

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain deskriptif korelasi (*correlation study*) dan pendekatan yang digunakan adalah *cross sectional*. *Cross sectional* adalah penelitian untuk mempelajari dinamika korelasi antara faktor resiko dengan efek, dengan cara pendekatan, observasi atau pengumpulan data sekaligus pada satu waktu atau *point time approach* (Natoatmodjo, 2010).

B. Lokasi dan Waktu

1. Lokasi

Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

2. Waktu

Penelitian ini dilakukan dari bulan Februari sampai dengan Juli 2018, dan untuk pengambilan data akan dilakukan pada bulan April 2018.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian atau objek yang akan diteliti (Notoatmodjo, 2010). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa laki-laki kelas VII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang berjumlah 127 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dianggap mewakili populasi. Apa yang didapatkan dari sampel, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi yang harus betul-betul *representative* (mewakili) (Sugiyono, 2011). Sampel pada penelitian ini adalah siswa laki-laki kelas VII yang menggunakan *gadget* dalam bermain *game online*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *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:

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

$$n = \frac{127}{1 + 127(0,1)^2}$$

$$n = \frac{127}{1 + 127 (0,01)}$$

$$n = \frac{127}{1 + 1,27} = \frac{127}{2,27} = 55,94 = 56$$

Dari rumus tersebut, maka peneliti mengambil jumlah sampel sebanyak 56 responden.

Keterangan:

n= besar sampel

N= besarnya populasi

d= tingkat signifikan (p)= 0,1.

a. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

1) Kriteria inklusi

- a) Siswa yang memiliki *gadget* seperti: *handphone*, laptop, komputer, *ipad*, dan televisi yang digunakan untuk bermain *game online*.
- b) Siswa bersedia menjadi responden dan menandatangani *informed consent*.

2) Kriteria eksklusi

- a) Siswa yang hadir tapi sakit.
- b) Siswa yang tidak hadir saat dilakukan penelitian.
- c) Siswa yang tidak kooperatif.
- d) Siswa yang memiliki *gadget* tapi bermain *offline*.

D. Variable Penelitian

Variabel adalah suatu yang digunakan sebagai ciri, sifat atau ukuran yang dimiliki atau didapatkan oleh suatu penelitian tentang suatu konsep pengertian tertentu (Notoatmodjo, 2012). Variabel pada penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas (*independent variable*) yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadikan sebab timbulnya atau berubahnya variabel terikat (Sugiyono, 2011). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah intensitas penggunaan *gadget* dalam bermain *game online* pada remaja.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat (*dependent variable*) yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2011). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perilaku agresif pada remaja.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk membatasi ruang lingkup atau pengertian variabel-variabel yang diamati/diteliti serta mengarahkan kepada pengukuran atau pengamatan terhadap variabel-variabel yang bersangkutan (Notoatmodjo, 2012). Definisi operasional penelitian ini dapat di kemukakan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Cara Ukur	Skala Pengukuran	Hasil Ukur
1	Variabel bebas intensitas penggunaan <i>gadget</i> dalam bermain <i>game online</i>	Waktu yang digunakan oleh responden menggunakan <i>gadget</i> dalam bermain <i>game online</i> yang terdiri dari frekuensi dan durasi. Frekuensi adalah banyaknya jumlah seseorang bermain <i>game online</i> dalam satu minggu. Durasi adalah lamanya waktu saat bermain <i>game online</i> setiap harinya	Untuk kuesioner tentang intensitas penggunaan <i>gadget</i> dalam bermain <i>game online</i> yang terdiri dari: Durasi: Rendah: 1-2 jam Sedang: 3-5 jam Tinggi: >5 jam (Ajzen, 2009) Frekuensi: Rendah: 2 kali dalam seminggu Sedang: 3-5 kali dalam seminggu Tinggi: > 1 kali Setiap hari (Fromme, 2012).	ordinal	a. Kadang-kadang: skor 2-3. Responden bermain dengan frekuensi 2 kali dalam seminggu dengan durasi 1-2 jam, frekuensi 2 kali dalam seminggu dengan durasi 3-5 jam, dan frekuensi 3-5 kali dalam seminggu dengan durasi 1-2 jam. b. Sering: skor 4 Responden bermain frekuensi 2 kali dalam seminggu dengan durasi >5 jam, frekuensi 3-5 kali dalam seminggu dengan durasi 3-5 jam, dan frekuensi setiap hari dengan durasi 1-2 jam. c. Selalu: skor 5-6 Responden dengan frekuensi setiap hari dan durasi 3-5 jam, frekuensi setiap hari dan durasi >5 jam, dan frekuensi 3-5 kali dalam seminggu dengan durasi >5 jam. (Malahayati, 2012).
2	Variabel terikat perilaku agresif	Segala bentuk perilaku verbal maupun verbal yang sengaja ditujukan untuk melukai orang lain baik secara fisik maupun non fisik yang berupa agresif fisik, agresif verbal, penyerangan terhadap suatu objek, dan melanggar hak milik orang lain.	Kuesioner perilaku agresif remaja berisi 36 pertanyaan dengan skala likert, dengan pertanyaan jawaban positif: Sangat setuju (4) Setuju (3) Tidak setuju (2) Sangat tidak setuju (1) Dan jawaban pertanyaan negatif: Sangat setuju (1) Setuju (2) Tidak setuju (3) Sangat tidak setuju (4)	Ordinal	Perilaku agresif Tinggi: $X \geq 108$ Sedang: $72 \leq X < 108$ Rendah: $X < 72$ (Herawati, 2014)

F. Alat dan Metode Pengumpulan Data

1. Alat Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu proses pendekatan kepada subjek dan proses pengumpulan karakteristik subjek yang diperlukan dalam suatu penelitian (Nursalam, 2008). Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah kuesioner, dimana responden tinggal memilih jawaban yang sudah disediakan oleh peneliti.

a. Kuesioner intensitas penggunaan *gadget* dalam bermain *game online*

Kuesioner penggunaan *gadget* dalam bermain *game* diadopsi dari penelitian Malahayati (2012). Instrumen yang digunakan untuk mengukur durasi lamanya bermain *game online* adalah kuesioner yang terdiri dari 2 bagian yaitu: data karakteristik responden dan pertanyaan yang terkait dengan bermain *game online*. Pada bagian pertama berisi tentang karakteristik responden yaitu nama, umur dan bagian kedua terdapat pertanyaan yang terkait dengan bermain *game online*.

Cara pengisian kuesioner pada bagian kedua 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 *game online* responden memiliki nilai tersendiri yang nantinya akan diakumulasi, hasil skor akumulasi dari pertanyaan durasi dan frekuensi dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

1) Selalu

Frekuensi:	Durasi:
> 1 kali setiap hari	3-5 jam
> 1 kali setiap hari	> 5 jam
3-5 kali dalam seminggu	> 5 jam

2) Sering

Frekuensi:	Durasi:
2 kali dalam seminggu	> 5 jam
3-5 kali dalam seminggu	3-5 jam
> 1 kali setiap hari	1-2 jam

3) Kadang-kadang

Frekuensi:	Durasi:
2 kali dalam seminggu	3-5 jam
2 kali dalam seminggu	1-2 jam
3-5 kali dalam seminggu	1-2 jam

(Malahayati, 2012).

b. Kuesioner Perilaku Agresif

Kuesioner perilaku agresif remaja diadopsi dari penelitian Herawati (2014) yang berjumlah 36 item pertanyaan. Kuesioner ini disusun menggunakan skala likert dengan empat alternatif jawaban yaitu: Sangat setuju (SS), Setuju (S), Tidak setuju (TS), Sangat tidak setuju (STS). Untuk pertanyaan positif, bila responden menjawab Sangat setuju diberi skor 4, Setuju diberi skor 3, Tidak setuju diberi skor 2, dan Sangat tidak setuju diberi skor 1. Untuk pertanyaan negatif, bila responden menjawab Sangat setuju diberi skor 1, Setuju diberi skor 2, Tidak setuju diberi skor 3, dan Sangat tidak setuju diberi skor 4.

Kuesioner perilaku agresif remaja dapat dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Kuesioner Perilaku Agresif

Variabel	Indikator	No item		Jumlah
		<i>Positif</i>	<i>Negatif</i>	
Perilaku agresif	1. Agresif fisik.	2,4,6,8	1,3,5,7,9	9
	2. Agresif verbal.	11,13,14,16	10,12,15,17	9
	3. Penyerangan terhadap suatu objek.	29,31,32	18,19,21,23,24,25,27	10
	4. Melanggar hak milik orang lain.	35,36	30,33,34	8
Jumlah		17	19	36

Hasil Pengukuran Perilaku Agresif

- a. Menentukan nilai Mean (M) dan skor maksimal dan minimal.

Skor maksimal: 144

Skor minimal: 36

$$M = \frac{\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}}{2} = \frac{144 + 36}{2} = 90$$

- b. Standar deviasi (SD)

$$M = \frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{6} = \frac{144 - 36}{6} = 18$$

- c. Penggolongan katagori skor mean:

Tinggi : $X \geq M + SD = 90 + 18 = 108$

$$X \geq 108$$

Sedang : $M - SD \leq X < M + SD = 90 - 18 \leq X < 90 + 18$

$$72 \leq X < 108$$

Rendah : $X < M - SD = 90 - 18 = 72$

$$X < 72$$

- d. Menyusun katagori:

Tinggi: $X \geq 108$

Sedang: $72 \leq X < 108$

Rendah: $X < 72$

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara peneliti meminta izin kepada pihak sekolah, setelah mendapatkan izin, peneliti dan dibantu oleh 2 asisten peneliti dalam menentukan responden memberikan penjelasan mengenai maksud dan tujuan penelitian, setelah itu peneliti memberikan lembar *informed consent* dan 2 kuesioner yaitu kuesioner intensitas bermain *game online* dan perilaku agresif kepada setiap responden yang bersedia menjadi responden dan telah mengisi lembar *inform consent*. Responden diberi kesempatan untuk mengisi kuesioner selama 15 menit. Setelah itu peneliti

memeriksa kelengkapan dan kejelasan isi kuesioner yang sudah diisi oleh responden. Kemudian apabila kuesioner belum lengkap maka akan dikembalikan untuk dilengkapi. Selanjutnya peneliti mengumpulkan semua kuesioner lalu melakukan pengolahan data.

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2010) uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Peneliti tidak melakukan uji validitas karena untuk kedua kuesioner intensitas penggunaan *gadget* dalam bermain *game online* dan perilaku agresif mengadopsi kuesioner dari penelitian sebelumnya. Kuesioner tentang *game online* mengadopsi dari peneliti Malahayati (2012) dengan hasil validitas sebesar 0,443-0,805. Sedangkan untuk kuesioner perilaku agresif mengadopsi dari peneliti Herawati, (2014) dengan rentang r hitung sebesar 0,359-0,787 sehingga kedua kuesioner dikatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan (Arikunto, 2010). Setelah mengukur validitas maka perlu mengukur reliabilitas data. Kuesioner dalam penelitian ini sebelumnya telah dilakukan uji reliabilitas dengan nilai *alpha cronbach* untuk kuesioner *game online* 0,817 dan kuesioner perilaku agresif 0,949 sehingga kedua kuesioner dikatakan *reliabel*.

H. Metode Pengolahan dan Analisa Data

1. Metode Pengolahan Data

Menurut Notoatmodjo (2010) data yang diperoleh dari jawaban kuesioner dilakukan pengolahan sebagai berikut:

a. *Editing*

Peneliti memeriksa kembali kelengkapan jawaban dari responden, memastikan tulisan cukup jelas untuk dibaca, jawab relevan dengan pertanyaan. Data hasil pengambilan data sudah lengkap dan tidak ada yang harus dikembalikan pada responden.

b. *Coding*

Coding dilakukan setelah data diedit yaitu merubah data awal menjadi bentuk bilangan atau angka. Intensitas penggunaan *gadget* dalam bermain *game online*: diberi kode 1 jika kadang-kadang, 2 sering, 3 selalu. Untuk pertanyaan perilaku agresif diberi kode 3 untuk perilaku agresif tinggi, 2 untuk perilaku agresif sedang, dan 1 untuk perilaku agresif rendah.

c. *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, umur pertama kali bermain *game online*, media *game*, kebiasaan bermain *game* sendiri atau bersama teman, jenis *game*, dan tempat bermain.

2. Analisis Data

a. Analisis *Univariate*

Analisis *univariate* 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 *univariate* dalam penelitian ini yaitu karakteristik responden

seperti usia, umur pertama kali bermain *game online*, media *game*, kebiasaan bermain *game* sendiri atau bersama teman, jenis *game*, dan tempat bermain. Variabel bermain *game online* dan perilaku agresif.

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

Keterangan:

P : presentase

f : frekuensi

n : jumlah seluruh observasi (Arikunto, 2010).

b. Analisis *bivariate*

Analisa *bivariate* bertujuan untuk mengetahui hubungan dari masing-masing variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Pada penelitian ini uji korelasi yang digunakan adalah uji *Kendall Tau* karena masing-masing variabel menggunakan skala berbentuk ordinal (Sugiyono, 2007).

Adapun rumus korelasi *Kendall tau* adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

τ = Koefisien korelasi kendal tau yang besarnya ($-1 < \tau < 1$)

A = jumlah rangking atas

B = jumlah rangking bawah

N = jumlah anggota sampel

Ketentuannya adalah:

- 1) Jika *p-value* $> \alpha(0,05)$, maka menolak H_a yang menyatakan tidak ada hubungan antara penggunaan gadget dengan perilaku agresif pada remaja.

- 2) Jika $p\text{-value} < \alpha(0,05)$, maka menerima H_a yang menyatakan bahwa ada hubungan penggunaan gadget dengan perilaku agresif pada remaja.

Tabel 3.3 Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Tinggi

(Sugiyono, 2010)

I. Etika Penelitian

Penelitian ini telah di setujui oleh komisi Etik Penelitian Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.

1. Menghormati harkat dan martabat manusia (*respect for human dignity*)

Penelitian menjunjung tinggi harkat dan martabat manusia, memberikan hak asasi dan kebebasan untuk menentukan pilihan ikut atau menolak penelitian (*autonomy*). Peneliti tidak menekan atau memaksa agar subjek bersedia ikut dalam penelitian. Peneliti juga memberikan informasi yang terbuka dan lengkap tentang pelaksanaan penelitian meliputi tujuan dan manfaat penelitian, prosedur penelitian, risiko penelitian, keuntungan yang didapat, dan kerahasiaan informasi. Kemudian *Informed consent* diberikan kepada responden secara langsung.

2. Menghormati privasi dan kerahasiaan subjek (*respect for privacy and confidentiality*)

Peneliti merahasiakan berbagai informasi yang menyangkut tentang subjek yang tidak ingin identitas dan segala informasi tentang dirinya diketahui oleh orang lain. Peneliti telah menggunakan prinsip ini dengan menerapkan cara meniadakan identitas seperti nama dan

alamat subjek kemudian menggantinya dengan kode pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian yang disajikan.

3. Menghormati keadilan dan inklusivitas (*respect for justice inclusiveness*)

Peneliti menggunakan prinsip keterbukaan dalam penelitian ini yang mengandung makna bahwa penelitian dilakukan secara jujur, tepat, cermat, hati-hati, dan dilakukan secara professional. Prinsip keadilan mengandung makna bahwa penelitian memberikan keuntungan dan beban secara merata sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan subjek. Peneliti menjaga kerahasiaan responden dengan menyimpan kuesioner yang telah diisi oleh responden secara baik dan aman, tidak memberikan kuesioner tersebut kepada orang lain, dan menghancurkan kuesioner tersebut dan data tentang responden jika setelah lima tahun sudah tidak digunakan.

4. Memperhitungkan manfaat dan kerugian yang ditimbulkan (*balancing harm and benefit*)

Peneliti menggunakan prinsip ini dengan maksud bahwa penelitian ini sudah dipertimbangkan manfaatnya dengan maksimal untuk subjek (*beneficence*) dan meminimalisir risiko/dampak yang merugikan bagi subjek penelitian (*nonmaleficence*) seperti mengikuti keadaan kesehatan pasien. Penelitian ini tidak membahayakan responden. Selain itu penelitian ini juga tidak menggunakan data diri responden untuk sesuatu yang tidak berhubungan dengan penelitian. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah responden mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dalam bermain *game online* dengan perilaku agresif.

J. Pelaksanaan Penelitian

1. Tahap Persiapan

- a. Melakukan konsultasi judul dengan pembimbing
- b. Mengumpulkan judul usulan penelitian kepada bidang LPPM Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta
- c. Meminta surat ijin dari kampus untuk studi pendahuluan di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta
- d. Mengurus surat ijin di KESBANGPOL dan PDM
- e. Mengajukan surat permohonan ijin studi pendahuluan di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta
- f. Melakukan koordinasi dengan pihak sekolah
- g. Melakukan pengambilan data di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta serta melakukan studi pendahuluan ke beberapa responden
- h. Menyusun proposal (BAB I, II, III) tentang hubungan intensitas penggunaan *gadget* dalam bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta
- i. Mengajukan surat ijin ujian usulan penelitian kepada LPPM Prodi Keperawatan Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta
- j. Setelah usulan penelitian disetujui oleh pembimbing, peneliti mengajukan surat permohonan ijin penelitian
- k. Mengajukan surat permohonan ijin peneliti di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta
- l. Menyamakan persepsi dengan 2 asisten peneliti yang berasal dari mahasiswa keperawatan S1 Prodi Keperawatan Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta
- m. Melakukan pengumpulan data

2. Tahap Pelaksanaan

Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta setelah proposal disetujui oleh dosen pembimbing. Penelitian ini mengumpulkan data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Memilih responden dan menyiapkan *informed consent* untuk responden
 - b. Bertemu dengan responden yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan
 - c. Meminta persetujuan responden penelitian dengan mengisi *informed consent* dan menjelaskan maksud dan tujuan penelitian
 - d. Memberikan kuesioner pada responden
 - e. Memberikan waktu 15 menit pada setiap responden dalam pengisian kuesioner
 - f. Memeriksa kembali kuesioner yang telah diserahkan responden pada peneliti dan asisten peneliti
 - g. Peneliti dan asisten peneliti melakukan pengecekan ulang terhadap kuesioner
 - h. Jika responden tidak menyetujui untuk diteliti, peneliti dan asisten penelitian tidak memaksa dan diganti dengan responden lain yang memenuhi kriteria
 - i. Setelah mendapatkan data, peneliti memilah dan memeriksa kembali data yang telah diperoleh.
 - j. Melakukan bimbingan dengan pembimbing
1. Penyusunan Laporan Penelitian
 - a. Melakukan analisis hasil penelitian
 - b. Menuliskan hasil uji statistik dan pembahasan ke dalam laporan skripsi
 - c. Menyusun kesimpulan dan saran
 - d. Melakukan bimbingan dengan pembimbing
 - e. Mengajukan surat permohonan izin menyelegarakan ujian hasil
 - f. Melakukan ujian hasil

- g. Memperbaiki laporan skripsi
- h. Mengajukan laporan skripsi ke pembimbing, dan penguji
- i. Setelah laporan skripsi disetujui, melengkapi lampiran, dan melakukan penjiilidan

Perpustakaan
Universitas Jenderal Achmad Yani
Yogyakarta