

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif non eksperimental, yaitu suatu penelitian yang dilakukan tanpa melakukan intervensi terhadap subjek penelitian. Rancangan ini menggunakan pendekatan *cross sectional* yaitu suatu penelitian untuk mempelajari deskriptif korelasi antara faktor-faktor risiko dengan efek, dengan cara pendekatan, observasi, atau pengumpulan data dalam waktu yang bersamaan (Notoatmodjo, 2010).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah Bantul.

2. Waktu penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Oktober 2017.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011). Responden dalam penelitian ini adalah siswa di SD Muhammadiyah Bantul yang duduk di kelas lima dan enam sebanyak 102 siswa hanya siswa yang berjenis kelamin laki-laki dan gemar bermain *video game*.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dianggap mewakili populasi. Apa yang didapatkan dari sampel, kesimpulannya akan

dapat diberlakukan untuk populasi harus betul-betul *representative* (mewakili) (Sugiyono, 2011).

Teknik pengambilan sampel menggunakan yaitu *purposive sampling* yang merupakan metode pemilihan sampel berdasarkan suatu pertimbangan tertentu yang dibuat oleh peneliti sendiri berdasarkan ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya (Notoatmodjo, 2010). Perhitungan sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin, dengan tingkat kesalahan sebesar 0,1 (Nursalam, 2008). Besar sampel yaitu :

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

Keterangan : n= besar sampel

N= besarnya populasi

d= tingkat signifikan (p)=0,1

Hasil hitungan besar sample adalah sebagai berikut:

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

$$n = \frac{102}{1 + 02(0,1)^2}$$

$$n = \frac{102}{1+102(0,01)} = \frac{102}{2,02} = 50,49 = 51$$

Dari rumus tersebut, maka peneliti mengambil jumlah sampel sebanyak 51 responden.

3. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria inklusi :

- a. Siswa yang gemar bermain *video game* dengan media *gadget handphone*.
- b. Siswa kelas lima dan enam SD Muhammadiyah Bantul kota.
- c. Siswa yang berjenis kelamin laki-laki.
- d. Siswa yang bersedia menjadi responden.
- e. Siswa yang mengumpulkan lembar *inform consent*.

Kriteria eksklusi :

- a. Siswa yang hadir tapi sakit.
- b. Siswa yang tidak hadir saat dilakukan penelitian.
- c. Siswa yang tidak kooperatif.

D. Variabel Penelitian

1. Variabel bebas

Variabel bebas atau variabel independen adalah variabel yang menjadi sebab timbulnya atau berubahnya variabel dependen, jadi variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi (Sugiyono, 2011). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bermain *video games*.

2. Variabel terikat

Variabel terikat atau variabel dependen, yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2011). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah interaksi sosial.

E. Definisi Operasional

Tabel 3.1
Definisi Operasional Variabel Penelitian

No	Jenis dan nama variabel	Definisi Operasional	Skala Pengukuran	Penilaian
1	Variabel terikat: Kebiasaan Bermain <i>video game</i>	Kebiasaan bermain <i>video game</i> adalah bermain video game yang dilakukan secara offline dengan menggunakan gadget yang diukur berdasarkan durasi sekali bermain dan frekuensi dalam satu minggu. Penilaian durasi : 1-2 jam : skor 1 3-5 jam : skor 2 >5 jam : skor 3 Penilaian frekuensi : 2 kali dalam seminggu : skor 1 3-5 kali dalam seminggu : skor 2 Setiap hari : skor 3	Ordinal	1. Kadang-kadang: Skor 2-3 Responden bermain dengan durasi 2 kali dalam seminggu dengan frekuensi 1-2 jam, durasi 2 kali dalam seminggu dengan frekuensi 3-5 jam dan, durasi 3-5 kali dalam seminggu dengan frekuensi 1-2 jam. 2. Sering: Skor 4 Responden bermain duarsi 2 kali dalam seminggu dengan frekuensi >5 jam, durasi 3-5 kali dalam seminggu dengan frekuensi 3-5 jam dan, durasi setiap hari dengan frekuensi 1-2 jam

No	Jenis dan nama variabel	Definisi operasional	Skala pengukuran	Penilaian
				3. Selalu: Skor 5-6 Responden dengan durasi setiap hari dan frekuensi 3-5jam, durasi setiap hari dan frekuensi >5jam dan, durasi 3-5 kali dalam seminggu dengan frekuensi >5 jam.
2	Variabel bebas: Interaksi Sosial	Interaksi sosial adalah suatu hubungan timbal balik yang terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok.	Ordinal	Baik = 76-100% Sedang 56-75% Kurang = <55%

F. Alat dan Prosedur Pengumpulan Data

1. Alat atau Instrumen Penelitian

a. Bermain *video game*

Instrumen yang digunakan untuk mengukur bermain *video game* adalah kuesioner terdiri dari 2 bagian yaitu data karakteristik responden dan pertanyaan yang terkait bermain *video game*. Pada bagian pertama berisi tentang karakteristik responden yaitu kelas. Selain itu terdapat pertanyaan yang terkait bermain *video game* seperti frekuensi dan durasi.

Cara pengisian kuesioner pada bagian pertama responden dapat memilih salah satu jawaban dan pilihan yang disediakan sesuai dengan kondisi dan kebiasaan yang sebenarnya. Khusus untuk pertanyaan yang terkait frekuensi dan durasi bermain *video game* responden memiliki nilai

tersendiri yang nantinya akan diakumulasi, hasil skor akumulasi dari pertanyaan durasi dan frekuensi dapat dipresentasikan:

- a) Selalu, apabila responden dengan durasi setiap hari dan frekuensi 3-5jam, durasi setiap hari dan frekuensi >5jam dan, durasi 3-5 kali dalam seminggu dengan frekuensi >5 jam Sering, apabila responden bermain 1-2 jam setiap hari, bermain selama 3-5 jam sebanyak 3-5 kali dalam seminggu, atau bermain selama lebih dari 5 jam tetapi hanya 2 kali dalam seminggu.
 - b) Sering, apabila responden dengan bermain duarsi 2 kali dalam seminggu dengan frekuensi >5 jam, durasi 3-5 kali dalam seminggu dengan frekuensi 3-5 jam dan, durasi setiap hari dengan frekuensi 1-2 jam
 - c) Kadang-kadang, apabila responden bermain dengan durasi 2 kali dalam seminggu dengan frekuensi 1-2 jam, durasi 2 kali dalam seminggu dengan frekuensi 3-5jam dan, durasi 2-5 kali dalam seminggu dengan frekuensi 1-2 jam.
- b. Interaksi sosial

Jawaban akan diberikan skor dengan pengkodean jawaban “Ya” dan untuk jawaban “Tidak”. Untuk pertanyaan *favourable* jika dijawab “Ya” diberi skor 1 apabila dijawab “tidak” maka diberi skor 0. Untuk pertanyaan *Unfavourable* jawaban “Ya” akan diberi skor 0 dan untuk jawaban “tidak” akan diberi skor 1. Kemudian hasil dari skor dipresentasikan dengan menggunakan rumus distribusi frekuensi kumulatif (Machfoedz, 2010):

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Presentase

F : Frekuensi

N : Jumlah responden

Setelah presentase diketahui kemudian hasilnya dimasukan kedalam kriteria menurut (Azwar, 2006):

Interaksi sosial baik	: 76%-100%
Interaksi sosial sedang	: 65%-75%
Interaksi sosial kurang	: <55%

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Kuesioner Interaksi Sosial

Aspek Ketrampilan Bersosialisasi	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	Total
Sosialisasi Asosiatif	1,2,4,6,7,8,10, 11, 12 ,15,19	-	11
Sosialisasi Disasosiatif	-	3,5,9,13,14, 16,17,18,20	9
Total	11	9	20

G. Pengumpulan Data Dan Metode

Dalam penelitian ini peneliti dengan cara meminta izin kepada pihak sekolah, setelah mendapatkan izin, peneliti yang di bantu 2 asisten peneliti dan guru kelas 5 dan 6 dalam menentukan responden mulai berikan penjelasan mengenai maksud dan tujuan penelitian, setelah itu peneliti memberikan lembar *inform consent* dan 2 kuesioner yaitu kuesioner sosialisasi dan kuesioner *video games* kepada setiap responden yang bersedia menjadi responden dan telah mengisi lembar *inform consent*. Responden diberi kesempatan untuk mengisi kuesioner selama 40 menit. Setelah itu peneliti memeriksa kelengkapan dan kejelasan isi kuesioner yang sudah diisi oleh responden. Jika kuesioner belum lengkap maka dikembalikan untuk dilengkapi. Dan selanjutnya peneliti mengumpulkan semua kuesioner kemudian dilakukan pengolahan data.

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji validitas

Penelitian ini tidak dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk kedua kuesioner yaitu kuesioner *video game* dan keterampilan sosialisasikarena peneliti mengadopsi kuesioner dari peneliti sebelumnya. Kuesioner tentang sosialisasi dari Annisa (2013) dengan rentang nilai validitas sebesar 0,564 – 0,895. Sedangkan kuesioner *video games* Malahayati (2012) dengan hasil validasi sebesar 0,443 – 0,805.

2. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas adalah kesamaan hasil pengukuran atau pengamatan bila fakta atau kenyataan hidup tadi diukur diamati berkali-kali dalam waktu yang berlainan (Nursalam, 2013). Interpretasi hasil r hitung dibandingkan dengan r tabel pada α 5%, sehingga apabila r hitung $>$ r tabel dikatakan butir soal tersebut *reliable* karena menyatakan adanya korelasi antara skor item dan jumlah skor total. Kuesioner dalam penelitian ini sebelumnya telah dilakukan uji reliabilitas dengan nilai *alpha cronbach* untuk kuesioner ketrampilan sosialisasi 0,761 dan 0,817 untuk kuesioner *video game* sehingga kedua kuesioner dinyatakan *reliable*.

I. Pengolahan Data dan Analisis Data

1. Pengolahan data

Menurut Notoatmodjo (2010), agar analisis menghasilkan informasi yang benar ada empat tahap dalam mengolah data pada suatu penelitian, yaitu:

a. *Editing*

Editing adalah upaya untuk memeriksa kembali kelengkapan dan kebenaran data yang diperoleh atau dikumpulkan. *Editing* dilakukan pada tahap pengumpulan data atau setelah data terkumpul.

b. *Scoring*

Peneliti memberikan nilai skor pada jawaban yang telah diisi responden kemudian disesuaikan dengan katagori yang telah ditentukan.

c. *Coding*

Coding adalah pemberian kode *numeric* atau angka terhadap data yang sudah terkumpul yang terdiri atas beberapa kategori. Pemberian kode kuesioner: interaksi sosial: kode 1 yaitu Assosiatif dan kode 2 yaitu Disassosiatif. Data demografi, usia anak: 1 usia 10 tahun, 2 usia 11 tahun, 3 usia 12 tahun. Kelas: 1 kelas 5, 2 ke las 6. Pendidikan orangtua: 1 SD, 2 SMP, 3 S MA, 4 Perguruan Tinggi. Pekerjaan orangtua: 1 buruh, 2 PNS, dan 3 Wiraswasta. Kepemilikan *Gadget*: 1 milik orangtua, 2 milik pribadi, 3 milik saudara atau teman. Kebiasaan bermain *video game*: kadang-kadang, 2 selalu, 3 sering. Interaksi sosial: 1 baik, 2 sedang dan 3 kurang.

d. *Entry*

Entry data adalah kegiatan memasukkan data yang telah dikumpulkan ke dalam master tabel atau data base program komputer untuk entri data penelitian adalah SPSS.

e. *Tabulating*

Pada tahap ini merupakan proses pembuatan tabel untuk data dari masing-masing variabel penelitian dan dibuat berdasarkan tujuan penelitian. Dalam tahap ini dibuat tabel distribusi frekuensi seperti usia, jenis kelamin, tempat bermain, waktu bermain.

2. Analisis Data

Analisa data penelitian akan menggunakan ilmu statistik terapan yang sesuai dengan tujuan yang akan dianalisis. Penelitian ini menggunakan analisa univariat dan bivariat.

a. Analisis univariat

Analisa univariat dilakukan untuk mendapatkan gambaran karakteristik masing-masing variabel penelitian dengan menyajikan distribusi frekuensi. Tabel distribusi frekuensi ini menggambarkan jumlah dan presentasi dari setiap variabel yang ada (Notoatmodjo, 2010). Analisa univariat dalam penelitian ini yaitu karakteristik responden (usia, jenis kelamin, tempat bermain, waktu bermain), variabel *video games* dan interaksi sosial Distribusi responden :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase variabel

f = Frekuensi

n = Observasi

b. Analisis Bivariat

Analisa bivariat yaitu analisa yang dilakukan untuk mengetahui hubungan variable yang meliputi variable bebas dan terikat. Dalam analisa ini dilakukan pengujian statistik dengan uji statistik *Kendall's tau b*. Korelasi *Kendall's taub* digunakan untuk mencari hubungan dan menguji hipotesis antar dua variabel atau lebih, bila datanya berbentuk ordinal atau ranking dan dapat dikembangkan untuk mencari koefisien korelasi parsial (Sugiyono, 2014). Rumus *Kendall's tau b* hitung yang akan digunakan yaitu:

$$\tau = \frac{\sum A - \sum B}{\frac{N(N-1)}{2}}$$

Keterangan :

τ = Koefisien korelasi *kendall's tau* yang besarnya $(-1 < 0 < 1)$

$\sum A$ = Jumlah ranking atas

$\sum B$ = Jumlah rangking bawah

N = Jumlah responden

Hasil teknik uji *Koefisiensi kontingensi* akan dicari tingkat signifikan dengan taraf kesalahan 5% dan taraf kepercayaan 95%. Hasil yang diperoleh akan dilihat dari nilai $p\text{-value} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pedoman pemberian interpretasi terhadap koefisien korelasi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.3
Pedoman Pemberian Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,800-1,000	Sangat kuat
0,600-0,799	Kuat
0,400-0,599	Sedang
0,200-0,399	Rendah
0,000-0,199	Sangat Rendah

(Sugiyono, 2011)

J. Etika Penelitian

Pada penelitian ilmu keperawatan, karena hampir 90% subjek yang dipergunakan adalah manusia, sehingga peneliti harus memahami prinsip-prinsip etika penelitian (Nursalam, 2008). Prinsip-prinsip etika penelitian sebagai berikut :

1. Lembar persetujuan responden (*Informed Consent*)

Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan serta persetujuan penelitian, setelah itu responden setuju dan peneliti memberikan lembar persetujuan untuk ditanda tangani.

2. Tanpa nama (*Anonymity*)

Peneliti tidak memberikan atau mencantumkan nama responden pada lembar alat ukur dan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data atau hasil yang akan disajikan.

3. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Kerahasiaan dari data-data yang diperoleh dari responden dijamin oleh peneliti. Peneliti mengungkapkan data tanpa menyebutkan nama asli subyek penelitiannya. Penelitian ini sangat dijaga kerahasiaannya dan dijamin keamanannya guna mengembangkan penelitian yang selanjutnya akan dibuat oleh peneliti lain.

K. Rencana Pelaksanaan Penelitian

Bagian ini berisikan semua hal yang dilakukan peneliti pada setiap tahap yang terdiri dari:

1. Tahap Persiapan

Tahap ini dilakukan untuk mempersiapkan jalannya proses penelitian .
persiapan penelitian yang dilakukan adalah :

- a. Mengumpulkan data, artikel dan jurnal sebagai keaslian penelitian dan referensi untuk penyusunan proposal penelitian.
- b. Mengajukan judul penelitian kepada pembimbing kemudian meminta persetujuan di LPPM.
- c. Mengonsultasikan dengan pembimbing mengenai langkah-langkah dalam penyusunan proposal.
- d. Mengurus surat izin untuk studi pendahuluan di SD Muhammadiyah Bantul kota.
- e. Melakukan studi pendahuluan di SD Muhammadiyah Bantul kota.
- f. Menyusun proposal skripsi dengan bimbingan pembimbing dan melakukan perbaikan yang sudah diperiksa oleh pembimbing.
- g. Melakukan ujian proposal penelitian.
- h. Melakukan perbaikan proposal penelitian sesuai dengan saran yang diberikan oleh pembimbing dan penguji.
- i. Mengurus surat ijin penelitian dari Stikes Jenderal Achmad Yani Yogyakarta ke SD Muhammadiyah Bantul kota.
- j. Melakukan pengumpulan data.

2. Tahap Pelaksanaan

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti di SD Muhammadiyah Bantul kota pada tanggal 15 Oktober 2017. Penelitian mengumpulkan data dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Peneliti mendatangi SD Muhammadiyah Bantul untuk memilih responden sesuai dengan kriteria yang ditentukan.
- b. Peneliti memberikan *informed consent* kepada responden dan menjelaskan maksud dan tujuan penelitian. Didampingi oleh guru SD Muhammadiyah Bantul kota dan dibantu oleh 2 asisten yang bertugas untuk membantu peneliti dalam mengawasi responden mengisi kuesioner dan pengumpulan data.

- c. Peneliti mengecek lembar *informed consent* yang diisi.
- d. Peneliti mengumpulkan siswa yang telah bersedia menjadi responden di ruang perpustakaan yang telah disiapkan.
- e. Peneliti menjelaskan cara pengisian dan responden dianjurkan bertanya apabila ada pertanyaan ataupun pernyataan yang kurang jelas.
- f. Responden diberi kesempatan untuk mengisi kuesioner selama 30 menit.
- g. Peneliti memeriksa kelengkapan dan kejelasan isi kuesioner yang sudah diisi oleh responden. Kuesioner yang telah diterima oleh peneliti kemudian diteliti kelengkapannya dan kesesuaian jawaban yang diberikan. Jika kuesioner belum lengkap maka dikembalikan untuk dilengkapi. Kuesioner yang sudah lengkap dan sesuai dimasukkan dalam kuesioner penelitian.
- h. Setelah pengambilan data selesai, peneliti akan mengumpulkan semua instrumen penelitian untuk dilakukan pengolahan data lebih lanjut.

3. Tahap Akhir

Tahap akhir penelitian ini adalah mengolah data dan menganalisis data menggunakan program komputer yang selanjutnya , menyusun laporan akhir meliputi BAB IV yang berisi tentang hasil penelitian, pembahasan, dan keterbatasan penelitian, BAB V berisi tentang kesimpulan dan saran. Penyajian hasil penelitian dilakukan dengan seminar hasil penelitian kemudian melakukan revisi ujian hasil penelitian dan terakhir melakukan penjiilidan hasil penelitian.