BAB III
METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain deskriptif korelasi (*correlasiton study)* dimana peneliti menghubungkan antara variabel bebas dan variabel terikat apakah ada hubungan atau tidak antar keduanya. Rancangan penelitian ini menggunakan pendekatan *Cross-sectional*, artinya data yang menyangkut variabel bebas dan variabel terikat akan dikumpulkan dalam satu waktu yang bersamaan (Notoatmodjo, 2018).

B. Lokasi dan Waktu

1. Lokasi

   Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Tamansari II Yogyakarta.

2. Waktu

   Penelitian ini dilakukan dari bulan Maret sampai dengan bulan Juli 2019.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

   Populasi adalah merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sundu Siyoto dan Ali Sodik, 2015). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa-siswa kelas III-VI di SD Negeri Tamansari II Yogyakarta yang berjumlah 122 siswa.

2. Sampel

   Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Sampel yang akan diambil dari populasi tersebut harus betul-betul representatif atau dapat mewakili (Sundu Siyoto dan Ali Sodik, 2015). Sampel dalam penelitian ini adalah Siswa-siswa kelas III-VI. Teknik

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

pengambilan sampel menggunakan *total sampling* yaitu suatu cara yang ditetapkan peneliti untuk menentukan atau memilih sejumlah sampel dari populasinya (Nursalam, 2013). Perhitungan besar sampel minimal dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin, dengan tingkat kesalahan sebesar 0,05 (Notoatmodjo, 2010). Besar sampel yaitu :

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

$$n = \frac{122}{1 + 122\,(0{,}05)^2}$$

$$n = \frac{122}{1 + 122\,(0{,}0025)}$$

$$n = \frac{122}{1 + 0.305}$$

$$n = \frac{122}{1{,}305}$$

$$n = 93.48 = 94$$

Untuk mengantisipasi terjadi dropout maka :

$$n = n + 10\% = \ 9{,}4 = 10$$

$$n = 94 + 10 = 104$$

Keterangan

n = Besar sampel

N = Besar populasi

d = tingkat kepercayaan (95%) = 0,05

Dari rumus di atas, maka peneliti mengambil jumlah sampel sebanyak 104 responden.

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

a. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

1) Kriteria inklusi

a) Siswa-siswi yang masih aktif sekolah dan tidak melakukan cuti.

b) Siswa-siswi yang masuk sekolah pada saat pengambilan data.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tetang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016).

1. Variabel Terikat *(Dependent)*

   Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat varibael bebas. Varibel terikat dalam penelitian ini adalah prestasi belajar.

2. Variabel Bebas *(Independent)*

   Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab timbulnya atau berubahnya variabel terikat. Varibel bebas dalam penelitian ini adalah intensitas bermain *game online.*

E. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk membatasi ruang lingkup atau pembagian variabel-variabel yang diamati/diteliti serta mengarahkan kepada pengukuran atau pengamatan terhadap variabel-variabel yang bersangkutan (Notoatmodjo, 2018).

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

Tabel 3.1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definis Operasional	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala Pengukuran
1	Variabel terikat : prestasi belajar siswa-siswi SD Negeri Tamansari II Yogyakarta	Angka yang menunjukkan prestasi belajar siswa-siswi SD Negeri Tamansari II Yogyakarta yang didapatkan dari nilai rata-rata nilai raport semua mata pelajaran semester gasal	Rata-rata nilai raport semua mata pelajaran semester gasal	a. Sangat baik, jika rata-rata nilai 80-100 b. Baik, jika rata-rata nila 70-79 c. Cukup, jika rata-rata nilai 60-69 d. Kurang, jika rata-rata nilai 50-59 e. Gagal, jika rata-rata nilai 0-49 (Muhibbin Syah, 2014)	Ordinal
2	Variabel bebas : intensitas bermain *game online*	Intensitas bermain *game online* melalui *gadget* dan komputer yang meliputi *game Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMRPG), Massively Multiplayer Online Role Time Strategi (MMORTS), Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS).* Aspek intensitas bermain *game online* meliputi : frekuensi, lama waktu, perhatian penuh dan emosional.	Kuesioner Intensitas Bemain *Game Online*	a. Tinggi $X \geq 54$ b. Sedang $36 \leq X < 54$ c. Rendah $X < 36$ (Azwar, 2009)	Ordinal

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

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, 2015). Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner, dimana responden memilih jawaban yang sudah disediakan oleh peneliti dan prestasi belajar siswa diambil data dari rata-rata nilai raport semua mata pelajaran semester gasal.

a. Kuesioner intensitas bermain *game online*

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

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

Tabel 3.2 Kisi-kisi kuesioner intensitas bermain *game online*

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

Tabel 3.3 Penilaian Kuesioner

	Jawaban			
	A	**B**	**C**	**D**
Favourable	1	2	3	4
Unfavourble	4	3	2	1

b. Data Prestasi Belajar

Dalam penelitian ini peneliti memperoleh data prestasi belajar dari rata-rata nilai raport semua mata pelajaran semester gasal siswa-siswi SD Negeri Tamansari II Yogyakarta

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara peneliti memintah izin kepada pihak sekolah, setelah diberikan izin oleh pihak sekolah maka peneliti dan asisten peneliti dalam menentukan responden memberikan penjelasan mengenai maksud dan tujuan penelitian dan setelah itu peneliti memberikan lembar *informed consent* kepada wali kelas responden sebagai perwakilan responden dan memberikan kuesioner intensitas bermain *game online* kepada setiap responden. Responden diberi kesempatan untuk mengisi kuesioner selama 20 menit. Jika sudah selesai di isi oleh responden, peneliti melakukan pemeriksaan kelengkapan dan kejelasan isi kuesioner yang telah di isi oleh responden. Kemudian apabila kuesioner belum lengkap maka akan dikembalikan kepada responden untuk dilengkapi. Untuk data prestasi belajar siswa, peneliti memperoleh data dari rata-rata nilai raport semua mata pelajaran semester gasal siswa. Selanjutnya peneliti mengumpulkan semua kuesioner dan juga data prestasi belajar siswa kemudian dilakukan pengolahan data.

G. Uji Validitas dan Reabilitas

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang diukur yang dimana untuk mengetahui apakah kuesioner yang disusun mampu mengukur apa yang akan diukur maka dari itu perlu diuji dengan korelasi antara skor (nilai) setiap itemnya (pertanyaan) dengan skor total kuesioner tersebut (Notoadmodjo, 2010). Dalam penelitian ini peneliti tidak lagi melakukan uji validitas dikarenakan kuesioner intensitas bermain *game online* diadopsi dari penelitian yang dilakukan oleh Haqq (2016). Hasil uji validitas dari 20 item pertanyaan intensitas bermain *game online* pada 30 responden yang

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

dilakukan oleh Haqq (2016), didapatkan hasil bahwa seluruh item pertanyaan valid dengan nilai r > 0, 361.

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah kestabilan pengukuran, alat dikatakan reliabel jika digunakan berulang-ulang dengan nilai sama. Sedangkan pertanyaan dikatakan reliabel jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Sri Handayani & Sujono, 2015). Kuesioner dalam penelitian ini tidak lagi di uji reliabilitas dikarenakan sudah di uji reabilitas dalam penelitian sebelumnya. Hasil Uji reliabilitas pada kuesioner intensitas bermain *game online* yang dilakukan Haqq (2016), diperoleh nilai koefisien alpha sebesar 0. 906.

H. Metode Pengelolaan dan Analisa Data

1. Metode Pengelolaan Data

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

a. *Editing*

Peneliti melakukan pemeriksaan kembali kelengkapan jawaban dari responden, memastikan tulisan cukup jelas untuk dibaca, jawaban 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 bilangan atau angka. Intensitas bermain *game online* diberi kode, 3 jika rendah, 2 sedang, 1 tinggi. Prestasi belajar siswa diberi kode, 5 untuk prestasi belajar sangat baik, 4 untuk prestasi belajar baik, 3 untuk prestasi belajar cukup, 2 untuk prestasi belajar kurang, 1 untuk prestasi belajar gagal. Jenis kelamin diberi kode, Laki-laki 1 dan perempuan 2. Kelas responden diberi kode, kode 1 untuk kelas III, kode 2 untuk kelas IV, kode 3 untuk kelas V, kode 4 untuk kelas VI.

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA

c. *Tabulating*

Pada tahap ini merupakan proses pembuatan tabel untuk data dimana dari hasil masing-masing variabel penelitian dan dibuat berdasarkan tujuan penelitian. Dalam tahap ini dibuat tabel distribusi frekuensi seperti jenis kelamin dan kelas

2. Analisis Data

a. Analisis *Univarite*

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 adalah menghitung persentasi intensitas bermain *game online* serta prestasi belajar siswa dengan teknik distribusi frekuensi dengan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{f}{n} x\ 100\%$$

Keterangan :

P = Presentasi

f = Frekuensi

n = Jumlah seluruh observasi (Arikunto, 2010)

b. Analisis Bivariat

Analisi bivariate dilakukan untuk melihat hubungan dua variabel. Kedua variabel tersebut merupakan variabel pokok, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Pada penelitian ini uji korelasi yang digunakan adalah uji *kendall tau* kerana kedua varibael menggunakan skala berbentuk ordinal (Sugiyono, 2016).

Adapun rumus korelasi *kendall tau* adalah sebagai berikut :

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

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA PERPUSTAKAAN

Keterangan :

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

A = Jumlah rengking atas

B = Jumlah rengking bawah

N = Jumlah anggota sampel

Ketentuannya adalah :

1) Jika p-value > α (0,05) maka menolak Ha yang menyatakan tidak ada hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa-siswi SD.
2) Jika p-value < α (0,05) maka menerima Ho yang menyatakan ada hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa-siswi SD.

Tabel 3.4 Pedoman untuk memberikan interprestasi 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	Sangat kuat

(Sugiyono, 2016)

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

I. Etika Penelitian

Penelitian ini telah di setujui oleh komisi Etik Penelitian Kesehatan Unversitas Jendral Achmad Yani Yogyakarta Nomor : Skep/0152/KEPK/VII/2019

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

   Penelitian ini sangat 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 responden bersedia ikut dalam penelitian. Peneliti

memberikan informasi yang terbuka dan lengkap tentang pelaksanaan penelitian yang meliputi tujuan dan manfaat penelitian, prosedur, resiko penelitian, keuntungan yang didapatkan serta kerahasiaan informasi. Kemudian *informed consent* diberikan kepada wali kelas responden secara langsung.

2. Menghormati privasi dan kerahasiaan responden (*Respect for privacy and convidentiality*)

   Peneliti sangat merahasiakan berbagai informasi informasi yang menyangkut dengan responden 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 responden kemudian menggantinya dengan kode pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian.

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

   Peneliti menggunakan prinsip keterbukaan dalam penelitian yang mengandung makna bahwa penelitian ini dilakukan untuk secara jujur, tepat, cermat, hati-hati dan dilakukan secra profesional. Prinsip keadilan mengandung makna bahwa penelitian ini memberikan keuntungan dan beban secara merata sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan responden. Peneliti juga menjaga kerahasiaan responden dengan menyimpan kuesioner telah diisi responden dan data rata-rata nilai raport semua mata pelajaran semester gasal secara baik dan aman serata tidak memberikan kuesioner dan data nilai rata-rata ujian semester gasal kepada orang lain dan mengancurkan kuesioner dan data-data tentang responden setelah lima tahun kemudian jika tidak dipergunkan lagi.

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

   Peneliti menggunakan prinsip ini dengan maksud bahwa penelitian ini sudah dipertimbangkan manfaat dengan maksimal untuk responden dan meminimalisir resiko ataupun dampak yang merugikan bagi responden penelitian. Penelitian ini tidak membahayakan responden. Selain itu

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

penelitian ini juga menggunkan data diri responden untuk sesuatu yang tidak berhubungan dengan penelitian. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah responden mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar.

J. Pelaksanaan Penelitian

1. Tahap Persiapan
   a. Melakukan konsultasi dengan pembimbing
   b. Mengumpulkan judul usulan penelitian kepada PPPM Fakultas Kesehatan Unversitas Jendral Achmad Yani Yogyakarta
   c. Meminta Surat izin dari kampus untuk melakukan studi pendahuluan di SD Negeri Tamansari II Yogyakarta
   d. Mengurus Surat ke KESBANGPOL, Dinas Penanaman Modal dan Perizinan Kota Yogyakarta dan Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Yogyakarta
   e. Mengajukan Surat permohonan izin studi pendahuluan di SD Negeri Tamansari II Yogyakarta
   f. Melakukan koordinasi dengan pihak sekolah
   g. Melakukan pengambilan data di SD Negeri Tamansari II Yogyakarta serta melakukan studi pendahuluan dengan beberapa responden
   h. Menyusun proposal (BAB I, II, III) tentang hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa-siswi kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta
   i. Mengajukan Surat izin usulan penelitian kepada PPPM Prodi Keperawatan Fakultas Kesehatan Universitas Jendral Achmad Yani Yogyakarta
   j. Setelah usulan penelitian di setujui oleh pembimbing, peneliti mengajukan Surat permohonan izin penelitian
   k. Mengajukan Surat permohonan izin penelitian di SD Negeri Tamansari II Yogyakarta
   l. Menyamakan persepsi dengan asisten penelitian

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

m. Melakukan pengumpulan data

2. Tahap Pelaksanaan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Tamansari II Yogyakarta setelah proposal penelitian di setujui oleh dosen pembimbing. Penelitian ini mengumpulkan data dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Memilih responden dan menyiapkan *informed consent* untuk wali responden
b. Bertemu dengan responden penelitian yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan
c. Meminta persetujuan kepada wali responden penelitian dengan mengisi *informed consent* dan menjelaskan maksud dan tujuan penelitian
d. Memberikan kuesioner kepada responden
e. Memberikan waktu 20 menit pada setiap responden dalam pengisian kuesioner
f. Memeriksa kembali kuesioner yang telah diserahkan responden kepada peneliti dan asisten penelitian
g. Peneliti dan asisten peneliti melakukan pengecekan ulang terhadap kuesioner
h. Jika responden tidak menyetujui untuk diteliti maka peneliti dan asisten penelitian tidak memaksakan dan diganti dengan responden lain yang memenuhi kriteria
i. Untuk data prestasi belajar peneliti meminta data dari raport responden untuk di ambil rata-rata nilai raport semua mata pelajaran semester gasal
j. Setelah mendapatkan data, peneliti memilah dan memeriksa kembali data yang telah diperoleh

3. Penyusuna Laporan Penelitian

a. Melakukan analisis hasil penelitian
b. Menuliskan hasil uji statistik dan pembahasan ke dalam laporan skripsi

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

c. Menyusun kesimpulan dan saran
d. Melakukan bimbingan dengan pembimbing
e. Mengajukan surat permohonan izin menyelenggarkan 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 penjilidan.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA