

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analitik. Peneliti melakukan pengukuran variabel independen dan dependen, kemudian menganalisa data yang terkumpul untuk mencari hubungan antara variabel. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cross sectional* merupakan rancangan penelitian dengan melakukan pengukuran atau pengamatan variabel dalam waktu bersamaan (sekali waktu) (Hidayat, 2012).

Dalam penelitian ini, peneliti mencari tahu hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan konsentrasi belajar anak pada usia 10-12 tahun yang pengukuran variabel dilakukan bersamaan dan pada waktu tertentu dengan menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri Selomulyo, Ngaglik, Sleman. Waktu pengambilan data penelitian dilaksanakan pada bulan September 2017.

C. Populasi dan Sampel serta Teknik Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2007). Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa-siswi SD Negeri Selomulyo Yogyakarta yang berusia 10 -12 tahun berjumlah 50 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian yang diambil dari keseluruhan obyek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi yang diteliti (Notoatmodjo, 2010). Kriteria inklusi dan eksklusi dalam penelitian sebagai berikut:

a. Kriteria Inklusi :

- 1) Siswa yang masih aktif sekolah dan tidak melakukan cuti sekolah.
- 2) Siswa yang telah menerima pelajaran Komputer dan bisa bermain *game online*.
- 3) Siswa yang bermain *game online* dengan handphone maupun di warung internet.

b. Kriteria Eksklusi :

Siswa yang tidak masuk sekolah saat penelitian dilakukan

3. Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik *stratified random sampling* yaitu dilakukan dengan pengambilan sampel secara acak dengan memperhatikan strata (tingkatan) di dalam populasi. Sampel yang diambil dari SD Negeri Selomulyo Yogyakarta yang terdiri dari kelas IV dan V.

Adapun jumlah sampel dihitung dengan rumus *Slovin* dalam Notoatmodjo (2010) sebagai berikut:

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

Keterangan :

n : besar sampel

N : besar populasi

d : tingkat kepercayaan/presisi (95%)

Maka :

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

$$n = \frac{50}{1+50(0,05)^2}$$

$$= \frac{50}{1,125}$$

= 44,4 dibulatkan menjadi 45 responden

Jumlah sampel untuk masing-masing kelas dihitung dengan rumus sebagai berikut:

Kelas IV =	umur 10 tahun	: 16 siswa
	Umur 11 tahun	: 2 siswa
	Umur 12 tahun	: -
	Jumlah	<u>18 siswa</u>
Kelas V =	Umur 10 tahun	: 1 siswa
	Umur 11 tahun	: 12 siswa
	Umur 12 tahun	: -
	Jumlah	<u>13 siswa</u>
Kelas VI =	Umur 10 tahun	: -
	Umur 11 tahun	: 14 siswa
	Umur 12 tahun	: <u>5 siswa</u>
	Jumlah	19 siswa

$$\text{Jumlah sampel} = \frac{\text{Banyak siswa di dalam kelas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times \text{jumlah sampel tiap kelas}$$

Sehingga jumlah sampel secara proporsional sebagai berikut:

$$\text{Kelas IV} = \frac{18}{50} \times 45 = 16 \text{ siswa (pembulatan)}$$

$$\text{Kelas V} = \frac{13}{50} \times 45 = 12 \text{ siswa (pembulatan)}$$

$$\text{Kelas VI} = \frac{19}{50} \times 45 = 17 \text{ siswa (pembulatan)}$$

D. Variabel Penelitian

1. Variabel Dependen

Variabel dependen atau variabel terikat adalah variabel yang muncul sebagai akibat manipulasi variabel-variabel yang lain (Nursalam, 2008). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah konsentrasi belajar anak usia 10-12 tahun.

2. Variabel Independen

Variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang bila ia berubah akan mengakibatkan perubahan pada variabel lain, jadi nilai variabel bebas mempengaruhi variabel lain (Notoatmodjo, 2010; Nursalam, 2008). Variabel independen dalam penelitian ini adalah intensitas bermain *game online*.

3. Variabel Pengganggu

Variabel pengganggu atau *confounding* variabel adalah variabel yang mengganggu terhadap hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen (Notoatmodjo, 2010). Variabel pengganggu dalam penelitian ini adalah lingkungan sekolah, teman sebaya dan keluarga.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi karakteristik variabel penelitian sesungguhnya yang akan diukur di lapangan, hal ini bertujuan untuk membatasi ruang lingkup atau pengertian variabel-variabel yang akan diamati. Definisi operasional berisi tentang penjelasan dari variabel penelitian, bagaimana memperolehnya, siapa yang melaksanakan, dan skala data yang digunakan (STIKES A. Yani, 2012; Notoatmodjo, 2010).

Tabel 3.1. Definisi Operasional

No	Jenis & Nama Variabel	Definisi Operasional	Skala Pengukuran	Hasil ukur
1	Variabel terikat : konsentrasi belajar anak usia 10-12 Tahun.	konsentrasi belajar berarti pemusatan pikiran terhadap suatu mata pelajaran. Konsentrasi belajar diukur dengan kuesioner berupa pertanyaan tertutup berisi 44 item pernyataan dengan pilihan jawaban sangat sesuai, sesuai, tidak sesuai dan sangat tidak sesuai. cara penilaian untuk pernyataan <i>favourable</i> jawaban sangat sesuai diberi skor 5, sesuai diberi skor 4, antara sesuai dan tidak diberi skor 3, tidak sesuai diberi skor 2 dan sangat tidak sesuai diberi skor 1. Untuk pernyataan <i>unfavourable</i> jawaban sangat sesuai diberi skor 1, sesuai diberi skor 2, antara sesuai dan tidak sesuai diberi skor 3, tidak sesuai diberi skor 4 dan sangat tidak sesuai diberi skor 5.	Ordinal	a. Tinggi $X \geq 143$ b. Sedang $103 < X < 143$ c. Rendah $:X \leq 103$ (Setiani, 2014) X = skor M = Mean SD = Standar deviasi
2	Variabel bebas : intensitas bermain <i>game online</i>	Intensitas bermain <i>game online</i> merupakan frekuensi, lama waktu, perhatian penuh dan emosional. Intensitas bermain <i>game online</i> diukur melalui kuesioner berupa pertanyaan tertutup berisi 18 item pernyataan dengan pilihan jawaban a,b, c dan d. Cara penilaian untuk pernyataan adalah menggunakan kunci jawaban, dimana subyek memiliki kemungkinan mendapat nilai 1, 2, 3 dan 4 untuk setiap pernyataan. Skor 1 adalah skor terendah, sedangkan skor 4 merupakan skor tertinggi. Dalam pemberian skor pada tiap-tiap pernyataan akan berbeda-beda, maka peneliti membuat kunci jawaban.	Ordinal	a. Tinggi $X \geq 63,4$ b. Sedang $43 < X < 63,4$ c. Rendah $:X \leq 43$ (Haqq, 2016)

F. Alat dan Metode Pengumpulan Data

1. Instrumen penelitian

Istrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar mempermudah pekerjaan dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cepat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2010). Pada penelitian ini menggunakan instrumen berupa kuesioner.

a. Kuesioner intensitas bermain *game online*

Kuesioner intensitas *game online* diadopsi dari penelitian Haqq, (2016) berupa pernyataan tertutup berisi 18 item pernyataan dengan pilihan jawaban a,b,c, dan d. Cara penilaian untuk pernyataan adalah menggunakan kunci jawaban, dimana subyek memiliki kemungkinan mendapat nilai 1,2,3,4 untuk setiap pernyataan. Skor 1 adalah skor terendah, sedangkan skor 4 merupakan skor tertinggi. Pemberian skor pada tiap-tiap pernyataan berbeda-beda, maka peneliti membuat kunci jawaban.

Adapun kisi-kisi kuesioner intensitas bermain *game online* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.2. Kisi-Kisi Kuesioner Intensitas Bermain *Game Online*

No	Indikator	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	Total
1	Frekuensi	1,8	-	2
2	Lama waktu	5, 12, 16	-	3
3	Perhatian penuh	3, 10,	6, 14, 18	5
4	Emosional	4, 7, 9, 13	2, 11, 15, 17	8
	Jumlah			18

Sumber : Haqq (2016)

Mean = 53,20

SD = 10,179

Max = 69

Min = 41

N = 45

b. Kuesioner konsentrasi belajar

Kuesioner konsentrasi belajar diadopsi dari penelitian Setiani (2014) berupa pernyataan tertutup berisi 44 item pernyataan dengan pilihan jawaban sangat sesuai, sesuai, antara sesuai dan tidak, tidak sesuai, dan sangat tidak sesuai. Cara penilaian untuk pernyataan *favourable* jawaban sangat sesuai diberi skor 5, sesuai diberi skor 4, antara sesuai dan tidak diberi skor 3, tidak sesuai diberi skor 2, dan sangat tidak sesuai diberi skor 1. Untuk pernyataan *unfavourable* jawaban sangat sesuai diberi skor 1, sesuai diberi skor 2, antara sesuai dan tidak diberi skor 3, tidak sesuai diberi skor 4, dan sangat tidak sesuai diberi skor 5.

Adapun kisi-kisi kuesioner intensitas bermain game online disajikan pada table berikut:

Tabel 3.3. Kisi-Kisi Kuesioner Konentrasi Belajar

No	Indikator	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	Total
1	Perhatian penuh saat proses belajar	1,21	3	3
2	Mampu focus terhadap pelajaran secara terus menerus	2,16	5,6,22,28,29,30	8
3	Memperhatikan dan menghormati orang lain ketika berbicara	4,23,24	7,31,32	6
4	Mengikuti petunjuk guru	8,9,25	13,14,33,34	7
5	Mampu mengatur tugas-tugas dan kegiatannya	10,26,27	15,35,36	6
6	Tidak malas mengerjakan tugas	11,12,37	41,42	5
7	Mampu menjaga barang-barang miliknya	17,38	43	3
8	Tidak mudah terusik oleh kegaduhan	18,39	19,44	4
9	Tidak pelupa	40	20	2
Jumlah				44

Sumber : Setiani (2014)

Mean = 122,82

Max = 149

SD = 19,991

Min = 93

2. Metode pengumpulan data

Data yang di dapat langsung dari responden. Sebelum dilakukan pengambilan data, peneliti melakukan :

- a. Perijinan kepada Kepala Sekolah SD Negeri Selomulyo.
- b. Kepala Sekolah memberikan ijin dan koordinasi dengan wali kelas IV, V dan VI.
- c. Wali kelas mencari waktu yang tepat untuk dilakukan pengambilan data.
- d. Wali kelas IV dan V mencari waktu pada saat jam sekolah yang kosong. Wali kelas VI menyarankan untuk dilakukan pengambilan data pada saat jam istirahat. Ketiga kelas dilakukan pengambilan data 1 hari dalam waktu yang berbeda.
- e. Pengambilan data dilakukan dengan memberitahu mengenai maksud dan tujuan peneliti. Apabila bersedia menjadi responden dan telah menandatangani *informed consent* , maka proses pengambilan data dapat dilanjutkan dan responden melakukan pengisian kuesioner yang terdiri dari 18 pertanyaan dan pernyataan tentang intensitas bermain *game online* dan 45 pernyataan tentang konsentrasi belajar.
- f. Setelah responden selesai mengisi kuesioner, peneliti menjelaskan dampak negatif dari *Game Online*, memberikan saran dan motivasi tentang konsentrasi belajar siswa.
- g. Pengambilan data berlangsung \pm 30 menit pada setiap kelas

G. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang diukur. Untuk mengetahui apakah kuesioner yang disusun mampu mengukur apa yang hendak diukur, maka perlu diuji dengan uji korelasi antara skor (nilai) tiap-tiap item (pertanyaan) dengan skor total kuesioner tersebut (Notoatmodjo, 2010).

Teknik kolerasi yang dipakai adalah teknik kolerasi “*product moment pearson*” yang rumusnya :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi

N : Jumlah responden

X : Skor butir

Y : Skor total

XY : Skor butir pertanyaan dikali skors total

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat dari skor butir pertanyaan

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat dari skor total

Adapun batasan butir instrumen dinyatakan valid apabila koefisien korelasi r_{hitung} lebih besar dari koefisien r_{tabel} pada pada taraf signifikan 0,05.

Peneliti tidak melakukan uji validitas terhadap variabel intensitas bermain *game online*, hal ini dikarenakan peneliti mengadopsi kuesioner dari penelitian yang dilakukan oleh Haqq (2016). Hasil uji validitas dari 20 butir pertanyaan intensitas bermain *game online* pada 30 responden yang telah dilakukan Haqq (2016), didapatkan hasil bahwa seluruh butir pertanyaan valid dengan nilai $r > 0,361$. Pada kuesioner variabel konsentrasi belajar juga tidak dilakukan uji validitas, karena kuesioner mengadopsi dari penelitian yang dilakukan oleh Setiani (2014) didapatkan semua butir pertanyaan valid dengan $r_{hitung} > 0,361$.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah pengukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan ketetapanannya (Arikunto, 2010). Pengujian reliabilitas dilakukan untuk variabel pengetahuan dengan menggunakan rumus *Spearman-Brown* karena skor yang digunakan menghasilkan dikotomi (0 dan 1) (Sugiyono, 2009). Rumus *Spearman-Brown* sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2 \cdot r_b}{(1 + r_b)}$$

Keterangan :

r_{11} : koefisien reliabilitas internal seluruh item

r_b : korelasi *product moment* antara belahan

Adapun batasan butir instrumen dinyatakan reliabel apabila koefisien korelasi r_{hitung} lebih besar dari koefisien r_{tabel} pada taraf signifikan 0,05.

Hasil uji reliabilitas variabel intensitas bermain *game online* yang dilakukan oleh Haqq (2016) diperoleh nilai koefisien alpha sebesar 0,906. Sedangkan pengujian reliabilitas variabel konsentrasi belajar oleh Setiani (2014) diperoleh nilai koefisien alpha sebesar 0,980.

H. Metode Pengolahan dan Analisa Data

1. Metode Pengolahan Data

Data yang diperoleh dari jawaban kuesioner dilakukan pengolahan sebagai berikut (Notoatmodjo, 2010):

a. Editing

Pada proses editing ini peneliti melakukan pengecekan kelengkapan data hasil kuesioner. Hasil pengecekan kelengkapan kuesioner didapatkan 3 kuesioner yang tidak diisi secara lengkap sehingga peneliti mengembalikan kuesioner tersebut kepada responden untuk dilengkapi.

b. Coding

Coding dilakukan setelah data diedit yaitu merubah data awal menjadi bentuk bilangan atau angka.

1) Intensitas bermain game online

Rendah diberi kode 0

Sedang diberi kode 1

Tinggi diberi kode 2

2) Konsentrasi belajar anak

Rendah diberi kode 0

Sedang diberi kode 1

Tinggi diberi kode 2

c. *Cleaning*

Cleaning merupakan teknik pembersihan data, data–data yang tidak sesuai dengan kebutuhan akan terhapus (Setiani, 2007). Peneliti melakukan kegiatan pengecekan ulang terhadap data yang sudah dientri dalam program computer terdapat kesalahan atau tidak.

2. Analisa Data

a. Analisis Univariat

Analisis univariat dilakukan terhadap variabel penelitian untuk menghitung prosentase intensitas bermain *game online* serta konsentrasi belajar anak dengan teknik distribusi frekuensi dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P : prosentase

f : frekuensi

N : jumlah seluruh observasi (Arikunto, 2010)

b. Analisis Bivariat

Analisis bivariat digunakan untuk menyatakan analisis terhadap 2 variabel, yaitu 1 variabel bebas dan 1 variabel tergantung yang diduga berhubungan atau berkorelasi dengan menggunakan *Spearman Rank* (Hidayat, 2007). Pengukuran tingkat atau eratnya hubungan antara dua variabel yang berskala ordinal, yaitu intensitas bermain *game online* dengan konsentrasi belajar anak usia 10-12 tahun di SD Negeri Selomulyo Ngaglik Sleman telah dilakukan dengan analisis *Spearman Rank* dibuat dengan rumus sebagai berikut :

1) Membuat hipotesis

2) Membuat tabel penolong untuk menghitung rangking

3) Menentukan r_s hitung dengan rumus :

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

4) Menentukan nilai r_s tabel Spearman

5) Menentukan Z hitung dengan rumus :

$$Z_{\text{hitung}} = \frac{r^3}{1/\sqrt{n-1}}$$

6) Membuat kesimpulan

Apabila $Z_{\text{hitung}} > Z_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak artinya signifikan. Apabila $Z_{\text{hitung}} < Z_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima artinya tidak signifikan. Taraf signifikan 5% harga $Z_{\text{tabel}} Z_{0,475} : 1,96$

Tabel 3.4. Pedoman Koefisien Korelasi

Interval Kontingensi	Tingkat hubungan
0,00 – 0,19	Sangat rendah
0,20 – 0,39	Rendah
0,40 – 0,59	Sedang
0,60 – 0,79	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat kuat

Sumber: Sugiono, 2009

I. Etika Penelitian

Penelitian yang menggunakan manusia sebagai objek tidak boleh bertentangan dengan etika. Tujuan penelitian ini harus etis. Dalam arti hak responden dan yang lain dilindungi (Hidayat, 2012). Dalam melakukan penelitian, peneliti perlu mendapat adanya rekomendasi dari institusi atau pihak lain dengan mengajukan permohonan ijin kepada institusi atau lembaga terkait tempat penelitian. Setelah mendapat persetujuan barulah melakukan penelitian dengan menekankan masalah etika yang meliputi :

1. *Informed Consent*

Setiap responden yang ikut dalam penelitian diberi lembar persetujuan agar responden dapat mengetahui maksud dan tujuan penelitian serta dampak

yang diteliti selama proses penelitian ini maka harus menandatangani lembar persetujuan dan jika responden menolak untuk diteliti maka penelien tidak akan memaksa dan tetap menghormati haknya.

2. *Ananonimity* (Tanpa Nama)

Untuk menjaga kerahasiaan, peneliti tidak akan mencantumkan nama responden, tetapi diberikan kode.

3. *Confidentiality* (kerahasiaan)

Kerahasiaan informasi yang diberikan oleh responden dijamin oleh peneliti dan hanya kelompok data tertentu yang sesuai dengan kebutuhan penelitian yang akan dilaporkan oleh penelitian.

J. Pelaksanaan Penelitian

1. Tahap Persiapan

Penentuan masalah penelitian yang didapatkan melalui studi pustaka untuk menentukan acuan penelitian yang bersumber dari buku, jurnal dan internet. Selanjutnya mengajukan judul penelitian dan mengkonsultasikan dengan pembimbing. Peneliti kemudian mengurus dan mendapatkan surat studi pendahuluan dari PPPM Stikes Jenderal Achmad Yani Yogyakarta. Peneliti mengantar atau menyerahkan surat studi pendahuluan kepada BAPPEDA, SD Negeri Selomulyo dan Kantor Kesatuan Bangsa daerah Kabupaten Sleman. Peneliti mendapatkan izin dan surat tembusan dari BAPPEDA dan menyerahkan surat tembusan tersebut ke instansi terkait seperti Dinas Kesehatan, Kantor Kesatuan Bangsa, SD Negeri Selomulyo. Melaksanakan studi pendahuluan.

Selanjutnya peneliti menyusun proposal penelitian dan konsultasi dengan pembimbing serta melakukan revisi. Peneliti mempersiapkan presentasi proposal dan melakukan perbaikan proposal sesuai saran saat ujian proposal. Selanjutnya menentukan sekolah dasar yang akan digunakan sebagai lokasi penelitian berdasarkan pertimbangan peneliti. Mengurus surat izin pelaksanaan penelitian dari Stikes Jenderal Achmad Yani Yogyakarta. Menyiapkan instrumen yang dipergunakan dalam penelitian. Peneliti melakukan rekrutmen

asisten peneliti sebanyak 4 orang dengan klasifikasi pendidikan sarjana (S1) Keperawatan yang akan membantu penelitian dan diberi pengarahan sebelumnya agar mempunyai persepsi yang sama dengan peneliti.

2. Tahap Pelaksanaan

Sebelum dilakukan intervensi, peneliti dan asisten peneliti menjelaskan maksud, tujuan penelitian, manfaat, dan kerahasiaan dalam pengumpulan data melalui responden disertai dengan lembar *Informed Consent* jika responden bersedia menjadi subjek penelitian. Selanjutnya, berikan responden lembar kuesioner berisi pertanyaan untuk diisi. Pengisian kuesioner diberikan waktu 30 menit. Semua selesai dilakukan, data-data di cek kembali dan tidak ditemukan adanya data yang kurang lengkap sehingga peneliti melakukan *editing, coding, entry, cleaning, dan tabulating*. Selanjutnya, melakukan pengolahan dan analisa data. Setelah semua pengolahan data selesai, maka dilakukan penyusunan laporan penelitian.

3. Tahap Akhir

Tahap akhir peneliti ini adalah mengolah dan menganalisa data. selanjutnya peneliti melakukan penyelesaian dan menyusun laporan hasil penelitian, menyusun pembahasan, revisi laporan sesuai saran dan koreksi pembimbing seminar hasil.