

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tipe Penelitian

Supaya memperoleh gambaran yang tepat tentang masalah yang berhubungan dengan penelitian ini maka peneliti terlebih dahulu menetapkan hal-hal sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu pendekatan dengan hasil-hasil data berupa angka-angka yang membutuhkan analisis statistik. Pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metoda statistika (Azwar, 2010: 5).

Data kuantitatif tersebut diperoleh melalui analisis skor pada jawaban subjek pada skala intensitas penggunaan *gadget* dan kecerdasan sosial serta diperoleh gambaran mengenai pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap kecerdasan sosial remaja Jorong Cubadak Nagari Air Dingin Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok.

B. Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian *asosiatif* yaitu yang bersifat hubungan antara dua variabel atau lebih. Pada penelitian ini terdapat hubungan kausal yaitu hubungan yang bersifat sebab akibat.

Dimana dalam penelitian ini terdapat variabel independen (variabel yang mempengaruhi) dan dependen (dipengaruhi) (Sugiyono, 2010: 39). Dalam metode penelitian kuantitatif yang menekankan analisisnya pada data-data numerikal yang diolah dengan metode statistika.

Dalam penelitian ini yang dilihat yaitu pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap kecerdasan sosial remaja. Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif *asosiatif kausal* dengan analisis regresi, karena penelitian ini bertujuan untuk melihat ada tidaknya pengaruh dua variabel penelitian. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang bisa diolah secara sistematis.

C. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2010:38), variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel penelitian yaitu (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat).

Variabel X (*variabel independen*) dalam penelitian ini adalah intensitas penggunaan *gadget*. Disebut juga variabel bebas, yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (kecerdasan sosial) (Sugiyono, 2010: 39).

Berdasarkan landasan teori dan rumusan hipotesis penelitian, maka yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah

1. Variabel variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah Intensitas
2. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah Kecerdasan Sosial.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Definisi Operasional

Penelitian yang berjudul pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap kecerdasan sosial remaja jorong cubadak Nagari Air Dingin Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok, akan dijelaskan pada uraian dibawah ini:

a. Intensitas penggunaan *gadget*

Adapun pengertian dari intensitas penggunaan *gadget* adalah: frekuensi menggunakan *gadget*, durasi dalam menggunakan *gadget*, perhatian yang digunakan ketika menggunakan *gadget* serta keteraturan dalam menggunakan *gadget* (Ghifari, dkk. 2015: 174).

Intensitas penggunaan *gadget* yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan keseringan seseorang dalam menggunakan *gadget* dalam beraktifitas yang bisa dilihat dari: frekuensi, durasi, dan isi. Tinggi rendahnya intensitas penggunaan *gadget* pada remaja dapat dilihat melalui tinggi rendahnya skor yang diperoleh pada skala intensitas penggunaan *gadget*. Skala intensitas penggunaan *gadget* dibuat sendiri oleh penulis dengan mengacu kepada aspek-aspek intensitas Ardianto, Erdinaya dan

Rakhmat yaitu: frekuensi menggunakan *gadget*, durasi dalam menggunakan *gadget*, isi yang ada didalam *gadget* tersebut

b. Kecerdasan sosial

Menurut Goleman (2007: 101) kecerdasan sosial merupakan kemampuan untuk bisa berfikir yang bersifat nonkognitif menjadi sebuah bakat. Kesadaran sosial merujuk kepada spektrum yang merentang dari secara instan merasakan keadaan batin orang lain sampai memahami perasaan dan pikiran orang. Harfiyanto (2015) menjelaskan Kecerdasan sosial sebagai kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi saling menguntungkan.

Kecerdasan sosial yang dimaksud dalam penelitian ini keterampilan yang dimiliki individu dalam menciptakan, membangun relasi sosial yang baik sehingga individu berinteraksi, bersosialisasi dengan lingkungannya dengan baik dan menguntungkan bagi kedua belah pihak.

Kecerdasan sosial diukur menggunakan skala kecerdasan sosial, skala akan dibuat oleh peneliti dengan menggunakan aspek-aspek kecerdasan sosial Daniel Goleman, yaitu empati dasar, penyelarasan, ketetapan empatik, pengertian sosial, sinkroni, presentasi diri, pengaruh, dan kepedulian.

2. Subjek Penelitian

a. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2010: 80). Populasi dalam penelitian ini adalah remaja Jorong Cubadak Nagari Air Dingin Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok dengan jumlah 206 orang remaja.

b. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2010: 81). Untuk ukuran sampel pada populasi penelitian ditentukan dengan rumus Slovin. Untuk ukuran sampel digunakan rumus Slovin yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + N(\epsilon)^2}$$

Keterangan:

n = besaran sampel

N= besaran populasi

e = nilai kritis (batasan ketelitian) yang diinginkan (persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan penarikan sampel yang masih dapat ditolerir atau diinginkan, yaitu 5% atau 0.05).

Oleh karena itu sampel penelitiannya adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+N(\epsilon)^2} = \frac{206}{1+206(0.05)^2} = 136$$

Jadi, sampel penelitiannya adalah sebanyak 136 remaja Jorong Cubadak Nagari Air Dingin Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok.

c. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat beberapa teknik sampling yang digunakan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *simple random sampling*, dalam teknik sampling ini individu mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai anggota sampel.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan merupakan suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Oleh karena itu teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu

1. Skala

Azwar (2005: 4) mengatakan, skala psikologi sebagai alat ukur psikologi yang stimulusnya berupa pertanyaan atau pernyataan yang tidak langsung mengungkap atribut yang bersangkutan. Indikator perilaku diterjemahkan dalam bentuk aitem, maka skala psikologi selalu berisi aitem. Dimana kesimpulannya dicapai apabila semua aitem telah direspon. Respon dari responden tidak diklasifikasikan sebagai jawaban benar atau salah, semua jawaban akan diterima, tetapi akan diinterpretasikan secara berbeda.

Dalam penelitian ini menggunakan skala Guttman, dimana terdiri dari dua hal yang berbentuk favorabel dan unfavorabel. Sistem penelitian menggunakan dua alternatif jawaban: YA dan TIDAK

Bentuk pemberian skala bersifat langsung yaitu daftar pertanyaan atau pernyataan diberikan secara langsung pada orang yang dimintai pendapat. Skala ini menggunakan tipe pilihan, yaitu responden diminta untuk memilih salah satu dari beberapa alternatif jawaban yang sudah disediakan, sesuai dengan permasalahan dalam penelitian ini maka pada penelitian ini menggunakan dua skala yaitu :

a. Skala intensitas penggunaan *gadget*

Skala intensitas ini dikembangkan berdasarkan frekuensi menggunakan *gadget*, durasi dalam menggunakan *gadget*, dan isi.

Skala intensitas penggunaan *gadget* juga menggunakan model skala Guttman, terdiri dari dua hal yang berbentuk favorabel dan unfavorabel, sistem penelitian menggunakan dua alternatif jawaban: Sistem penelitian menggunakan dua alternatif jawaban: YA dan TIDAK. Karena skala intensitas penggunaan *gadget* penulis buat sendiri maka penulis meminta bantuan *professional judgement* yaitu bapak Rizal Kurniawan MA.

Tabel bentuk penerapan skala Guttman

Tabel 3.1

Alternatif Jawaban	Skort Aitem	
	Favorable	Unfavorable
YA	1	0
TIDAK	0	1

Untuk menyusun dan mengembangkan instrumen maka terlebih dahulu dibuat *blue print* yang memuat tentang indikator dan variabel penelitian yang dapat memberikan gambaran mengenai isi dan dimensi kawasan ukur yang akan dijadikan acuan dalam penulisan aitem. *Blue print* terdiri dari variabel X yaitu intensitas penggunaan *gadget* dan variabel Y yaitu kecerdasan sosial.

Adapun blue print intensitas adalah sebagai berikut:

Table 3.2
Blue Print Intensitas Penggunaan *gadget*

Aspek	Indikator	Aitem	
		Favorabel	Unfavorabel
Frekuensi penggunaan <i>gadget</i>	ketetapan, jumlah penggunaan sesuatu, banyaknya sesuatu yang terjadi disetiap detik	1, 2, 3, 4, 5, 6,7 8, 9, 11,12, 13,26 31, 32, 34	10, 14, 15
Durasi penggunaan <i>gadget</i>	lamanya sesuatu berlangsung, memiliki rentang waktu	16, 18, 19, 20 22, 23, 30, 33,36	17, 21, 38, 40
Isi dalam penggunaan <i>gadget</i>	sesuatu yang ada, termuat, terkandung,	24, 25,27, 35	28, 29, 37, 39
Jumlah		29	11

Pada tabel diatas dijelaskan bahwa secara keseluruhan pernyataan berjumlah 40 pernyataan. Pernyataan yang positif (Favorable) berjumlah 29 pernyataan dan pernyataan negatif (unfavorable) berjumlah 11 pernyataan. Aspek intensitas penggunaan *gadget* terdiri dari tiga aspek, aspek pertama terdiri dari 16 aitem positif (favorabel), 3 aitem negatif (unfavorabel). Aspek kedua terdiri dari 9 aitem positif (favorabel) dan 4 aitem negatif (unfavorabel). Aspek ketiga terdiri dari 4 aitem positif (favorabel), dan 4 aitem negatif (unfavorabel).

b. Skala kecerdasan sosial

Skala kecerdasan sosial ini dikembangkan unsur-unsur kecerdasan sosial Daniel Goleman, yaitu empati dasar, penyalarsan, ketetapan empatik, pengertian sosial, sinkroni, presentasi diri, pengaruh dan kepedulian.

Skala kecerdasan sosial juga menggunakan model skala Guttman, terdiri dari dua hal yang berbentuk favorabel dan unfavorabel, sistem penelitian menggunakan empat alternatif jawaban: Sistem penelitian menggunakan dua alternatif jawaban: YA dan TIDAK. Karena skala kecerdasan sosial penulis buat sendiri maka penulis meminta bantuan *professional judgement* yaitu bapak Rizal Kurniawan MA.

Tabel bentuk penerapan skala Guttman

Tabel 3.3

Alternatif Jawaban	Skort Aitem	
	Favorable	Unfavorable
YA	1	0
TIDAK	0	1

Untuk menyusun dan mengembangkan instrument maka terlebih dahulu dibuat *blue print* yang memuat tentang indikator dan variabel penelitian yang dapat memberikan gambaran mengenai isi dan dimensi kawasan ukur yang akan dijadikan acuan dalam penulisan aitem. *Blue print* terdiri dari variabel X yaitu intensitas penggunaan *gadget* dan variabel Y yaitu kecerdasan sosial.

Adapun *blue print* kecerdasan sosial adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Blue Print Kecerdasan Sosial

Aspek	Indikator	Aitem	
		Favorabel	Unfavorabel
Empati dasar	Merasakan perasaan Orang lain	2,	5
	Merasakan isyarat-isyarat emosi nonverbal	1, 3,	4, 6
	Penyelarasan	Mendengarkan orang lain dengan penuh penerimaan	7, 8, 9
Menyelaraskan diri pada seseorang		51, 52	54
Ketetapan empatik	Memahami pikiran orang lain	13, 57	18, 56
	Memahami perasaan orang lain	15, 53, 58	17
	Memahami maksud orang lain	14, 55	16,
Pengertian sosial	Mengetahui bagaimana dunia sosial bekerja	19, 20, 21, 23	22, 59
	Sinkroni	Berinteraksi secara mulus pada tingkat nonverbal	24, 25, 26, 30
Presentasi diri		Mempersentasikan diri sendiri secara efektif	31, 32, 33
	Pengaruh	Membentuk hasil dari interaksi sosial	35, 36, 37,
Kepedulian		Peduli akan kebutuhan orang lain	44, 45
		Melakukan tindakan untuk membantu orang lain	41, 42, 43, 46, 50
Jumlah		35	25

Pada tabel di atas dijelaskan bahwa secara keseluruhan pernyataan berjumlah 60 pernyataan. Pernyataan yang positif (Favorable) berjumlah 35 pernyataan dan pernyataan negatif (unfavorable) berjumlah 25 pernyataan. Aspek kecerdasan sosial ini terdiri dari 8 aspek yaitu aspek empati dasar, penyelarasan, ketetapan empatik, pengertian sosial, sinkroni, presentasi diri, pengaruh dan kepedulian.

Aspek empati dasar terdiri dari dua indikator dengan jumlah 3 aitem positif (favorabel) (2,1,3) dan 3 aitem negatif (unfavorabel) (5, 4,6). Aspek penyelarasan terdiri dari 2 aitem dengan 6 aitem positif (favorabel) (7, 8, 9, 51, 52) 5 aitem negatif (unfavorabel) (10, 11, 12, 54, 60). Aspek ketetapan empatik terdiri dari 3 indikator dengan 7 aitem positif (favorabel) (13, 14, 15, 53, 55, 57, 58) 4 aitem negatif (unfavorabel) (16, 17, 18, 56). Aspek pengertian sosial terdiri dari 1 indikator dengan 4 aitem positif favorabel (19, 20, 21, 23) 2 aitem negatif (unfavorabel) (22,59). Aspek sinkroni terdiri dari 1 indikator dengan 3 aitem positif (favorabel) (24,25,26) 4 aitem negatif (unfavorabel) (27, 28, 29, 30). Aspek presentasi diri terdiri dari 1 indikator dengan 3 aitem positif (favorabel) (31,32,33) 3 aitem negatif (unfavorabel) (34, 49, 60). Aspek pengaruh terdiri dari 1 indikator dengan 4 aitem positif (favorabel) (35, 36, 37, 50) 3 aitem negatif (unfavorabel) (38, 39, 40). Aspek kepedulian terdapat 1 indikator dengan 6 aitem positif (favorabel) (41, 42, 43, 44, 45, 46, 50) 3 aitem negatif (unfavorabel) (47, 48, 49).

2. Hasil Uji Coba penelitian

Setelah skala tersebut dibuat, maka proses selanjutnya adalah menganalisis dan menyeleksi aitem-aitem. Proses pertama yaitu memeriksa apakah aitem-aitem telah sesuai dengan blue print dan indikator-indikator perilaku yang diungkapkan. Setelah itu dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas alat ukur pada penelitian agar mendapat data yang akurat dan dapat dipercaya. Uji coba (*try out*) skala penelitian dilaksanakan pada tanggal 23-29 Mai 2018 di Jorong Kayu Aro Nagari Air Dingin Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok.

Tabel : 3.5
Case Processing Summary intensitas

		N	%
Cases	Valid	50	100,0
	Excluded	0	,0
	Total	50	100,0

a. Listwise deletion on all variables in the Procedure

Tabel *case processing summary* ini menjelaskan tentang jumlah data intensitas penggunaan *gadget* yang valid untuk diproses dan data yang dikeluarkan. Dapat dilihat bahwa data intensitas penggunaan *gadget* pada remaja yang valid berjumlah 50 dengan persentase 100 % dan tidak ada data yang dikeluarkan. Dengan kata lain seluruh data yang diperoleh dapat diproses lebih lanjut.

Tabel 3.6
Case Processing Summary
Kecerdasan Sosial

		N	%
Cases	Valid	50	100,0
	Excluded	0	,0
	Total	50	100,0

b. Listwise deletion on all variables in the procedure

Tabel *case processing summary* ini menjelaskan tentang jumlah data kecerdasan sosial yang valid untuk diproses dan data yang dikeluarkan. Dapat dilihat bahwa data kecerdasan sosial remaja yang valid berjumlah 50 dengan persentase 100 % dan tidak ada data yang dikeluarkan. Dengan kata lain seluruh data yang diperoleh dapat diproses lebih lanjut.

3. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2010: 121).

Untuk mendapat data yang akurat dan sesuai dengan tujuan pengukuran diperlukan uji validitas. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan *Cronbach Alpha* aplikasi *SPSS 20.0 for windows*.

Maka dari hasil uji coba validitas variabel intensitas penggunaan *gadget* dengan kecerdasan sosial remaja didapatkan hasil bahwa dari 40 butir pernyataan untuk variabel intensitas penggunaan *gadget*, 26 aitem

dinyatakan valid atau $> 0,20$ sedangkan 14 aitem dinyatakan tidak valid karena $< 0,20$. Sedangkan untuk variabel kecerdasan sosial remaja didapatkan hasil bahwa dari 60 aitem, 36 aitem dinyatakan valid atau $> 0,20$ sedangkan 24 aitem dinyatakan tidak valid karena $< 0,20$ dan aitem yang tidak valid tidak akan dimasukkan pada penelitian selanjutnya.

Berdasarkan uji validitas skala intensitas penggunaan *gadget* diperoleh hasil bahwa dari 40 aitem, yang memenuhi syarat adalah aitem no (2, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 16, 18, 19, 21, 22, 23, 25, 26, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 39, dan 40) dengan jumlah 26 butir aitem yang dinyatakan valid karena *Corrected Item Total Correlation* sama atau lebih besar dari $0,20$ ($\geq 0,20$). Dengan demikian butir-butir aitem dalam skala ini layak untuk mengungkap tentang intensitas penggunaan *gadget*. Sementara itu, aitem yang tidak valid memiliki *Corrected Item Total Correlation* kurang dari $0,20$ ($< 0,20$) yakni item no (1, 3, 6, 10, 15, 17, 20, 24, 27, 28, 29, 34, 37, dan 38,) dengan jumlah 14 butir aitem yang tidak valid. Aitem yang tidak valid tersebut kemudian tidak digunakan dalam penelitian karena telah terwakili oleh aitem yang lain. Adapun sebaran untuk aitem instrument iklan setelah uji coba dilihat pada table berikut:

Tabel 3.7

Blue print intensitas setelah uji coba

Aspek	Indikator	Aitem	
		Favorabel	Unfavorabel
Frekuensi penggunaan <i>gadget</i>	ketetapan, jumlah penggunaan sesuatu, banyaknya sesuatu yang terjadi disetiap detik	2, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 26, 31, 32,	14
Durasi penggunaan <i>gadget</i>	lamanya sesuatu berlangsung, memiliki rentang waktu	16, 18, 19, 22, 23, 30, 33, 36	21, 40
Isi dalam penggunaan <i>gadget</i>	sesuatu yang ada, termuat, terkandung,	25, 35	39
Jumlah		22	4

Hasil uji validitas skala kecerdasan sosial didapatkan hasil bahwa dari 60 aitem, yang memenuhi syarat adalah aitem no (2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 20, 21, 23, 24, 25, 35, 36, 37, 39, 42, 43, 44, 45, 47, 50, 51, 52, 54, 55, 56, 59, dan 60) dengan jumlah 36 butir aitem yang dinyatakan valid karena *Corrected Item Total Correlation* sama atau lebih besar dari 0,20 ($\geq 0,20$). Dengan demikian butir-butir aitem dalam skala ini layak untuk mengungkap tentang kecerdasan sosial. Sementara itu, aitem yang tidak valid memiliki *Corrected Item Total*

Correlation kurang dari 0,20 ($< 0,20$) yakni item no (1, 5, 13, 18, 19, 22, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 38, 40, 41, 46, 48, 49, 53, 57, dan 58) dengan jumlah 24 butir aitem yang tidak valid. Aitem yang tidak valid tersebut kemudian tidak digunakan dalam penelitian karena telah terwakili oleh aitem yang lain.

Adapun sebaran untuk aitem instrument kecerdasan sosial setelah uji coba dilihat pada table berikut.

Table 3.8*Blue Print Kecerdasan Sosial setelah uji coba*

Aspek	Indikator	Aitem	
		Favorabel	Unfavorabel
Empati dasar	Merasakan perasaan Orang lain	2,	
	Merasakan isyarat-isyarat emosi nonverbal	3	4, 6
Penyelarasan	Mendengarkan orang lain dengan penuh penerimaan	7, 8, 9	10, 11, 12,
	Menyelaraskan diri pada seseorang	51, 52	54
Ketetapan empatik	Memahami pikiran orang lain		56
	Memahami perasaan orang lain	15	17
	Memahami maksud orang lain	14, 55	16,
Pengertian sosial	Mengetahui bagaimana dunia sosial bekerja	20, 21, 23	59
Sinkroni	Berinteraksi secara mulus pada tingkat nonverbal	24, 25	
Presentasi diri	Mempersentasikan diri sendiri secara efektif		60
Pengaruh	Membentuk hasil dari interaksi sosial	35, 36, 37	39
Kepedulian	Peduli akan kebutuhan orang lain	44, 45	47
	Melakukan tindakan untuk membantu orang lain	42, 43, 50	
Jumlah		23	13

4. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas mengacu pada konsistensi atau kepercayaan hasil ukur yang mengandung makna kecermatan pengukuran, atau sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya (Azwar, 2005). Pada penelitian ini pengujian reliabilitas instrumen dengan menggunakan teknik *alpha cronbac aplikasi* SPSS 20,0. Reliabilitas yang kurang dari 0,6 adalah kurang baik sedangkan 0,7 dapat diterima dan di atas 0,8 adalah baik (Prayitno, 2014: 64). Berdasarkan uji reliabilitas menggunakan rumus *alpha* lihat pada tabel berikut:

Tabel 3.9

Realibility Statistics Intensitas	
Cronbach's	N of Items
Alpha	
,848	40

Tabel 3.10

Realibility Statistics Kecerdasan Sosial	
Cronbach's	N of Items
Alpha	
,834	60

Berdasarkan tabel di atas maka diperoleh nilai $r = 0,848$ untuk intensitas. Sedangkan untuk kecerdasan sosial didapatkan hasil $r = 0,834$. Jadi hasil tersebut menunjukkan bahwa skala intensitas penggunaan *gadget*

dan kecerdasan sosial bernilai baik atau reliabel, sehingga dapat digunakan sebagai alat ukur.

F. Analisis Data

Suatu alat ukur bisa dinyatakan sebagai alat ukur yang baik dan mampu memberikan informasi yang akurat dan jelas apabila telah memenuhi beberapa kriteria yang telah ditentukan oleh para ahli psikometri, yaitu kriteria valid dan reliabel. Oleh sebab itu agar kesimpulan tidak keliru dan tidak memberikan gambaran yang jauh berbeda dari keadaan yang sebenarnya, maka diperlukan uji validitas dan reliabilitas dari alat ukur yang digunakan dalam penelitian.

Analisis data merupakan salah satu langkah dalam kegiatan penelitian yang sangat menentukan ketepatan dan kesahihan hasil penelitian (Yusuf, 2014: 255).

Kegiatan dalam analisis data adalah pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan pertimbangan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis regresi yaitu suatu teknik untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dengan menggunakan *SPSS 20.0 for windows*. Data yang telah diperoleh, diolah dan di analisis sesuai dengan tujuan penelitian untuk melihat pengaruh intensitas penggunaan

gadget dengan menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana. Teknik analisis regresi ini juga merupakan teknik yang digunakan untuk mencari derajat keeratan atau keterkaitan pengaruh antara variabel independen dengan variabel dependen.

1. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji untuk mengukur apakah data kita memiliki distribusi normal sehingga dapat dipakai dalam statistik parametrik. Uji normalitas penelitian ini menggunakan *One Sample Komolgorov-Smirnov test*. Distribusi data dikatakan normal apabila $p > 0.05$.

b. Uji Linearitas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel penelitian secara signifikansi mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Dua variabel dikatakan linier apabila memiliki taraf signifikansi kecil dari 0,05 (Priyatno, 2014: 79).

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap kecerdasan sosial remaja Jorong Cubadak Nagari Air Dingin Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok. Regresi dalam penelitian ini menggunakan program *SPSS 20,0 for window*.