BAB IV

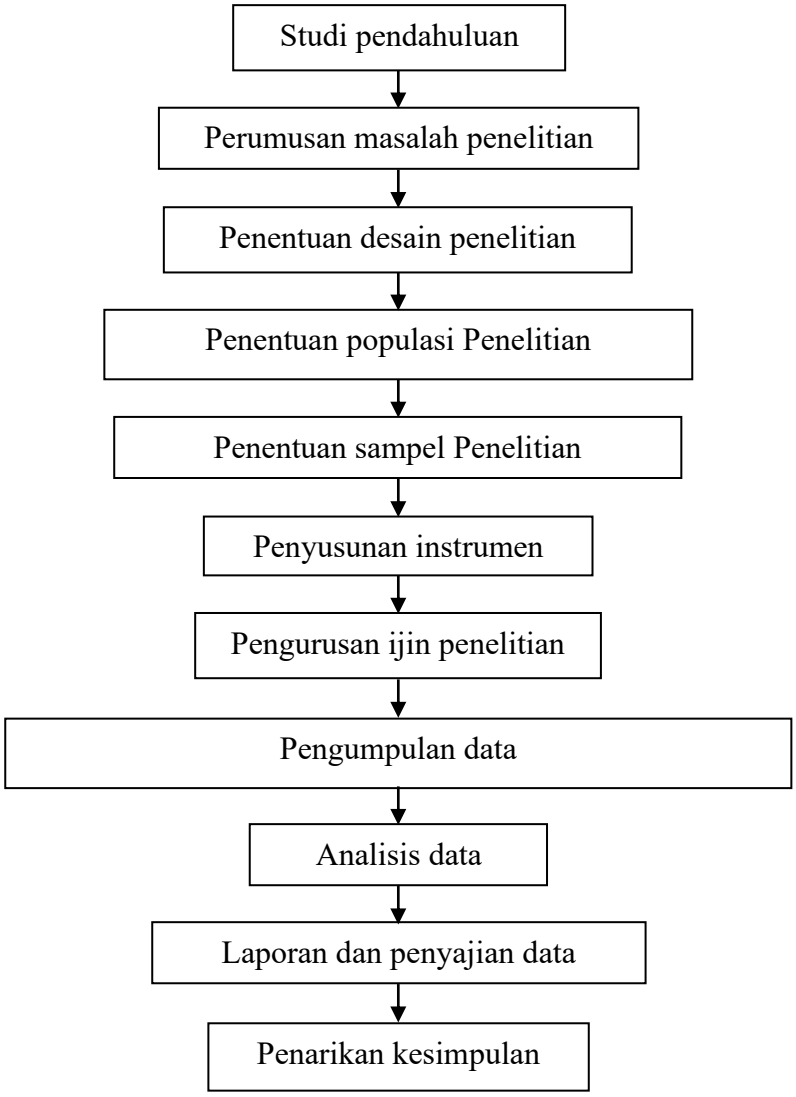
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain analitik korelasional dan pendekatan *cross sectional*. Desain ini digunakan untuk menganalisis hubungan antara tingkat kecanduan *gadget* sebagai variabel independen dengan perilaku *tantrum* sebagai variabel dependen pada anak usia 4-6 tahun. Pada desain *cross sectional*, pengukuran variabel independen dan dependen dilakukan pada waktu yang sama tanpa adanya intervensi atau perlakuan terhadap subjek penelitian. Data dikumpulkan sekali pada satu periode tertentu untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara kedua variabel yang diteliti (Quraniati dkk., 2021).

B. Alur Penelitian

Alur penelitian dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 2. Alur Penelitian

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Widya Santhi Buana, Kecamatan Denpasar Barat. Waktu penelitian direncanakan pada bulan April 2026.

D. Populasi dan sampel

1. Populasi penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh orang tua/wali yang memiliki anak usia 4-6 tahun yang terdaftar di Taman Kanak-Kanak Widya Santhi Buana Kecamatan Denpasar Barat tahun 2026. Data sekolah yang dikumpulkan menunjukkan bahwa jumlah murid TK A dan TK B adalah sebanyak 45 anak, sehingga jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 45 orang tua/wali.

2. Sampel penelitian

Sampel dalam penelitian ini ditentukan menggunakan teknik *total sampling*, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Dengan demikian, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 45 responden, dengan tetap memperhatikan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan.

Kriteria Inklusi :

a. Orang tua/wali yang memiliki anak usia 4-6 tahun yang terdaftar di TK Widya Santhi Buana.
b. Anak telah menggunakan *gadget*.
c. Orang tua/wali bersedia menjadi responden dan menandatangani lembar persetujuan (*informed consent*).

Kriteria Eksklusi :

a. Orang tua/wali yang tidak mengisi.
b. Anak yang memiliki riwayat gangguan perkembangan (misalnya autisme, ADHD, atau gangguan perkembangan neurologis lainnya) yang telah didiagnosis oleh tenaga kesehatan.

c. Kuesioner yang diisi tidak lengkap.

3. Jumlah dan Besar Sampel

Sampel adalah objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi, sehingga untuk pengambilan sampel harus menggunakan cara tertentu yang didasarkan oleh berbagai pertimbangan yang ada (Sugiyono, 2019). Jadi Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 45 responden, yang merupakan seluruh orang tua/wali anak usia 4-6 tahun yang terdaftar di TK Widya Santhi Buana Kecamatan Denpasar Barat tahun 2026. Penelitian ini tidak menggunakan rumus perhitungan besar sampel karena jumlah populasi kurang dari 100 dan seluruh populasi dapat dijangkau oleh peneliti. Oleh karena itu, seluruh populasi yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi dijadikan sebagai responden penelitian.

4. Teknik sampling

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dengan menjadikan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Teknik ini dipilih karena jumlah populasi relatif kecil (n = 45) dan seluruh responden dapat dijangkau oleh peneliti, sehingga memungkinkan untuk melibatkan seluruh populasi dalam penelitian.

E. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data yang Dikumpulkan

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Data primer diperoleh secara langsung dari responden melalui pengisian kuesioner. Data primer dalam penelitian ini meliputi:

1) Data tingkat kecanduan *gadget* pada anak usia 4-6 tahun.
2) Data perilaku *tantrum* pada anak usia 4-6 tahun.

b. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari dokumen atau arsip sekolah, berupa:

1) Jumlah murid usia 4-6 tahun di TK Widya Santhi Buana.
2) Data administrasi sekolah yang mendukung karakteristik responden

2. Cara Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan setelah memperoleh persetujuan etik dari Komite Etik Penelitian Kesehatan (KEPK) Poltekkes Kemenkes Denpasar. Setelah memperoleh persetujuan etik, peneliti mengurus surat izin penelitian dari Ketua Jurusan Kebidanan dan mengajukan permohonan izin kepada pihak TK Widya Santhi Buana. Setelah izin diperoleh, peneliti berkoordinasi dengan kepala sekolah dan guru kelas terkait mekanisme penyebaran kuesioner.

Data primer dikumpulkan menggunakan metode angket (kuesioner) yang disusun dalam bentuk formulir daring (*Google Form*). Tautan kuesioner dibagikan kepada orang tua/wali melalui bantuan guru atau grup komunikasi resmi sekolah. Pada bagian awal formulir dicantumkan lembar persetujuan menjadi responden

(*informed consent*). Responden yang menyatakan persetujuan dapat melanjutkan pengisian kuesioner secara mandiri. Pengumpulan data dilakukan oleh peneliti dengan bantuan guru kelas sebagai penghubung dalam penyampaian informasi kepada orang tua. Data sekunder diperoleh melalui pencatatan dokumen dari pihak sekolah terkait jumlah siswa dan karakteristik umum responden.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup yang terdiri dari dua bagian sesuai dengan variabel penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini merupakan hasil adaptasi dan penyesuaian bahasa dari instrumen asli, maka dilakukan uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan dalam penelitian utama. Uji ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap item pernyataan dalam kuesioner mampu mengukur variabel yang dimaksud secara tepat dan konsisten.

Uji coba instrumen dilaksanakan pada orang tua/wali anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak lain yang memiliki karakteristik serupa dengan lokasi penelitian utama, dan untuk jumlah responden uji coba instrumen akan diambil minimal 30 orang. Dengan jumlah responden uji coba 30 orang (df = n-2 -> 30-2 = 28), maka r tabel sebesar ±0,361 pada taraf signifikansi 0,05. Analisis uji validitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) untuk mengetahui nilai korelasi antara skor setiap item dengan skor total.

a. Instrumen Karakteristik Responden

Instrumen karakteristik responden digunakan untuk memperoleh data demografi orang tua/wali dan anak. Data yang dikumpulkan meliputi:

1) Identitas orang tua/wali (nama)
2) Usia orang tua/wali (tahun)
3) Pendidikan terakhir orang tua/wali
4) Pekerjaan orang tua/wali
5) Nama anak
6) Usia anak (tahun)
7) Jenis kelamin anak
8) Status penggunaan *gadget* (ya/tidak)

Data karakteristik responden digunakan untuk menggambarkan profil responden penelitian dan dianalisis secara deskriptif dalam analisis univariat.

b. Instrumen Tingkat Kecanduan *Gadget*

Instrumen ini merupakan adaptasi dari *Digital Addiction Scale for Children* (DASC) yang dikembangkan oleh Hawi, Samaha, dan Griffiths tahun 2019. Instrumen asli terdiri dari 25 item yang disusun berdasarkan model komponen adiksi dan kriteria Internet *Gaming Disorder* dalam DSM-5. Berdasarkan hasil uji psikometrik pada penelitian asli, instrumen tersebut memiliki nilai reliabilitas yang sangat tinggi dengan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,936, yang menunjukkan konsistensi internal yang sangat baik. Uji validitas konstruk juga menunjukkan bahwa seluruh item memiliki muatan faktor yang signifikan dalam mengukur kecanduan *digital* pada anak.

Dalam penelitian ini, karena instrumen telah mengalami proses adaptasi dan penyesuaian bahasa serta konteks usia, maka tetap dilakukan uji validitas dan reliabilitas ulang sebelum digunakan pada penelitian utama (Hawi dkk., 2019). Skala asli dikembangkan berdasarkan model komponen adiksi dan kriteria, yang

mencakup dimensi *preoccupation*, *tolerance*, *withdrawal*, *mood modification*, *conflict*, *relapse*, *displacement*, *deception*, dan *problems*. Dalam penelitian ini, item disesuaikan dengan karakteristik anak usia 4-6 tahun serta diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia.

Instrumen terdiri dari 25 pernyataan dengan skala Likert 1-5, yaitu:

1) SJ = sangat jarang (1)
2) JR = jarang (2)
3) KK = kadang-kadang (3)
4) S = sering (4)
5) SS = sangat sering (5)

Skor total diperoleh dari penjumlahan seluruh item pernyataan. Semakin tinggi skor yang diperoleh, maka semakin tinggi tingkat kecanduan *gadget* pada anak. Skor total kecanduan *gadget* diperoleh dari penjumlahan seluruh item dengan rentang skor 25-125. Kategori tingkat kecanduan *gadget* ditentukan dengan membagi rentang skor menjadi tiga kategori secara proporsional, yaitu:

a) Skor 25-57 dikategorikan sebagai kecanduan *gadget* rendah
b) Skor 58-90 dikategorikan sebagai kecanduan *gadget* sedang
c) Skor 91-125 dikategorikan sebagai kecanduan *gadget* tinggi

Perhitungan : Kategori Skor 25 item

Skor minimum = 25 × 1 = 25

Skor maksimum = 25 × 5 = 125

Range skor = 125 - 25 = 100 -> 100 ÷ 3 = 33,3 (dibulatkan)

c. Instrumen Perilaku *Tantrum*

Instrumen Instrumen perilaku *tantrum* dalam penelitian ini merupakan

adaptasi dari *Rating Scale Perilaku Emosi Marah dan Temper Tantrum pada Anak Usia Dini* yang dikembangkan oleh Wigati tahun 2022 (Wigati, 2022). Instrumen ini terdiri dari 40 item pernyataan yang menggambarkan perilaku emosi marah dan temper *tantrum* pada anak usia dini. Berdasarkan hasil uji validitas empiris, sebanyak 31 item dinyatakan valid dengan nilai koefisien korelasi (r hitung) berkisar antara 0,259-0,643, sedangkan 9 item dinyatakan gugur. Serta memiliki nilai reliabilitas *Cronbach's Alpha* sebesar 0,832 yang menunjukkan reliabilitas baik.

Dalam penelitian ini digunakan 31 item yang telah dinyatakan valid dan disesuaikan dengan konteks penelitian. Instrumen disusun dalam bentuk skala penilaian (*rating scale*) dengan skala 0-4, yaitu:

1) TP = tidak pernah (0)
2) JR = jarang (1)
3) K = kadang (2)
4) SR = sering (3)
5) SL = selalu (4)

Oleh karena itu, dalam penelitian ini instrumen perilaku temper *tantrum* digunakan tanpa dilakukan uji validitas dan reliabilitas ulang, karena instrumen tersebut telah memiliki nilai validitas dan reliabilitas yang baik pada penelitian sebelumnya.

Skor total diperoleh dari penjumlahan seluruh item pernyataan. Semakin tinggi skor yang diperoleh, maka semakin tinggi tingkat perilaku *tantrum* anak. Dengan demikian, dalam penelitian ini skor total digunakan untuk menentukan tingkat perilaku *tantrum* anak berdasarkan kategori yang telah ditetapkan.

Skor total perilaku *tantrum* diperoleh dari penjumlahan seluruh item dengan rentang skor 0-124. Kategori perilaku *tantrum* dibagi menjadi tiga tingkat secara proporsional sebagai berikut:

a) Skor 0-31 dikategorikan tidak *tantrum*
b) Skor 32-62 dikategorikan *tantrum* ringan
c) Skor 63-93 dikategorikan *tantrum* berat

Perhitungan : Kategori Skor 31 item

Skor minimum = 31 × 0 = 0

Skor maksimum = 31 × 3 = 93

Range skor = 93 ÷ 3 (karena menggunakan 3 kategori) = 31

d. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dengan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. Pengujian dilakukan dengan mengorelasikan skor setiap item dengan skor total variabel. Item dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar daripada r tabel pada tingkat kepercayaan 95%. Apabila terdapat item yang tidak memenuhi kriteria validitas, maka item tersebut akan dipertimbangkan untuk diperbaiki atau dihapus.

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program SPSS untuk mengetahui konsistensi internal instrumen. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien *Cronbach's Alpha* $\geq$ 0,60. Semakin tinggi nilai *Cronbach's Alpha*, maka semakin baik tingkat konsistensi internal instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Instrumen yang telah memenuhi kriteria valid dan reliabel selanjutnya digunakan dalam proses pengumpulan data pada penelitian utama.

e. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Tabel 4
Hasil Uji Validitas

Item	r-Hitung	r-Tabel	P (Sig.)	Keterangan
P1	,832**	0,361	0,001	Valid
P2	,867**	0,361	0,001	Valid
P3	,853**	0,361	0,001	Valid
P4	,706**	0,361	0,001	Valid
P5	,811**	0,361	0,001	Valid
P6	,845**	0,361	0,001	Valid
P7	,789**	0,361	0,001	Valid
P8	,835**	0,361	0,001	Valid
P9	,771**	0,361	0,001	Valid
P10	,811**	0,361	0,001	Valid
P11	,810**	0,361	0,001	Valid
P12	,821**	0,361	0,001	Valid
P13	,741**	0,361	0,001	Valid
P14	,892**	0,361	0,001	Valid
P15	,761**	0,361	0,001	Valid
P16	,752**	0,361	0,001	Valid
P17	,786**	0,361	0,001	Valid
P18	,799**	0,361	0,001	Valid
P19	,810**	0,361	0,001	Valid
P20	,857**	0,361	0,001	Valid
P21	,815**	0,361	0,001	Valid
P22	,772**	0,361	0,001	Valid
P23	,820**	0,361	0,001	Valid
P24	,768**	0,361	0,001	Valid
P25	,824**	0,361	0,001	Valid

Sumber : Hasil pengolahan data SPSS, 2026

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan terhadap instrumen kecanduan *gadget* yang telah diadaptasi sebelum digunakan dalam penelitian utama. Uji coba dilakukan pada 30 responden dengan karakteristik yang serupa dengan sampel penelitian. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan (P1-P25) memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,361) dengan nilai signifikansi $p < 0,05$, sehingga seluruh item dinyatakan valid.

Tabel 5
Hasil Uji Reliabilitas

Jumlah Pernyataan	*Cronbach's Alpha*	Syarat	Keterangan
25	0,977	0,6	Reliabel

Sumber : Hasil pengolahan data SPSS, 2026

Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,977, yang berarti lebih besar dari batas minimal (≥ 0,60). Hal ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang sangat tinggi.

Dengan demikian, instrumen kecanduan *gadget* dalam penelitian ini dinyatakan valid dan reliabel serta layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

F. Pengolahan dan Analisis Data

1. Pengolahan Data

Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap untuk memastikan bahwa data yang diperoleh siap dianalisis secara statistik. Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

a. Editing

Editing dilakukan untuk memeriksa kelengkapan dan konsistensi jawaban responden pada kuesioner. Data yang tidak lengkap atau tidak sesuai dengan ketentuan penelitian akan dikeluarkan dari proses analisis.

b. Coding

Coding dilakukan dengan memberikan kode numerik pada setiap jawaban responden sesuai dengan skala pengukuran masing-masing variabel.

1) Variabel kecanduan *gadget* diberi kode 1-5 sesuai skala Likert.

2) Variabel perilaku *tantrum* diberi kode 0-4 sesuai skala rating.

c. *Entry* Data

Data yang telah dikode dimasukkan ke dalam perangkat lunak statistik menggunakan program *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS).

d. *Cleaning* Data

Cleaning dilakukan untuk memastikan tidak terdapat kesalahan input, data ganda, maupun data yang tidak logis. Data yang telah bersih selanjutnya siap untuk dianalisis.

2. Analisis data

a. Analisis univariat

Analisis univariat dilakukan untuk menggambarkan distribusi frekuensi dan persentase masing-masing variabel penelitian, yaitu tingkat kecanduan *gadget* dan perilaku *tantrum* pada anak usia 4-6 tahun. Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi.

1) Variabel kecanduan *gadget* dikategorikan menjadi tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi.
2) Variabel perilaku *tantrum* dikategorikan menjadi tiga kategori, yaitu tidak *tantrum*, *tantrum* ringan, dan *tantrum* berat.

b. Analisis bivariat

Analisis bivariat dilakukan untuk mengetahui hubungan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan perilaku *tantrum* pada anak usia 4-6 tahun. Uji statistik yang digunakan adalah uji *Spearman's Rank* (ρ) karena kedua variabel berskala ordinal dan bertujuan untuk mengukur kekuatan serta arah hubungan antara kedua variabel tersebut.

Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel tabulasi silang 3 x 3, yaitu antara kategori tingkat kecanduan *gadget* (rendah, sedang, dan tinggi) dengan kategori perilaku *tantrum* (tidak *tantrum*, *tantrum* ringan, dan *tantrum* berat). Hubungan dinyatakan signifikan apabila nilai *p-value* < 0,05.

G. Etika Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengacu pada prinsip-prinsip etika penelitian kesehatan. Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti mengajukan dan memperoleh persetujuan etik dari Komite Etik Penelitian Kesehatan (KEPK) Poltekkes Kemenkes Denpasar serta mengajukan izin penelitian kepada Ketua Jurusan Kebidanan dan pihak sekolah sebagai lokasi penelitian.

Departemen Kesehatan, Pendidikan, dan Kesejahteraan Amerika Serikat menerbitkan *The Belmont Report* yang menyarankan tiga prinsip etika dasar dalam penelitian kesehatan yang melibatkan manusia sebagai objek penelitian. Secara luas, ketiga prinsip ini telah disetujui dan diakui sebagai prinsip etika umum dalam penelitian kesehatan yang memiliki legitimasi moral, sehingga penelitian dapat dipertanggungjawabkan baik dari perspektif etika maupun hukum. Ketiga prinsip etika yang mendasar tersebut adalah sebagai berikut (Kemenkes, 2021):

1. Prinsip menghormati harkat martabat manusia (*Respect for Persons*)

Prinsip ini adalah cara untuk menghargai martabat seseorang sebagai individu yang memiliki kebebasan untuk memilih dan bertanggung jawab atas pilihan yang diambil. Prinsip ini bertujuan untuk menghormati otonomi, yang berarti bahwa setiap orang harus dapat memahami pilihannya sendiri dan

membuat keputusan secara mandiri (*self-determination*). Dalam penelitian ini, partisipan diberikan penjelasan yang jelas tentang maksud penelitian, hak mereka, serta kebebasan untuk menolak atau setuju untuk ikut serta. Persetujuan dari partisipan dinyatakan dengan mengisi formulir persetujuan (*informed consent*) yang diinformasikan. Jika calon responden menyatakan tidak bersedia, maka pengambilan data tidak akan diteruskan.

2. Prinsip berbuat baik (*Beneficence*)

Prinsip etika yang berkaitan dengan kebaikan melibatkan kewajiban untuk mendukung orang lain dengan cara memaksimalkan manfaat dan meminimalkan kerugian. Melibatkan individu dalam riset kesehatan bertujuan membantu mencapai sasaran penelitian yang sesuai untuk diterapkan pada manusia. Penelitian ini dilakukan karena manfaat yang diperoleh lebih besar dari risiko atau dampak negatif yang akan terjadi. Pada akhir penelitian, responden yang berkontribusi dalam penelitian akan diberikan bingkisan berupa paket ATK sebagai tanda terimakasih karena sudah berkontribusi dalam memberikan manfaat pada penelitian ini.

3. Prinsip keadilan (*Justice*)

Prinsip etika keadilan berkaitan dengan tanggung jawab moral untuk memberikan perlakuan yang setara kepada setiap individu sebagai pribadi yang mandiri sesuai dengan norma yang adil dan layak dalam mendapatkan haknya. Prinsip etika keadilan terutama berfokus pada keadilan distribusi (*distributive justice*) yang menuntut adanya pembagian yang seimbang (*equitable*) mengenai beban dan keuntungan yang diperoleh oleh subjek dari partisipasi dalam penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan perlakuan yang sama kepada

semua responden tanpa adanya perbedaan dalam langkah atau pelaksanaan penelitian.