

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Informasi yang sah dapat diperoleh melalui teknik penelitian, yang kemudian dapat digunakan untuk memahami, mengatasi, dan mengharapkan masalah di bidang tertentu. Peneliti menggunakan metode yang dikenal sebagai penelitian kuantitatif.

Penelitian positif dapat dibandingkan dengan metode penelitian kuantitatif. Mereka digunakan untuk berkonsentrasi pada populasi atau tes tertentu, teknik pemeriksaan umumnya tidak teratur, instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan informasi, dan investigasi informasi kuantitatif / terukur dilakukan untuk menguji spekulasi yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian eksperimen. Ungkapan "Penelitian Eksperimental" mengacu pada fokus di mana kondisi terkontrol digunakan untuk menguji efek obat yang berbeda satu sama lain.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan One-Group Pretest-Posttest Design, yaitu penelitian eksperimen dimana pretest diberikan sebelum perlakuan untuk mendapatkan data yang lebih akurat dengan memungkinkan data sebelum dan sesudah perlakuan dibandingkan. Berikut ini dapat dikatakan tentang desain pretest-posttest satu kelompok:

O1 X O2

O1 = Layak sebelum pretest (sebelum diberi perlakuan)

O2 = Posttest esteem (setelah ditangani)

Penggunaan Gadget Dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 4 – 5 Tahun di Kecamatan Cimanggu Kabupaten Sukabumi.

O2 - O1 adalah awal.

C. Definisi Operasional

Pada penelitian ini menggunakan dua jenis variabel yaitu variabel X dan variabel Y yaitu :

1. Pada variabel X Gadget adalah perangkat elektronik kecil dengan berbagai ukuran dan fungsi.
2. Variabel Y merupakan kecerdasan Interpersonal yaitu kapasitas untuk memahami beragam suasana hati, niat, motivasi, dan perasaan terhadap orang lain. peka terhadap suara, bahasa tubuh, dan ekspresi

wajah; kapasitas untuk membedakan antara berbagai isyarat antar pribadi dan kapasitas untuk secara efektif menanggapi isyarat tersebut dengan cara pragmatis (misalnya, untuk memengaruhi sekelompok orang agar mengikuti jalur tertentu dari suatu tindakan) (Armstrong, 2013).

D. Populasi dan Sampel

1) Populasi

Dalam penelitian disini yang menjadi Populasi adalah anak usia 4 – 5 tahun di Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sukabumi.

2) Sampel

Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah peserta didik anak usia 4 – 5 tahun di kecamatan Cimanggung Kab.Sukabumi

E. Waktu dan tempat penelitian

1) Waktu penelitian ini dilakukan selama 6 bulan agar menghasilkan data-data dari pengaruh gadget terhadap kecerdasan Interpersonal anak usia 4 – 5 tahun di Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sukabumi.

2) Sedangkan untuk tempat pada penelitian ini dilakukan di wilayah Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sukabumi

F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan angket berupa kuisisioner atau angket dengan pertanyaan tentang variabel X dan Y. Kuisisioner diberi skor dengan skala Likert dari 1 sampai 4, dan digunakan indikator untuk menyusun instrumen berupa

Kisi- kisi Instrumen

NO	Variabel	Indikator	Butir soal
1	Gadget	Memiliki gadget	3
		Penggunaan gadget dalam hal positif	3
		Penggunaan gadget dalam negatif	3
		Lama penggunaan gadget	3
		Batasan waktu pemakaian	1
		Batasan aplikasi	1
2	Kecerdasan Interpersonal	Menyelesaikan masalah yang terjadi	2

		Memiliki tingkat kepekaan terhadap keadaan	1
		Mampu mendengarkan dengan efektif	1
		Mampu berkomunikasi efektif	1
		Memiliki sikap prososial	1

Kisi – kisi angket pertanyaan

	Indikator	Sub Indikator	Butir soal
1	Memiliki gadget	1. Apakah anak memiliki gadget sendiri ?	1
		2. Apakah anak memainkan gadget setiap hari ?	1
		3. Apakah anak membawa gadgetnya kemanapun pergi ?	1
2	Penggunaan gadget dalam hal positif	1. Apakah anak menggunakan gadget hanya untuk mengerjakan tugas sekolah ?	1
		2. Apakah anak menggunakan gadget untuk kegiatan foto/video saja?	1
		3. Apakah anak menggunakan gadget untuk melakukan komunikasi dengan baik ?	1
3	Penggunaan gadget dalam negatif	1. Apakah anak menggunakan gadget hanya untuk bermain game?	1
		2. Apakah anak menggunakan gadget hanya untuk bermain sosial media ?	1
		3. Apakah anak menggunakan gadget juga pada saat sedang berjalan kaki?	1
4	Lama penggunaan gadget	1. Apakah anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk menggunakan gadget?	1
		2. Apakah pada saat anak menggunakan gadget anak menjadi tidak peduli dengan	1

		lingkungan sekitarnya?	
		3. Apakah waktu penggunaan gadget anak dibatasi ?	1
5	Batasan waktu pemakaian	1. Apakah pada saat anak tidak diberikan gadget anak menjadi marah/rewel ?	1
6	Batasan aplikasi	1. Apakah didalam handphone anak dibatasi akses aplikasinya?	1
7	Menyelesaikan masalah yang terjadi	1. Apakah pada saat temannya mendapatkan kesusahan dalam menyelesaikan tugas anak dapat membantu temannya ?	1
		2. Apakah anak dapat membantu menyelesaikan permasalahan jika ada temannya yang berebut baik mainan ataupun benda lainnya?	1
8	Memiliki tingkat kepekaan terhadap keadaan	1. Apakah anak dapat menghibur jika ada temannya yang merasa sedih ?	1
9	Mampu mendengarkan dengan efektif Mampu berkomunikasi efektif	1. Apakah pada saat temannya bercerita anak mampu menjadi pendengar yang baik bagi temannya?	1
		2. Apakah pada saat bermain dengan temannya anak mampu berkomunikasi dengan baik/efektif kepada temannya?	1
10	Memiliki sikap prososial	3. Apakah anak mampu untuk berbagi dengan temannya baik berbagi berpa makanan ataupun mainan dan hal lainnya?	1

G. Teknik Pengumpulan Data

Merupakan suatu cara yang akan dipergunakan dalam penelitiann agar mendapatkan data yang valid atau objektif melalui

- 1) Kuisoner / angket

Ialah berupa pernyataan yang telah disusun yang berdasar pada variabel, dan penentuan angket ini menggunakan nilai skala Likert dengan ketentuan seperti berikut ini

SL : SELALU = 4

SR : SERING = 3

KD : KADANG-KADANG = 2

TP : TIDAK PERNAH = 1

Pertanyaan	Bobot penilaian			
	SL	SR	KD	TP
POSITIF	4	3	2	1

2) Observasi

Adalah sebuah kegiatan yang dilakukan peneliti saat mengamati kondisi dilapangan pada saat penelitian terjadi. Dan pada penelitian ini observasi yang akan dilakukan oleh peneliti ialah pengamatan, yang mana observasi ini dilakukan dengan tidak terlibat pada suasana penelitian.

H. Teknik analisis data.

Penelitian ini tentu ingin mendapatkan hasil mengenai pengaruh variabel X terhadap variabel Y yaitu Pengaruh Gadget Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 4 – 5 Tahun di Kecamatan Cimanggu Kabupaten Sukabumi. Peneliti menggunakan SPSS for Windows dan metode analisis t-test untuk mengolah data yang dihasilkan. Teknik analisis data inferensial adalah salah satu yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan kemudian menerapkan temuan tersebut pada populasi. Menurut Sugiono (2015), teknik analisis data digunakan dalam penelitian untuk menghasilkan hasil yang menjawab hipotesis atau dugaan dan menggambarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan dalam penelitian.

1) Persyaratan Data Uji

- a) Uji Reliabilitas Uji reliabilitas mengukur keteraturan atau konsistensi suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60 (Lukman, 2018).
- b) Uji Normalitas Data Salah satu uji prasyarat analisis yang digunakan untuk memastikan bahwa data diperoleh dari penelitian yang berdistribusi normal adalah uji normalitas. Biasanya disesuaikan jika

nilai sig $u > 5\%$ atau 0,05. Selain itu, jika nilai sig a kurang dari 0,05, data dianggap mewakili populasi yang terdistribusi secara tidak normal.

- c) Uji Homogenitas Data Uji analisis prasyarat kedua juga satu. Uji parametrik, uji homogenitas data, dapat digunakan untuk menguji persyaratan data. Pernyataan berikut dapat digunakan untuk menentukan apakah 32 data berasal dari populasi yang homogen atau tidak:

Jika Fhitung homogen, maka Ftabel ada.

Jika Fhitung lebih besar dari Ftabel, maka tidak.

2) Pengujian Hipotesis

Bergantung pada jenis penelitian yang dilakukan, perlu dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik analisis data agar dapat memberikan jawaban atas rumusan masalah sebagaimana serta hipotesis sementara. Adalah mungkin untuk menyatakan bahwa H_0 diterima atau H_1 ditolak, atau H_0 diterima atau H_1 diterima, berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Uji Dua T melihat akan digunakan untuk uji hipotesis untuk membandingkan nilai rata-rata sebelum dan sesudah tes.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

Md : Perbedaan rata-rata antara Pretest dan Posttest

X_d : (d

$\sum x^2 d$: adalah jumlah kuadrat deviasisemua jumlah tes

n : total jumlah sampel

df : atau db adalah $n-1$

Uji sampel berpasangan akan menunjukkan nilai t ; jika t hitung lebih besar dari Gabel, Sugiyono dalam (Lisnawati 2020) menunjukkan bahwa pengaruh gadget terhadap kecerdasan Interpersonal sangat berpengaruh dan sebaliknya.

H_0 : H_0 diterima atau ditolak jika thitung lebih besar dari Gabel.

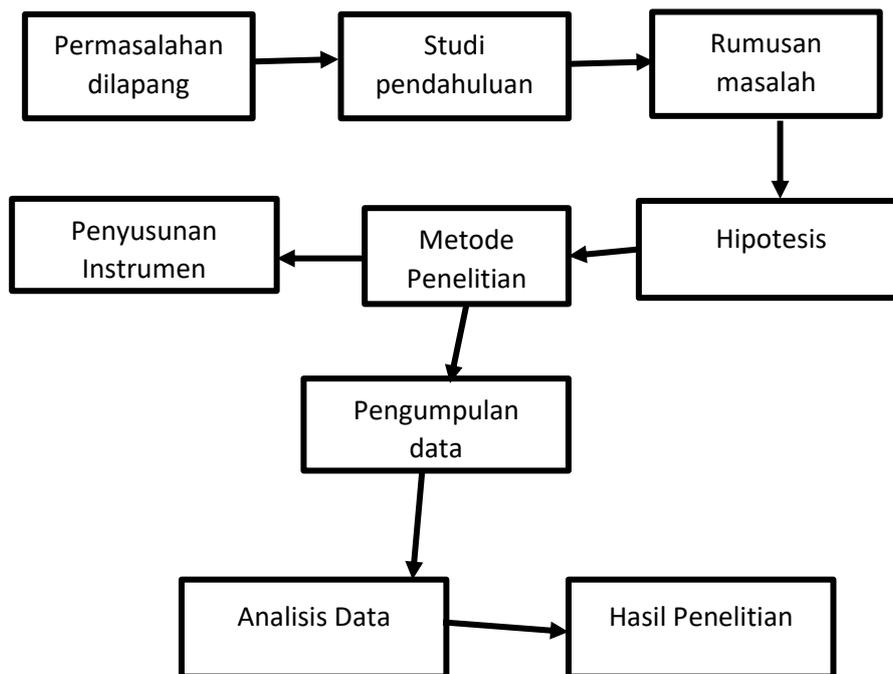
H_1 : Uji sampel berpasangan akan menampilkan nilai signifikan pada kolom jika nilai sig kurang dari 0,05. Jika thitung berarti H_0 ditolak atau

HI diterima, maka ada pengaruh yang signifikan variabel X terhadap variabel Y.

I. Prosedur penelitian.

Dalam penelitian ini, masalah harus diidentifikasi terlebih dahulu, dan penelitian selanjutnya harus dilakukan untuk mengidentifikasi rumusan masalah, metode analisis, dan desain penelitian tambahan. Sejak saat itu, spesialis meminta persetujuan untuk eksplorasi lebih lanjut dari manajer dan tim, serta surat tugas yang meringkaskan sistem ujian yang direncanakan. Spesialis menghubungi pihak terkait, terutama institusi atau subjek penelitian, setelah mendapat persetujuan penelitian untuk melakukan penelitian sesuai kesepakatan awal.

J. Alur Penelitian



K. Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan	Bulan ke
----	----------	----------

		1	2	3	4	5	6
1	Penyusunan laporan						
2	Bimbingan						
3	Seminar Proposal						
4	Revisi						
5	Pengajuan Penelitian						
6	Pengumpulan data						
7	Analisis Data						
8	Menyusun laporan penelitian						
9	Seminar akhir						
10	Penyempurnaan laporan						