

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan alat ukur *TikTok Addiction*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berkaitan dengan data berupa angka dan program statistik (Wahidmurni, 2017). Dalam penelitian ini kuantitatif digunakan untuk menghitung validitas dan reliabilitas dari instrumen yang telah disusun oleh peneliti.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan suatu kumpulan individu yang memiliki karakteristik yang sama (Creswell, 2012). Dalam sebuah penelitian, populasi merupakan jumlah orang yang memiliki ciri-ciri yang sama dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian dan dapat dijadikan sebagai sumber pengambilan sampel (Wahidmurni, 2017). Populasi dalam penelitian ini adalah individu yang telah menggunakan aplikasi *TikTok* selama 12 bulan, dengan rentang usia minimal 13 tahun, yaitu usia minimal penggunaan aplikasi *TikTok*, menurut Griffiths, dkk. (2014) definisi seseorang dapat didiagnosis memiliki adiksi tertentu ketika individu memiliki tiga atau lebih kriteria untuk adiksi selama 12 bulan pemakaian yaitu: (1) penggunaan meningkat terus menerus, (2) ketika tidak dapat menggunakan *TikTok* merasa gelisah/marah/tidak fokus, (3) aktivitas sehari-hari terbengkalai karena terus menggunakan *TikTok*, (4) lebih memilih menggunakan/bermain *TikTok* daripada bermain dengan teman atau keluarga, (5) menggunakan *TikTok* dalam waktu yang lebih lama dari yang direncanakan, (6) penggunaan *TikTok* mulai mempengaruhi kesehatan fisik ataupun pola tidur.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan kelompok kecil dari populasi target yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari (Creswell, 2012). Dalam sebuah penelitian sampel dapat diartikan sebagai jumlah sebagian dari populasi yang kedudukannya mewakili populasi dan dijadikan sebagai sumber pengumpulan data penelitian (Wahidmurni, 2017). Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah *convenience sampling*, yaitu pengambilan sampel sesuai anggota populasi yang memenuhi kriteria tertentu dan berdasar atas kemudahan peneliti dalam mengakses sampel (Dornyei, 2007).

Terdapat banyak macam rekomendasi mengenai ukuran sampel dalam analisis faktor. Gorsuch (1983) merekomendasikan lima subjek per item, dengan minimal 100 subjek, terlepas dari jumlah itemnya (Lingard & Rowlinson, 2006). Sementara Comrey dan Lee (1992) memberikan panduan berikut dalam menentukan kecukupan ukuran sampel: 100 = buruk, 200 = sedang, 300 = baik, 500 = sangat baik, 1.000 atau lebih = sangat baik (Lingard & Rowlinson, 2006).

Pada penelitian ini, jumlah data yang diperoleh saat uji coba alat ukur mencapai 302 orang dan saat pengumpulan data mencapai 300 orang. Jumlah data yang telah terkumpul termasuk dalam kategori baik yaitu minimal 300 orang menurut Comrey & Lee (1992).

C. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini *TikTok Addiction* didefinisikan sebagai penggunaan aplikasi *TikTok* secara berlebihan hingga mengganggu aktivitas sehari-hari, kesehatan fisik dan mentalnya yang terdiri dari enam dimensi yaitu *salience*, *mood modification*, *tolerance*, *withdrawal symptoms*, *conflict*, dan *relapse*. Enam dimensi tersebut didasarkan dari penelitian yang dilakukan oleh Griffiths, dkk. (2014) tentang *Social Network Addiction*.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner merupakan teknik untuk memperoleh data dari responden dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis berdasarkan instrumen yang telah disusun (Widoyoko, 2012). Penyebaran kuesioner dilakukan secara *online*. Kuesioner dibuat dalam bentuk *google form* yang disebar di berbagai media sosial, yaitu Whatsapp, Twitter, dan Instagram. Kuesioner dalam penelitian ini adalah kuesioner *TikTok Addiction* yang telah dikonstruksi oleh peneliti.

E. Prosedur Penelitian

Menurut Billieux, Schimment, Khazaal, Maurage, dan Heeren (2015), berikut tahap untuk membuat diagnosis baru yang didasarkan dari penelitian lama:

1. Melakukan observasi, target perilaku yang dianggap sebagai perilaku adiksi. Kemudian *screening* alat yang akan dikembangkan sesuai dengan kriteria.
2. Melakukan pengembangan instrumen berdasarkan hipotesis.
3. Menetapkan korelasi psikologis dari kecanduan perilaku baru yang teridentifikasi dengan mengandalkan bukti yang tersedia.

Maka dalam penelitian ini, prosedur pengembangan alat ukur *TikTok Addiction* meliputi tahap-tahapan sebagai berikut:

1. Observasi
Peneliti melakukan observasi terhadap pengguna TikTok untuk mengidentifikasi perilaku apa saja yang dilakukan oleh pengguna tersebut. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi dan wawancara 2 orang teman peneliti yang telah menggunakan aplikasi TikTok lebih dari 12 bulan dan mengaku ketika membuka aplikasi TikTok dan menonton konten yang tersedia maka orang tersebut akan lupa waktu.
2. Eksplorasi Penelitian
Peneliti melakukan eksplorasi penelitian, yaitu mencari referensi penelitian lain yang meneliti adiksi serupa lalu mencari identifikasi

atau karakteristik dari adiksi tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan: (1) *Social Networking Addiction: An Overview of Preliminary Findings* (Griffiths, Kuss, Demetrovics, 2014), (2) *Addictive Behaviors in Comorbid Addiction and Mental Illness: Preliminary Results from a Self-Report Questionnaire* (Malat, Collins, Dhayanandhan, Carullo, Turner, 2010), (3) *The Social Media Disorder Scale* (Eijnden, Lemmens, Valkenburgs, 2016), (4) *A Study on Validity and Reliability of Digital Addiction Scale for 19 Years or Older* (Dilci, 2019), (5) *Internet Addiction: A New Clinical Phenomenon and it's Consequences* (Young, 2004), (6) *Social Network Addiction Scale: The Validity and Reliability Study of Adolescent and Adult Form* (Gokdas, Kuzucu, 2019), (7) *The Uses and Abuses of Facebook: A Review of Facebook Addiction* (Ryan, Chester, Reece, Xenos, 2014), (8) *Development of Social Media Addiction Test (SMAT17)* (Esgi, 2016), dan (9) *Increase in Time Spent on Social Media is Associated with Modest Increase in Depression, Conduct Problems, and Episodic Heavy Drinking* (Brunborg & Andreas, 2019).

3. Pembuatan alat ukur

Peneliti membuat konstruk alat ukur sesuai dengan hasil gabungan dari tahap eksplorasi penelitian dan observasi yang telah peneliti lakukan sebelumnya. Proses ini dibantu oleh dosen pembimbing.

4. *Expert Judgement*

Dalam tahap ini peneliti meminta penilaian, saran, serta rekomendasi dari beberapa ahli mengenai alat ukur yang telah peneliti buat baik dari segi bahasa maupun psikologi. *Expert Judgement* dalam penelitian ini dilakukan oleh Medianta Tarigan M.Psi., Psikolog., Ghinaya Ummul Mukminin, S.Psi., M.Pd, Erwin Fazrin, M. Psi., Psikolog., dan Rinanda Rizky Amalia Shaleha, S.Psi., M.A.

5. Pengumpulan Data Uji Coba Alat Ukur

Peneliti melakukan uji coba alat ukur dengan pengambilan data secara *online* yang dibagikan dalam bentuk *google form* di berbagai media sosial.

6. Analisis Hasil Uji Coba Alat Ukur

Data yang sudah terkumpul akan dianalisis sesuai dengan kebutuhan. Analisis data yang diperlukan meliputi: uji reliabilitas dan validitas.

7. Pengumpulan Data

Hasil dari uji coba alat ukur kemudian dipakai untuk melakukan pengumpulan data akhir. Peneliti melakukan pengumpulan data secara *online* yang dibagikan dalam bentuk *google form* di berbagai media sosial. Proses pengumpulan data ini dihentikan jika sudah melewati jumlah minimal partisipan penelitian yang telah ditentukan.

8. Analisis Data

Data yang sudah terkumpul akan dianalisis kembali sesuai dengan kebutuhan. Analisis data yang diperlukan meliputi uji reliabilitas dan validitas.

F. Instrumen Penelitian

1. Spesifikasi Instrumen

Konstruksi instrumen *TikTok Addiction* didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Griffiths, dkk. (2014) tentang *Social Network Addiction*. Penyusunan item dilakukan dengan melihat hasil observasi peneliti dan melakukan eksplorasi item dari penelitian yang serupa. Alat ukur ini terdiri dari enam dimensi yaitu: (1) *Salience*, berkaitan dengan penggunaan TikTok menjadi salah satu kegiatan yang paling penting di kehidupan seseorang dan mendominasi pikiran, perasaan dan tingkah laku orang tersebut, (2) *Mood modification*, mengenai konsekuensi seseorang dalam penggunaan TikTok dan dapat dilihat sebagai strategi koping atau melarikan diri (seseorang akan merasakan kesenangan ketika bermain TikTok), (3) *Tolerance*, mengenai penggunaan yang terus-menerus bertambah untuk mencapai kepuasan pengguna, dengan kata lain seseorang yang sudah terikat dengan penggunaan TikTok secara bertahap akan meningkatkan penggunaannya setiap hari, (4) *Withdrawal Symptoms*, ketika pengguna memiliki perasaan yang tidak enak dan/atau efek secara fisik

(*moodiness, irritability*) saat tidak dapat menggunakan TikTok, (5) *Conflict*, mengenai konflik antara seseorang dengan sekitarnya, lingkungannya, atau dirinya sendiri ketika menggunakan TikTok secara berlebihan, dan (6) *Relapse*, ketika kembali menggunakan TikTok seperti semula atau lebih ekstrim setelah gagal dalam menahan penggunaan dalam beberapa waktu.

2. Pengisian Kuesioner

Pengisian kuesioner penelitian ini dilakukan secara individual, yang dilakukan secara *online*. Partisipan dihadapkan dengan 32 item pernyataan yang mendeskripsikan TikTok *Addiction*. Sesuai dengan petunjuk yang diberikan, partisipan akan memilih salah satu dari lima pilihan jawaban yang tersedia. Instrumen menggunakan skala Likert dengan 5 kategori jawaban, yaitu 1 (Sangat tidak sesuai), 2 (Tidak sesuai), 3 (Netral), 4 (Sesuai), 5 (Sangat sesuai).

3. Penyekoran

Tabel 3.1
Penyekoran Kuesioner

Pilihan Jawaban	Skor Pernyataan	
	Faborable	Unfavorable
Sangat tidak sesuai	1	5
Tidak sesuai	2	4
Netral	3	3
Sesuai	4	2
Sangat Sesuai	5	1

4. Kisi-kisi Alat Ukur

Berikut kisi-kisi alat ukur *TikTok Addiction*.

Tabel 3.2
Kisi-kisi alat ukur *TikTok Addiction*

Dimensi	Nomor Item	Favorable	Unfavorable	Jumlah
<i>Salience</i>	1,2,3,4,5,6,7	1,2,3,5,6,7	4	7
<i>Mood Modification</i>	8,9,10,11,12,13, 14,15	8,9,10,11,12,13,14	15	8
<i>Tolerance</i>	16,17,18,19	16,17,18	19	4
<i>Withdrawal Symptoms</i>	20,21	20,21	0	2
<i>Conflict</i>	22,23,24,25,26, 27,28	22,23,24,25,26,27, 28	0	7
<i>Relapse</i>	29,30,31,32	29,30,31	32	4
Total Item				32

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode konsistensi internal. Konsistensi internal adalah konsistensi dari tes dalam mengukur apa yang seharusnya diukur, pengukuran konsisten berarti akan memberikan hasil yang sama untuk subjek yang sama pada waktu yang berbeda (Santayasa, 2005). Pada penelitian ini akan menggunakan pendekatan *Cronbach's Alpha* dengan bantuan perangkat lunak SPSS untuk menuji reliabilitasnya. *Cronbach's Alpha* paling umum digunakan saat penelitian menilai konsistensi internal kuesioner yang terdiri dari beberapa skala dan item tipe Likert (Santos, 1999). Berikut kategori koefisien reliabilitas menurut Guilford (1956):

Tabel 3.3
Pengkategorian Koefisien Reliabilitas

Nilai	Reliabilitas
>0.90	Sangat Tinggi
0.70 – 0.90	Tinggi
0.40 – 0.70	Sedang
0.20 – 0.40	Rendah
0.00 – 0.20	Sangat Rendah

2. Uji Validitas

a) Validitas Konstruk

Validitas konstruk mengacu pada kesesuaian dari penarikan kesimpulan tentang konstruk terkait (Gregory, 2013). Pengujian validitas konstruk merupakan proses yang terus berlanjut sejalan dengan perkembangan konsep mengenai trait yang diukur (Azwar, 2012). Validitas konstruk pada penelitian ini akan diuji dengan metode analisis faktor *The Kaiser-Meyer-Olkin Measure* atau *KMO and Bartlett's test*. *KMO and Bartlett's test* digunakan untuk meneliti ketepatan penggunaan analisis faktor. Analisis faktor dapat digunakan ketika nilai KMO antara 0.5 sampai 1 dan jika *Bartlett's test* menunjukkan angka signifikansi 0,000 (Bilson, 2005).

b) Validitas isi

Pada peneliti ini validitas isi menguji item yang terdapat pada alat ukur ini. Validitas isi memiliki dua aspek, yaitu relevansi isi dan cakupan isi. Kedua aspek ini dapat diuji secara kuantitatif yaitu dengan mengkolerasikan masing-masing item pada instrumen tersebut dan mengkolerasikan masing-masing item dengan keseluruhan item yang menggunakan teknik korelasi dengan totalnya. Item dinyatakan valid jika *corrected item-total* bernilai di atas 0,3 atau paling sedikit di atas 0,25 (Azwar, 2015). Pengujian validitas isi menggunakan perangkat lunak SPSS.