

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Model penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan non eksperimen yaitu penelitian yang tidak melakukan intervensi pada subjek penelitian. Pendekatan pada penelitian ini menggunakan cross-sectional study, jenis penelitian ini dilakukan dengan waktu pengukuran atau observasi data dari variabel independen dan dependen dilakukan sekali dalam waktu bersamaan (Nursalam, 2013).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Desember 2021- Januari 2023 mulai dari menetapkan judul sampai dengan selesai skripsi.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Seluruh subjek penelitian diberi nama populasi sedangkan sampel diberi nama wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2010). Populasi penelitian ini diambil dari siswa kelas XI berjumlah 288 siswa SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta yang sedang menjalani kegiatan belajar mengajar.

2. Sampel

Metode pengambilan sampel pada penelitian ini dengan cara probability sampling yang mana setiap subjek populasi memiliki kesempatan untuk terpilih dan tidak terpilih untuk menjadi sampel dengan teknik stratified random sampling. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara acak yang sudah di tentukan jumlahnya. Besar sampel dalam

penelitian merupakan jumlah populasi siswa SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta Yogyakarta. Jumlah sampel dihitung dengan rumus analisis Korelatif (Dahlan, 2010):

$$n = \left\{ \frac{(z\alpha + z\beta)^2}{0,5 \ln \left[\frac{1+r}{1-r} \right]} \right\} + 3$$

Keterangan:

- n : sampel diperlukan
 α : kesalahan tipe satu, nilai 0,05
 $z\alpha$: nilai standar alpha 1,96
 β : kesalahan tipe dua, nilai 0,20
 $z\beta$: nilai standar beta 0,842
 r : korelasi koefisien 0,3 yang ditetapkan peneliti

Berdasarkan rumus (Dahlan, 2010):

$$n = \left\{ \frac{1,96 + 0,842}{0,5 \ln \left[\frac{1+0,3}{1-0,3} \right]} \right\}^2 + 3$$

$$n = \left\{ \frac{2,802}{0,5 \ln \left[\frac{1+0,3}{1-0,3} \right]} \right\}^2 + 3$$

$$n = \left\{ \frac{2,802}{0,5 \ln [1,857]} \right\}^2 + 3$$

$$n = \frac{\{2,802\}^2 + 3}{0,309}$$

$$n = \{9,067\}^2 + 3$$

$$n = 82,21 + 3$$

$$n = 85 \text{ ditambah } 20\% \text{ (ditetapkan oleh peneliti)}$$

$$n = 102$$

Perhitungan jumlah sampel diatas dibulatkan menjadi 102 responden. Pengambilan sampel menggunakan metode stratified random sampling. Jumlah siswa kelas XI yakni 288 siswa. Berikut jumlah responden secara proposional:

$$\text{Kelas Mipa 1} = \frac{36}{288} \times 102 = 13 \text{ responden}$$

$$\text{Kelas Mipa 2} = \frac{36}{288} \times 102 = 13 \text{ responden}$$

$$\text{Kelas Mipa 3} = \frac{36}{288} \times 102 = 13 \text{ responden}$$

$$\text{Kelas Mipa 4} = \frac{36}{288} \times 102 = 13 \text{ responden}$$

$$\text{Kelas Mipa 5} = \frac{36}{288} \times 102 = 13 \text{ responden}$$

$$\text{Kelas Mipa 6} = \frac{36}{288} \times 102 = 13 \text{ responden}$$

$$\text{Kelas IS 1} = \frac{37}{288} \times 102 = 13 \text{ responden}$$

$$\text{Kelas IS 2} = \frac{35}{288} \times 102 = 11 \text{ responden}$$

3. Teknik sampling

Teknik sampling yang digunakan pada penelitian yaitu stratified random sampling, untuk menetapkan sampel yang diambil dari populasinya (Nursalam, 2013). Terdapat beberapa kriteria inklusi dan eksklusi sampel pada studi ini yaitu:

a. Kriteria inklusi:

- 1) Siswa yang bermain memiliki kebiasaan bermain game online.
- 2) Siswa yang bersedia menjadi responden.

b. Kriteria eksklusi:

- 1) Siswa tidak dapat ditemui saat dilakukan penelitian atau sakit

D. Variabel Penelitian

Variabel adalah keseluruhan yang akan dijadikan objek penelitian pada sebuah studi (Sandu & Muhammad, 2015). Ada berbagai macam tipe variabel:

1. Variabel Independent

Variabel Independent pada penelitian ini adalah kebiasaan bermain game online pada remaja.

2. Variabel Dependent

Variabel Dependent penelitian ini adalah kecerdasan emosional pada remaja.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah konsep yang dapat diukur secara akurat sehingga memperoleh fakta yang sebenarnya (Sugiyono, 2016).

Tabel 3.1 Definisi Operasional

| Variabel | Definisi Operasional | Alat Ukur | Skala | Hasil ukur |
|--|---|--|---------|---|
| Variabel bebas Kebiasaan Bermain Game Online | Suatu kebiasaan remaja yang menggunakan smarphone untuk bermain game online agar mendapatkan kesenangan dan kepuasan bermain game online | Kuisoner diadopsi dari penelitian Wulantika (2017) | Ordinal | Tinggi ≥ 60 Sedang $\leq 40 - < 60$ Rendah < 40 |
| Variabel terikat Kecerdasan Emosional | Kemampuan individu remaja dalam berpikir secara logis, mengatasi masalah, dan kemampuan untuk membangun hubungan baik dengan orang lain sehingga menjadikan remaja mampu memiliki rasa percaya diri untuk stressor dalam hidupnya | Kuisoner diadopsi dari penelitian (Taurina, 2012) | Ordinal | Tinggi > 110 Sedang $\leq 86 X < 118$ Rendah $X < 86$ |

1. Definisi oprasional game online:

a. Menentukan Mean:

Skor minimal: 20

Skor maksimal: 80

Mean = nilai maksimal + nilai minimal : 2

$$= 80 + 20 : 2$$

$$= 100 : 2$$

$$= 50$$

b. Menentukan Range:

Range = nilai maksimal - nilai minimal

$$= 80 - 20$$

$$= 60$$

c. Menentukan Standar Deviasi

$$\begin{aligned} \text{SD} &= \frac{\text{Range}}{6} \\ &= \frac{60}{6} \\ &= 10 \end{aligned}$$

d. Menentukan hasil ukur

$$\begin{aligned} \text{Tinggi} &= \text{mean} \geq + 1\text{SD} \\ &= 50 + 10 \\ &= \geq 60 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Sedang} &= \text{mean} - 1\text{SD} \leq X < \text{mean} + 1\text{SD} \\ &= 50 - 10 \leq X < 50 + 10 \\ &= 40 \leq - < 60 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rendah} &= < \text{mean} - 1\text{SD} \\ &= 50 - 10 \\ &= < 40 \end{aligned}$$

2. Definisi oprasional kecerdasan emosional:

a. Menentukan Mean:

Skor minimal: 39

Skor maksimal: 156

$$\begin{aligned} \text{Mean} &= \text{nilai maksimal} + \text{nilai minimal} : 2 \\ &= 156 + 39 : 2 \\ &= 195 : 2 \\ &= 98 \end{aligned}$$

b. Menentukan Range:

$$\begin{aligned} \text{Range} &= \text{nilai maksimal} - \text{nilai minimal} \\ &= 156 - 39 \\ &= 117 \end{aligned}$$

c. Menentukan Standar Deviasi

$$\begin{aligned} SD &= \frac{\text{Range}}{10} \\ &= \frac{117}{10} \\ &= 11,7 \end{aligned}$$

d. Menentukan hasil ukur

$$\begin{aligned} \text{Tinggi} &= \text{mean} \geq + 1SD \\ &= 98 + 12 \\ &= \geq 110 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Sedang} &= \text{mean} - 1SD \leq X < \text{mean} + 1SD \\ &= 98 - 12 \leq X < 98 + 12 \\ &= \leq 86 - < 110 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rendah} &= < \text{mean} - 1SD \\ &= 98 - 12 \\ &= < 86 \end{aligned}$$

F. Alat dan Metode Pengumpulan Data

1. Alat Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian menggunakan alat ukur kuesioner yang berjumlah tiga bagian. Bagian pertama berisi tentang identitas dan karakteristik responden, bagian kedua mengenai game online dan bagian ketiga mengenai kecerdasan emosional.

a. Instrumen kebiasaan bermain game online

Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner yang diambil dari penelitian Wulantika (2017) yang berisi 20 pertanyaan. Kuesioner menggunakan 4 pilihan yaitu selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah. Jawaban pertanyaan favourable, bila responden menjawab selalu diberikan nilai 4, sering diberikan nilai 3, kadang diberikan nilai 2, dan tidak pernah diberikan nilai 1. Jawaban pernyataan unfavourable, bila responden menjawab selalu

diberikan nilai 1, sering diberikan nilai 2, kadang-kadang diberikan nilai 3, dan tidak pernah diberikan nilai 4.

Tabel 3.2 Kuesioner Kebiasaan Bermain Game Online

| No | Indikator | No. Item | | Jumlah |
|-------|--|--------------|-------------------------|--------|
| | | Favorable | Unfavorable | |
| 1. | Bermain game online satu sampai dua hari dalam satu minggu dan bermain game online kurang dari tiga jam per-hari | - | 1,3 | 2 |
| 2. | Bermain game online lebih dari empat hari dalam satu minggu dan bermain game online selama empat jam per-hari | 2,4 | - | 2 |
| 3. | Bermain game online yang sifatnya menantang (bertempur melawan musuh) (MMORPG) | 5 | | 1 |
| 4. | Bermain game online yang sifatnya mendapat profit/ keuntungan bagi karakter virtual. (MMORTS) | 6 | | 1 |
| 5. | Bermain game online yang sifatnya peperangan menggunakan senjata tembak (MMOFPS) | 7 | | 1 |
| 6. | Dampak positif bermain game online | 8,9,10,11,12 | | 5 |
| 7. | Dampak negatif bermain game online. | | 13,14,15,16,17,18,19,20 | 8 |
| Total | | 10 | 10 | 20 |

b. Instrumen motivasi belajar

Kuesioner kecerdasan emosional ini diadopsi dari penelitian (Taurina, 2012) yang berisi 39 pertanyaan. Skala pengukuran menggunakan skala likert dengan jawaban alternatif jawaban : sangat sesuai, sesuai, tidak sesuai, dan sangat tidak sesuai. Jawaban pertanyaan favourable, bila responden menjawab sangat sesuai diberi nilai 4, sesuai diberi nilai 3, tidak sesuai diberi nilai 2, sangat

tidak sesuai diberi nilai 1. Jawaban pertanyaan unfavourable, bila responden menjawab sangat sesuai diberi nilai 1, sesuai diberi nilai 2, tidak sesuai diberi nilai 3, sangat tidak sesuai diberi nilai 4.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Kecerdasan Emosional

| No. | Indikator | No item | | Jumlah item |
|-----|------------------------------------|--------------------|--------------|-------------|
| | | Favourable | Unfavourable | |
| 1. | Mengenali emosi diri | 2,4,7,8 | 1,3,5,6 | 8 |
| 2. | Mengelola emosi | 11,12,14 | 9,10,13,15 | 7 |
| 3. | Memotivasi diri | 17, 18,19,20,22 | 16, ,21,23 | 8 |
| 4. | Mengenali emosi orang lain | 24,26,28,29 | 25,27,30,31 | 8 |
| 5. | Membina hubungan dengan orang lain | 32,34,37 | 33,35,36,39 | 8 |
| | | Total | | 39 |

2. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data Dalam penelitian ini dilakukan dengan cara responden mengisi kuesioner secara langsung menggunakan lembar kuisisioner yang dibagikan oleh peneliti berjumlah 3 kuisisioner selanjutnya diisi oleh responden setelah diisi kuisisioner di kumpulkan untuk di cek ulang oleh peneliti bila mana ada kesalahan dalam pengisian akan dikembalikan kepada responden untuk di betulkan.

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar untuk mengukur apa yang dapat diukur (Notoatmodjo, 2010). Penilaian validitas instrumen menggunakan perhitungan korelasi Product Moment dari Pearson dengan level of confidence interval 95% dan 5% ($\alpha = 0,05$) dengan rumus korelasi product moment kuisioner tidak perlu dilakukan uji validitas (Arikunto, 2010).

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan Wulantika (2017) kuisioner kebiasaan bermain game online terhadap 32 responden, diperoleh dari 20 aitem pernyataan semua valid dengan koefisien korelasi aitem total (rit) terendah 0,353 pada aitem nomor 11 dan koefisien korelasi aitem total (rit) tertinggi 0,597 pada aitem nomor 10. Sedangkan instrumen kecerdasan emosional tidak diuji validitas karena kuisioner diadopsi dari penelitian (Taurina, 2012) dengan judul "Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja Di Yogyakarta"

2. Uji Reliabilitas

Hasil uji reliabilitas yang dilakukan Wulantika (2017) pada kuisioner kebiasaan bermain game online mendapatkan indeks reliabilitas alat ukur sebesar 0,83. Sedangkan untuk uji reliabilitas pada kuisioner kecerdasan emosional yang dilakukan (Taurina, 2012) mendapat skor Cronbach Alpha pada lima indikator kecerdasan emosional antara 0,8513-0,9426.

H. Metode Pengolahan dan Analisa Data

1. Metode Pengolahan Data

Notoadmojo (2012), terdapat 5 tahap pengolahan data dan langkah-langkahnya yang diproses dengan alat bernama komputer sebagai berikut:

a. Penyuntingan (Editing)

Penyuntingan dilakukan untuk pemeriksaan ulang kuesioner yang sudah diisi oleh responden dan dicek kelengkapan dan kejelasannya

b. Pengkodean (Coding)

Peneliti membuat kode numeric (angka) pada masing-masing data dengan menggunakan beberapa kategorik. Pengkodean pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Umur siswa

- a) 14-16 tahun diberi kode 1
- b) 17-20 tahun diberi kode 2

2) Jenis kelamin siswa-siswi

- a) Laki-laki diberi kode 1
- b) Perempuan diberi kode 2

3) Kebiasaan bermain game online

- a) Tinggi diberi kode 1
- b) Sedang diberi kode 2
- c) Rendah diberi kode 3

4) Jenis-jenis game online

- a) MMOFPS kode 1
- b) MMORTS kode 2
- c) MMORPG kode 3
- d) Simulation games kode 4
- e) MMOG kode 5

5) Kecerdasan emosional

- a) Kecerdasan emosional tinggi 1
- b) Kecerdasan emosional sedang kode 2
- c) Kecerdasan emosional rendah kode 3

6) Frekuensi bermain game online

- a) Lebih dari 1-2 jam/hari kode 1
- b) Lebih dari 2-7 jam/hari kode 2
- c) Lebih dari 14 jam/minggu kode 3

c. Data Entry(memasukan data)

Data yang telah terkumpul kemudian diolah menjadi distribusi frekuensi sederhana atau dengan membuat tabel kontingensi.

d. Tabulating

Menyusun data menjadi bentuk tabel. Data berbentuk angka didalam kotak bernomor.

e. Cleaning(pembersihan data)

Cleaning adalah suatu teknik pembersihan data agar memastikan data bebas dari kesalahan.

2. Metode Analisis Data

a. Analisis Univariate

Merupakan analisa yang digunakan terhadap penelitian deskriptif menggunakan statistik deskriptif. Hasil penghitungan tersebut merupakan dasar dalam penghitungan selanjutnya. Hasil yang di hitung dalam uji univariat yaitu; karakteristik responden, gambaran bermain game online, gambaran kecerdasan emosional.

Rumus analisa univariat (Fentia,2020) :

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

Keterangan :

f = presentase

x = jumlah yang didapat

n = jumlah sampel

b. Analisis Bivariate

Merupakan jenis penelitian untuk mengetahui hubungan dua variabel. Pada penelitian ini menggunakan uji Kendall Tau. Uji Kendall Tau merupakan uji statistik untuk menguji hipotesis 2 variabel atau lebih. Uji ini dikembangkan oleh Maurige G. Kendall Tau (1938) (Norfai, 2021). Syarat-syarat melakukan uji Kendall Tau antara lain (Norfai, 2021):

- 1) Penelitian tersebut akan menganalisis hubungan antar variabel satu dengan variabel lain.
- 2) Uji Kendall Tau digunakan untuk sampel >30 .
- 3) Uji Kendall Tau dapat digunakan apabila jumlah sampel $(n) \geq 10$ sampel
- 4) Skala pengukuran berbentuk skala ordinal

Berikut ini terdapat rumus Uji Kendall Tau untuk menghitung nilai koefisien korelasi antara variabel satu dengan lainnya (Norfai, 2021):

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

Keterangan :

τ = nilai koefisien korelasi Kendall Tau

ΣA = jumlah rangking atas

ΣB = jumlah rangking bawah

N = jumlah data atau jumlah sampel

Setelah koefisien korelasi Kendall-Tau diperoleh, uji aritmatika z dihitung untuk menganalisis signifikansi atau signifikansi nilai koefisien menurut sampel penelitian. (Norfai, 2021).

Rumus Z hitung :

$$Z = \frac{\tau}{\sqrt{\frac{2(2N+5)}{9N(N-1)}}}$$

Setelah didapatkan nilai Z yang dihitung, tentukan tabel Z . Besar kecilnya nilai tabel tergantung dari nilai alpha (α) yang ditentukan oleh peneliti. Kedua, jika hipotesis yang digunakan adalah dua arah, peneliti harus memperhatikan hipotesis tersebut, nilai alpha $(0,05)$ dibagi 2 arah sehingga alpha $(0,05) = \frac{1}{2} \alpha (0,05) = 0,025$. Dilanjutkan dengan menentukan nilai Z tabel kurva normal yaitu $0,5-\alpha(0,025) = 0,4750$ sehingga didapatkan nilai Z tabel kurva normal yaitu 1,96

(Norfai, 2021). Berikut tabel tingkat keeratan hubungan antar variabel yaitu (Sujarweni & Utami, 2019) :

Tabel 3.4 Tingkat Keeratan hubungan antar Variabel

| NO | NILAI KOEFSISIEN KORELASI | TINGKAT KEERATAN |
|----|---------------------------------|---------------------|
| 1 | 0,00 – 0,20 | Sangat lemah |
| 2 | 0,21 – 0,40 | Lemah |
| 3 | 0,41 – 0,70 | Kuat |
| 4 | 0,71 – 0,90 | Sangat kuat |
| 5 | 0,91 – 0,99 | Kuat sekali |
| 6 | 1 | Sempurna |

I. Etika Penelitian

Dalam penelitian yang menggunakan manusia sebagai subjek tidak diperbolehkan bertentangan dengan etika (Notoatmodjo, 2012). Menurut Dharma (2011) mengutarakan beberapa prinsip utama dalam etika penelitian keperawatan. Menghormati harkat dan martabat manusia (respect for human dignity). Peneliti sebelum melakukan penelitian telah mengurus Research Ethical Approval Certificate dengan Nomor: SKep/315/KEPK/VIII/2022.

1. Informed Consent (Lembar Persetujuan)

Informed Consent adalah lembar persetujuan antara peneliti dengan responden penelitian yang sebelumnya peneliti menjelaskan maksud dan tujuan dari penelitian.

2. Confidentially (Kerahasiaan)

Informasi yang telah diterima peneliti bersifat rahasia. Semua data yang diberikan bersifat rahasia dan tidak akan disebarluaskan

3. Anomity (Tanpa Nama)

Seluruh data identitas responden tidak akan tercantum pada saat data di publikasikan (Hidayat, 2010). Identitas yang tercantum

menggunakan nama samaran atau inisial agar data tidak diketahui banyak orang.

4. Sukarela

Peneliti menjelaskan kepada responden apabila penelitian yang dilakukan dengan sukarela dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

5. Keadilan

Peneliti akan menjamin seluruh objek penelitian antara satu responden dengan responden lainnya sama dan adil.

6. Kejujuran

Peneliti melakukan penelitian ini secara jujur.

J. Pelaksanaan Jalannya Penelitian

1. Tahap Persiapan

- a. Peneliti menentukan tema untuk skripsi penelitian
- b. Konsultasi judul dengan dosen pembimbing, pencarian literature, konsultasi dengan pembimbing.
- c. Mengurus surat izin penelitian dari Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.
- d. Proses penyusunan skripsi BAB I, BAB II, BAB III
- e. Melakukan konsultasi Skripsi dengan dosen pembimbing
- f. Mengurus Surat Izin Etik ke Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.
- g. Melakukan penelitian SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta Yogyakarta
- h. Proses penyusunan skripsi BAB IV dan BAB V
- i. Melakukan konsultasi Skripsi dengan dosen pembimbing
- j. Melakukan ujian Skripsi dengan dosen penguji dan dosen pembimbing
- k. Revisi skripsi, persetujuan dan pengesahan dari dosen penguji dan dosen pembimbing.

2. Pelaksanaan Penelitian

- a. Peneliti memberikan surat izin penelitian dan surat etik ke SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta Yogyakarta

- b. Peneliti menunggu balasan dari pihak sekolah SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta Yogyakarta
- c. Dari pihak kepala sekolah menyuruh peneliti menghubungi wali kelas XI untuk di lakukan penelitian
- d. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan dilakukannya penelitian pada siswa kelas XI
- e. Peneliti melakukan stratified random sampling untuk mendapatkan respon sesuai kriteria inklusi dan eksklusi
- f. Peneliti melakukan pembagian link kuisisioner untuk diisi siswa yang terjaring stratified random sampling
- g. Peneliti dibantu assistent penelitian yang telah di uji aggrement membagikan link kuesioner yang berisi 3 bagian, yaitu (informed consent) dan pertanyaan kuesioner
- h. Responden mengisi link kuisisioner dengan waktu 10 menit, setelahnya link kuisisioner tertutup secara otomatis
- i. Asisten penelitian membantu peneliti dalam mengumpulkan data-data responden yang telah selesai terisi
- j. Peneliti dan asisten penelitian mengecek kelengkapan jumlah sampel yang telah diisi oleh responden
- k. Peneliti memberikan souvenir tanda terimakasih kepada responden

3. Penyusunan Laporan Penelitian

- a. Melakukan analisis hasil penelitian dengan menggunakan SPSS
- b. Menuliskan hasil uji statistik dan pembahasan di dalam skripsi
- c. Menyusun laporan akhir meliputi BAB IV yang berisi hasil penelitian, pembahasan, dan keterbatasan penelitian. Serta BAB V yaitu kesimpulan dan saran.
- d. Melakukan bimbingan dengan dosen terkait hasil penelitian dan revisi skripsi
- e. Ujian seminar hasil
- f. Perbaiki skripsi akhir