

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel Bebas : Intensitas Penggunaan Gadget

Variabel Tergantung : Gaya Belajar

B. Definisi Operasional

1. Intensitas Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget dalam penelitian ini diartikan sebagai seberapa sering, berapa lama, serta bagaimana dampak yang dirasakan siswa saat menggunakan perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, atau laptop. Pengukuran intensitas penggunaan gadget dilakukan berdasarkan empat aspek yang dikemukakan oleh Chaplin (2004), yaitu frekuensi, lama waktu penggunaan, perhatian penuh saat menggunakan gadget, dan reaksi emosional saat tidak menggunakan gadget (Nezha, 2014).

2. Gaya Belajar

Gaya belajar adalah cara paling nyaman dan efektif bagi seseorang dalam memahami dan menyerap informasi saat belajar. Alat ukur yang digunakan yaitu gaya belajar VAK, dikembangkan oleh Chislett & Chapman. Menurut Chislett dan Chapman (2005), gaya belajar individu dapat dikategorikan ke dalam tiga tipe utama berdasarkan model VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*). Mereka mengembangkan *VAK Learning Styles Self Assessment Questionnaire* untuk

membantu individu mengidentifikasi preferensi belajar mereka. Instrumen ini terdiri dari 90 pernyataan yang dirancang untuk mengukur kecenderungan seseorang terhadap salah satu atau kombinasi dari ketiga gaya belajar tersebut. Tujuannya adalah untuk membantu individu memahami cara belajar yang paling efektif bagi mereka, sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran dan retensi informasi.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas XI MA Mu'allimat NU Kudus tahun 2025/2026 dengan kriteria sebagai berikut :

1. Siswa aktif kelas XI MA Mu'allimat NU Kudus tahun 2025/2026
2. Perempuan

Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini ditentukan sebanyak 270 siswa, diambil menggunakan teknik *sampling insidental*. Dalam buku "Metode penelitian" (Azwar, 2019), *Sampling insidental* merupakan teknik pengambilan sampel dari individu yang secara kebetulan bertemu oleh peneliti di lokasi penelitian dan dianggap cocok sebagai sumber data yang sesuai dengan kriteria penelitian.

D. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan *design korelasional*. Data dikumpulkan melalui penyebaran skala dengan skala penelitian Penggunaan Gadget dan Gaya Belajar. Penelitian ini menggunakan 5 pilihan jawaban dengan skala 1 sampai 5. Menurut Azwar (2018), variasi pilihan tersebut bertujuan untuk

menunjukkan tingkat kesesuaian individu. Alternatif pilihan tersebut yaitu 1 (Sangat tidak sesuai), 2 (Tidak sesuai), 3 (Netral), 4 (Sesuai), dan 5 (Sangat sesuai).

1. Skala Gaya Belajar

Skala Gaya Belajar dalam penelitian ini disusun untuk mengidentifikasi kecenderungan gaya belajar individu berdasarkan model Visual, Auditori, dan Kinestetik (VAK) yang dikembangkan oleh Chislett dan Chapman (2005). Model ini dipilih karena memiliki struktur yang sederhana, mudah digunakan, dan telah banyak diterapkan dalam berbagai penelitian pendidikan serta pelatihan, khususnya dalam konteks pembelajaran di lingkungan sekolah.

Landasan teori yang melandasi penyusunan skala ini merujuk pada konsep Multiple Intelligences yang dikemukakan oleh Gardner (1983). Gardner berpendapat bahwa semua orang memiliki kecerdasan yang beragam dan saling berinteraksi, yang memengaruhi cara seseorang dalam menerima, mengolah, dan menyimpan informasi. Sejalan dengan hal tersebut, De Porter dan Hernacki (2010) menjelaskan bahwa gaya belajar adalah cara paling nyaman dan efektif bagi seseorang dalam memahami informasi, yang dapat dibedakan menjadi tiga tipe, yaitu: Visual, Auditori, dan Kinestetik (VAK).

Skala ini telah diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia oleh Nizaruddin et al. (2020) serta menunjukkan validitas serta reliabilitas yang baik. Uji validitas dengan korelasi *Pearson Product Moment* menunjukkan semua item memiliki nilai $r \geq 0,30$. Sedangkan uji reliabilitas menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,80 untuk tipe visual, 0,76 untuk auditori, dan 0,78 untuk kinestetik, yang menunjukkan bahwa skala ini reliabel.

Setiap pernyataan dalam skala ini memiliki tiga alternatif jawaban yang mewakili satu tipe gaya belajar (Visual, Auditori, atau Kinestetik). Jawaban tidak ada benar atau salah, dan skor akhir ditentukan berdasarkan jumlah pilihan responden untuk masing-masing tipe gaya belajar. Tipe dengan skor tertinggi akan menjadi gaya belajar dominan responden.

Tabel 3.1 *Blueprint* Skala Gaya Belajar

No	Aspek	Indikator	No. Item		Jumlah
			F	UF	
1	Visual	Lebih mudah memahami melalui penglihatan seperti gambar, bacaan, diagram, tampilan visual	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30	-	30
2	Auditori	Lebih mudah memahami melalui pendengaran seperti penjelasan lisan, diskusi, musik dan percakapan	31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50,51,52,53,54,55,56,57,58,59,60	-	30
3	Kinestetik	Lebih mudah memahami melalui gerakan, praktik langsung, eksplorasi fisik	61,62,63,64,65,66,67,68,69,70,71,72,73,74,75,76,77,78,79,80,81,82,83,84,85,86,87,88,89,90	-	30
Jumlah					90

2. Skala Intensitas Penggunaan Gadget

Dalam penelitian ini, skala intensitas penggunaan gadget dalam penelitian ini disusun untuk mengukur tingkat keaktifan siswa dalam menggunakan gadget selama aktivitas sehari-hari, khususnya dalam konteks pembelajaran. Penyusunan skala ini merupakan hasil modifikasi dari skala intensitas penggunaan gadget yang

dikembangkan berdasarkan teori Chaplin (2004) dalam Nezha (2014). Teori tersebut menyatakan bahwa intensitas penggunaan gadget dapat diukur melalui empat aspek utama, yaitu frekuensi, lama waktu, perhatian penuh, dan reaksi emosional.

Landasan teori lain yang mendasari penggunaan skala ini adalah *Uses and Gratifications Theory* (UGT) yang dikembangkan oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch (1974), yang menjelaskan bahwa seseorang menggunakan media untuk memenuhi berbagai kebutuhannya, baik kebutuhan informasi, hiburan, interaksi sosial, maupun pelepasan ketegangan. Semakin besar kepuasan yang diperoleh dari media tersebut, maka semakin tinggi intensitas penggunaannya.

Instrumen ini terdiri dari 14 pernyataan yang masing-masing menggunakan skala likert dengan 5 pilihan jawaban yaitu untuk pernyataan favorable skor 1 (Sangat tidak sesuai), 2 (Tidak sesuai), 3 (Netral), 4 (Sesuai), dan 5 (Sangat sesuai). Sedangkan untuk pernyataan unfavorable skor 1 (Sangat Sesuai), 2 (Sesuai), 3 (Netral), 4 (Tidak Sesuai), dan 5 (Sangat Tidak Sesuai). Jumlah skor dari semua item akan digunakan untuk mengkategorikan intensitas penggunaan gadget menjadi tinggi, sedang, atau rendah.

Pada penelitian sebelumnya, skala ini telah melalui dua tahap uji validitas. Pertama, dilakukan validitas isi menggunakan perhitungan Aiken's V. Kedua, pada tahap uji coba empiris, dilakukan uji validitas butir dengan korelasi *Pearson Product Moment*, dimana semua item terbukti valid ($r \geq 0,30$). Nilai yang dihasilkan dari uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* adalah 0,81, yang artinya skala ini reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian.

Tabel 3.2 *Blueprint* Skala Penggunaan Gadget

No	Aspek	Indikator	No. Item		JUM
			F	UF	
1	Frekuensi	Aktivitas penggunaan tinggi	1,2	3	3
2	Lama waktu	Durasi waktu penggunaan sering	4,5	6,7	4
3	Perhatian Penuh	Kesehatan terganggu	8,9	10	3
4	Emosi	Emosional terdampak	11,12	13,14	4
Jumlah					14

E. Analisis Data

Analisis korelasional digunakan untuk menganalisis data penelitian ini untuk menentukan hubungan antara penggunaan gadget dengan gaya belajar siswa MA Mu'allimat NU Kudus dalam proses pembelajaran. SPSS *for windows* 25 digunakan untuk analisis data karena penelitian ini bersifat kuantitatif sehingga memerlukan analisis statistik. Sebelum pengambilan data, dilakukan uji coba bahasa untuk memastikan bahwa aitem skala yang akan digunakan dalam penelitian ini telah layak.

F. Kredibilitas

1. Validitas

Menurut Sugiono (2020), menjelaskan bahwa validitas merupakan instrumen untuk mengukur apa yang memang harus diukur. Dalam penelitian ini, validitas akan ditentukan dengan bantuan dari para ahli (*ekspert judgement*) sebagai validator. Sugiono (2020) juga menjelaskan bahwa instrumen yang dibuat berdasarkan aspek tertentu perlu dikonsultasikan dengan ahli untuk memastikan

kelayakannya sebelum digunakan. uji validitas menggunakan rumus Aiken's V sebagai berikut :

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan :

$\sum s$: jumlah total skor yang diberikan (n) pada satu aiem, dengan $s = r - lo$ r :

penilaian dari ahli (*ekspert*)

lo : angka penilaian validitas terendah

c : angka penilaian validitas tertinggi

n : jumlah penilai atau ahli

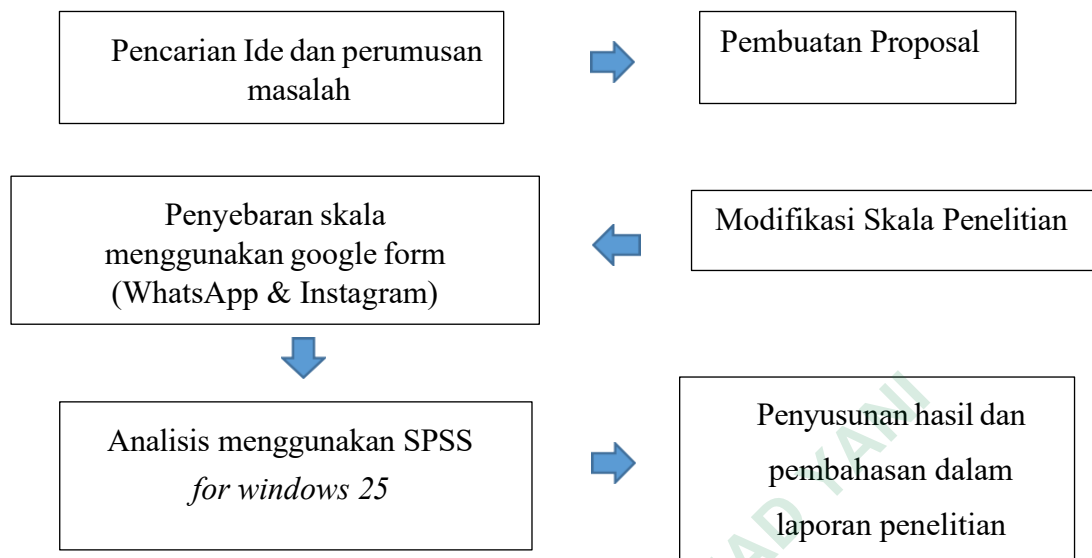
Koefisien Aiken's V memiliki rentang nilai 0 hingga 1. Sebuah item dianggap valid jika nilai koefisiennya lebih dari 0,5.

2. Reabilitas

Menurut Sugiono (2020) menjelaskan bahwa skala dianggap reliabel jika mampu menghasilkan data konsisten saat mengukur objek yang sama berulang kali. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan uji *alpha cronbach* dengan batas minimal koefisien reliabilitas yang diterima sebesar 0,7. Semakin mendekati nilai 1,00 hasil uji *alpha cronbach* menunjukkan tingkat reliabilitas yang semakin baik.

G. Rancangan Penelitian

Penelitian ini dirancang dengan pendekatan kuantitatif non- eksperimental. Data dikumpulkan secara online menggunakan google folmulir sebagai media penyebaran kuesioner kepada responden.



Gambar 3.1 Alur Penelitian

Proses penelitian ini diawali dengan penyusunan proposal yang berisi ide dan rencana penelitian, meliputi identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, hingga rancangan penelitian yang akan dilaksanakan. Setelah proposal di setujui, langkah berikutnya adalah pembuatan alat ukur atau skala. Skala yang telah dibuat kemudian disebarakan kepada responden untuk mengumpulkan data. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan SPSS *for windows* versi 25. Langkah terakhir dalam penelitian ini yaitu menyusun laporan penelitian.