

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif deskriptif dengan menggunakan pendekatan *cross-sectional*, yaitu pengukuran variabel tak terbatas dan harus tepat pada waktu bersamaan, namun mempunyai makna di setiap subjek dan merupakan satu kali pengukuran tanpa tindak lanjut serta tidak terdapat pengulangan dalam pengukuran (Sugiyono, 2015).

B. Lokasi dan Waktu Kegiatan

1. Lokasi

Penelitian ini berlokasi di SMAN 1 Kasihan Bantul Yogyakarta.

2. Waktu

Penelitian ini dimulai dari bulan Desember 2021 dengan penentuan judul, kemudian pengambilan data dilakukan pada tanggal 3 Agustus 2022 di SMAN 1 Kasihan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi ialah seluruh objek penelitian berupa manusia, benda, hewan, tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakter didalam suatu penelitian. Populasi sendiri harus disebutkan secara tersurat seperti besarnya anggota populasi serta wilayah penelitian, tujuan dari populasi adalah agar kita dapat menentukan besarnya sampel yang akan diambil dan membatasi berlakunya daerah generalisasi (Sugiyono, 2015). Populasi dalam penelitian ini ialah remaja di SMAN 1 Kasihan Bantul Yogyakarta kelas 10 dengan jumlah keseluruhan total 286 siswa dan siswi.

2. Sampel

Sampel ialah beberapa anggota dari populasi yang diambil dengan menggunakan tehnik pengambilan *stratified random sampling* dimana jumlah dari populasi akan di acak dengan cara memasukkan nama dari calon responden dalam aplikasi *Spin The Wheel-Random Picker*, kemudian akan diputar. Nama yang keluar akan dijadikan sebagai sampel dalam penelitian. sampel ialah jumlah dan karakteristik dari populasi (Sugiyono, 2015). Sampel dari penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas 10 di SMAN 1 Kasihan Bantul Yogyakarta.

a. Besar Sampel

Pada penelitian ini dapat digunakan rumus estimasi proporsi. Jika diketahui besar populasi (N), maka rumus yang dipakai ialah Slovin:

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel minimal

N =Populasi

e =margin of error 10% (0,1)

Jumlah sampel dalam penelitian ini ditentukan melalui rumus Slovin. Rumus ini dipilih karena merupakan suatu pendekatan statistika dalam penentuan sampel secara sederhana yang bertujuan untuk menduga proporsi populasi yang digunakan sebagai sampel.

Perhitungan minimal sampel dengan diketahui N atau jumlah populasi sebanyak 286 siswa dan siswi sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

$$n = \frac{286}{1 + 286 \cdot 0,1}$$

$$n = \frac{286}{287 \cdot 0,01}$$

$$n = \frac{286}{2,87} = 99,651$$

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus Slovin, maka besar sampel adalah 99,651 dibulatkan menjadi 100 sampel, dengan total kelas 10 yaitu 8 kelas. Maka dapat dihitung jumlah sampel dengan cara:

$$\text{jumlah sampel tiap kelas} = \frac{\text{siswa} - \text{siswi setiap kelas}}{\text{jumlah populasi}} \times \text{jumlah sampel}$$

$$1) \text{ Kelas X1} = \frac{37}{286} \times 100 = 13$$

$$2) \text{ Kelas X2} = \frac{37}{286} \times 100 = 13$$

$$3) \text{ Kelas X3} = \frac{37}{286} \times 100 = 13$$

$$4) \text{ Kelas X4} = \frac{37}{286} \times 100 = 13$$

$$5) \text{ Kelas X5} = \frac{34}{286} \times 100 = 12$$

$$6) \text{ Kelas X6} = \frac{35}{286} \times 100 = 12$$

$$7) \text{ Kelas X7} = \frac{35}{286} \times 100 = 12$$

$$8) \text{ Kelas X8} = \frac{34}{286} \times 100 = 12$$

3. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

a. Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah:

- 1) Remaja dengan usia minimal 16 dan maksimal 17 tahun
- 2) Remaja yang bermain *game online*
- 3) Bersedia menjadi responden dengan mengisi *informed consent*

b. Kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah:

- 1) Remaja SMAN 1 Kasihan Bantul yang mendadak sakit saat dilakukan penelitian.

D. Variabel penelitian

Ialah segala suatu sifat atau fasilitas dari orang, objek yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan lanjutkan dengan kesimpulan (Sugiyono, 2015). Variabel pada penelitian ini ialah Adiksi *game online*.

E. Definisi operasional

Definisi operasional ialah definisi yang diberikan kepada suatu variabel atau konstruk dengan cara memberikan arti, atau menspesifikan kegiatan, ataupun memberikan suatu operasionalisasi yang diperlukan untuk mengukur konstruk atau variabel tertentu.

Tabel 3.1. Definisi operasional

No.	variabel	Definisi operasional	Alat ukur	Skala ukur	Hasil ukur
1.	Adiksi <i>game online</i> pada remaja	Perilaku remaja yang familiar dengan bermain <i>game online</i> setiap hari menggunakan <i>smartphone</i> yang diukur dari jenis <i>game online</i> , frekuensi, waktu, karakteristik demograf	Koesioner	Ordinal	Adiksi <i>game online</i> pada Remaja dikategorikan dengan: 1. Ringan (<56%) 2. Sedang(56-75%) 3. Berat (76-100%)

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Merupakan ukuran yang menunjukkan tingkatan kevalidan terhadap instrumen penelitian. Tingkat kevalidan yang tinggi dari suatu instrumen adalah hal yang baik dalam mengukur apa yang diinginkan oleh peneliti. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner yang sudah diuji valid oleh peneliti sebelumnya dengan jumlah 25 sampel. Uji validitas dan reabilitas menggunakan Teknik korelasi spearman serta uji *cronbarch* menggunakan SPSS, hasil skor R tabel sig. 5% 0.396 ; 1% 0.505 yaitu valid.

2. Reliabilitas

Merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana instrumen tersebut dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data karena instrumen sudah baik (Arikunto, 2013). Skor yang diperoleh dari kuesioner ialah *Cronbach's Alpha* 0,716 yaitu baik.

G. Alat dan Metode Pengumpulan Data

1. Alat ukur atau instrumen

Instrumen ialah sebuah alat bantu untuk memfasilitasi peneliti untuk melakukan pengumpulan data agar memperoleh hasil dengan mudah dan baik (Arikunto, 2013).

a. Kuesioner data demografi/karakteristik responden

Kuesioner data demografi/karakteristik responden bertujuan untuk mengetahui identitas lengkap responden.

b. Kuesioner Adiksi *Game Online*

Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel adiksi *game online* ialah kuesioner berjumlah 8 pertanyaan, yang diadopsi dari (Liasna, 2017). Instrumen menggunakan skala Guttman yaitu Ya dan tidak, dibagi menjadi 2 kategori yaitu 1 untuk pilihan Ya dan 0 untuk pilihan Tidak. Kuesioner adiksi *game online* dalam penelitian ini memiliki skor minimal 0 dan skor maksimal 8. Semakin rendah skor yang diperoleh responden maka akan semakin rendah pula kecanduan dalam memainkan *game online*.

Setelah didapatkan data tersebut, kemudian dikategorikan sebagai berikut (Nursalam, 2016):

- 1) Ringan: 0-55%
- 2) Sedang: 56-75%
- 3) Berat : 76-100%

2. Metode pengumpulan data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data ialah dengan menggunakan data primer yaitu data yang diperoleh dari responden langsung. Peneliti menjelaskan tentang pengisian kuesioner kepada responden dan responden mengisi kuesioner dan sekaligus mengisi *informed consent*, waktu pengambilan data 25 menit. Setelah data terkumpul peneliti melakukan pengecekan kelengkapan data.

H. Metode Pengolahan Data dan Analisis Data

Setelah data didapatkan oleh peneliti maka peneliti akan melakukan pengolahan data.

1. Pengolahan data

a. *Editing*

Editing merupakan suatu bentuk upaya untuk mengecek data yang sudah diperoleh. Proses *editing* pada penelitian ini yaitu mengecek kembali kelengkapan pengisian koisioner dan identitas responden, Semua data sudah lengkap dan sesuai dengan ketentuan yang ada.

b. *Coding*

Sesudah melakukan pengumpulan data dan pengeditan, tahap selanjutnya adalah *coding*. Yaitu merupakan pengkodean terhadap data agar mudah melakukan pengolahan data. Pemberian kode sebagai berikut:

1) Jenis kelamin

Kode 1 = Laki-laki

Kode 2 = Perempuan

2) Usia

Kode 1 = 16 tahun

Kode 2 = 17 tahun

3) Jenis *game online*

a) Kode 1 = *Playerunknownbattleground* (PUBG)

b) Kode 2 = *Mobile legend* bang-bang (MLbb)

c) Kode 3 = *Clash of clans* (COC)

d) Kode 4 = Lainnya...

4) Frekuensi

Merupakan berapa kali remaja bermain *game online* dalam sehari bermain. Menurut penelitian (Chandra, Aniroh, & Apriyatmoko, 2019) ada 3 kategori dalam bermain *game online* yaitu ringan 1-2 kali, sedang 3-4, dan berat >4. Maka pengkodean dilakukan sebagai berikut:

- a) Kode 1 = Ringan
 - b) Kode 2 = Sedang
 - c) Kode 3 = Berat
- 5) Waktu dalam sekali bermain
- Merupakan berapa lama remaja bermain *game onlie* dalam sekali berain. Menurut Tobing (2016) dan Widiarto (2018) ada 3 kategori dalam bermain *game online* yaitu ringan 1-2 jam, sedang >2-5 jam, dan berat >5 jam. Maka pengkodean dilakukan sebagai berikut:
- a) Kode 1 = Ringan
 - b) Kode 2 = Sedang
 - c) Kode 3 = Berat
- 6) Tingkat adiksi
- a) Kode 1 = Ringan (0-55%)
 - b) Kode 2 = Sedang (56-75%)
 - c) Kode 3 = Berat (76-100%)

c. Data *entry*

Data *entry* merupakan pengisian kolom dengan kode sesuai dengan jawaban masing-masing dari pertanyaan yang berasal dari *survey*.

d. Tabulasi data

Peneliti membuat penyajian data, sesuai dengan tujuan penelitian.

e. Pengolahan data dengan aplikasi

Peneliti melakukan pengolahan data dengan aplikasi SPSS dengan cara setelah dipindahkan data yang sudah di *coding* pada SPSS dan dilakukan *analyze, descriptive statistics, frequencies*, dan didapatkan hasil pengelolaan data.

f. *Processing*

Processing merupakan proses selesainya seluruh *survey* yang telah terisi penuh dan benar, telah mendapatkan jawaban responden dalam *survey* SPSS pengolahan data pada komputer (Masturoh & Anggita, 2018).

2. Analisis data

Data yang diperoleh secara keseluruhan dapat dianalisis dengan menggunakan uji statistik, Pada penelitian ini analisis yang digunakan yaitu analisis univariat Analisis Univariat merupakan penelitian dalam pengambilan data hanya memerlukan satu variabel (Heryana, 2020). Bertujuan menjelaskan karakter setiap variabel penelitian, karakteristik responden yang dilakukan pada penelitian ini adalah (usia dan jenis kelamin).

I. Etika Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan sasaran objek manusia, jadi peneliti harus paham tentang prinsip etika penelitian. Dalam penelitian ini dilakukan pengambilan data setelah mendapatkan izin dari komite etik Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta dengan nomor etik: Skep/278/KEPK/VIII/2022. Etika merupakan kebiasaan dan peraturan perilaku yang dapat berlaku pada masyarakat. Etika dalam penelitian dapat membantu secara kritis moralitas dari sisi subjek penelitian. Etika juga dapat membantu dalam merumuskan panduan etis yang lebih bertenaga & kebiasaan-kebiasaan baru yg diharapkan karena adanya perubahan yg bergerak maju pada suatu penelitian (Masturoh & Anggita, 2018). Setelah mendapat persetujuan barulah peneliti melakukan penelitian dengan etika penelitian yang meliputi:

1. Lembar persetujuan menjadi responden (*Informed consent*)

Sebelum lembar persetujuan diberikan pada responden, terlebih dahulu peneliti menjelaskan maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan dan dampak yang mungkin terjadi selama dan setelah pengumpulan data, jika Responden diberikan lembar persetujuan menjadi responden (lampiran kedua) yang harus responden tanda tangani.

2. Tanpa nama (*Anomity*)

Menjaga kerahasiaan dalam informasi responden, peneliti tidak boleh mencantumkan nama responden pada lembar pengumpul data, tetapi dengan memberika kode pada selebaran yang dilakukan oleh penelitian.

3. Kerahasiaan (*confidentiality*)

Kerahasiaan informasi dapat dijamin kerahasiaannya oleh peneliti, bahwa informasi tersebut hanya dapat diketahui oleh peneliti dan pembimbing atas persetujuan responden.

J. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian yang dilakukan akan melewati beberapa tahapan sebagai berikut yaitu:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini peneliti melakukan persiapan guna menunjang aktifitas penelitian yang akan dilakukan, diantaranya yaitu :

- a. Peneliti menentukan topik dan mengajukan pada dosen pembimbing.
- b. Peneliti melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing mengenai judul dan tahapan penyusunan proposal.
- c. Peneliti mencari sumber referensi yang akan digunakan sebagai acuan dalam proses pembuatan proposal penelitian.
- d. Peneliti mengajukan pembuatan surat untuk melakukan studi pendahuluan.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Setelah peneliti mendapatkan surat etik penelitian dari Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.
- b. Peneliti meminta izin persetujuan penelitian kepada Kepala Sekolah
- c. Setelah mendapatkan izin, Peneliti bertemu dengan Wakil Kepala Kurikulum dan menjelaskan tentang penelitian.
- d. Peneliti diperkenalkan kepada wali kelas X oleh Wakil Kepala Kurikulum untuk memfasilitasi dalam penelitian
- e. Peneliti dibantu oleh satu orang asisten peneliti semester 8 Prodi keperawatan, yang sudah dilakukan uji *agreement*.
- f. Peneliti menjelaskan cara pengambilan responden kepada wali kelas X.
- g. Peneliti dan asisten peneliti diizinkan untuk melihat absen Siswa-siswi kelas X dan memasukkan nomor absen ke aplikasi *Spin the Wheel* untuk dilakukan *random sampling*.

- h. Nomor yang keluar dari hasil *Spin* maka akan dijadikan sebagai calon responden.
 - i. Peneliti dan asisten peneliti masuk dalam kelas X1-X8 dan diperkenalkan oleh wali kelas.
 - j. Peneliti memperkenalkan diri dan asisten peneliti serta menjelaskan tentang penelitian kepada calon responden
 - k. Peneliti meminta persetujuan kepada calon responden, jika setuju peneliti membagikan *informed consent* dan sudah sesuai dengan kriteria inklusi.
 - l. Peneliti menjelaskan cara mengisi kuesioner.
 - m. Peneliti melakukan pengecekan dan kelengkapan jawaban responden pada kuesioner, data yang diperlukan peneliti lengkap langsung dikumpulkan.
3. Tahap Penyusunan Laporan
- a. Data yang sudah terkumpul dilakukan *editing, coding, processing, cleaning* dan *tabulating*.
 - b. Data yang sudah diolah kemudian diuji statistik dengan bantuan aplikasi SPSS 24 *version*.
 - c. Peneliti menyusun BAB IV dan BAB V.
 - d. Peneliti melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing terkait skripsi.
 - e. Seminar hasil Skripsi