari gambaran kemampuan interaksi sosial peserta didik SMP Negeri 35 Bandung Tahun Ajaran 2021/2022. Berdasarkan deskripsi kebutuhan peserta didik maka dapat dirancang program bimbingan pribadi sosial untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial peserta didik. Rancangan program bimbingan pribadi sosial pada penelitian ini meliputi rasional, dasar hukum, visi dan misi, deskripsi kebutuhan, tujuan, komponen program, bidang layanan, rencana operasional, pengembangan tema, rancangan pelaksanaan layanan (RPL), rencana evaluasi dan tindak lanjut, anggaran biaya, sarana dan prasarana.