

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini memakai pendekatan deskriptif analitik melalui desain potong lintang (*cross sectional*), yang berarti variabel diukur dilakukan hanya melalui pengamatan pada satu titik waktu atau dalam periode tertentu, dengan pengamatan dilakukan hanya sekali. Penelitian ini menekankan pada pengukuran atau observasi variabel bebas dan variabel terikat pada waktu yang bersamaan (Nursalam, 2020). Dengan demikian, variabel manajemen diri *self management* dan kecanduan *game online* pada remaja SMP diukur pada waktu yang bersamaan.

B. Lokasi dan Waktu

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Mataram Kasihan, yang beralamat di Jl. Ambarbinangun, Kalipakis, Tirtonirmolo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55184

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dimulai dari awal penyusunan proposal sampai dengan skripsi yaitu pada bulan Januari – Agustus 2025, pengambilan data dilakukan pada bulan Juni 2025.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi ialah sekumpulan item yang akan diteliti oleh para peneliti dan dijadikan dasar untuk mengambil kesimpulan. Populasi dari penelitian ini adalah siswa/siswi kelas 7 Dan 8 di “SMP Mataram Kasihan” yang bermain *Game Online* sebanyak 243 siswa.

Populasi target adalah keseluruhan kelompok individu atau objek yang menjadi target penelitian dan yang ingin digeneralisasikan

kesimpulan penelitian. Populasi target dari penelitian ini adalah Siswa yang bermain *Game Online* dengan durasi main lebih dari 3 jam perhari. Dari data skrining awal didapatkan bahwa di SMP Mataram Kasihan terdapat 166 siswa yang memiliki riwayat bermain *Game Online* dengan durasi main lebih dari 3 jam perhari.

2. Sampel

Jumlah orang yang akan dipilih dari keseluruhan item yang akan mewakili suatu populasi disebut sampel. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah siswa/siswi“ SMP Mataram Kasihan” yang bermain *game online* lebih dari 3 jam perhari.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik sampling merupakan suatu cara yang digunakan dalam pengambilan sampel untuk memastikan bahwa sampel yang diambil benar-benar mewakili seluruh subjek penelitian (Sugiyono, 2018). Adapun dalam penelitian ini pengambilan sampelnya menggunakan teknik total sampling.

Total sampling adalah teknik pengambilan sampel di mana jumlah sampel sama dengan populasi. peneliti ingin melibatkan seluruh anggota populasi dalam penelitian. Peneliti ingin memastikan bahwa semua elemen dalam populasi yang diteliti diikutsertakan, memberikan data yang komprehensif dan menghindari kemungkinan bias yang mungkin timbul dari pemilihan sampel acak.

D. Variabel

Segala sesuatu yang menjadi subjek pengamatan dalam suatu penelitian dianggap sebagai variabel. Variabel adalah fenomena yang diamati dan dapat dijelaskan. Variabel bebas penelitian ini ialah *self management* untuk variable yang terikat dalam penelitian ini adalah kecanduan *Game online*.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan tentang batasan yang di ukur oleh variable.

Tabel 3. 1 Definisi Operasioanal

No	Variabel	Definisi operasional	Alat ukur	Hasil ukur	Skala
1.	Variabel Bebas : <i>Self Management</i>	<i>Self Management</i> adalah sebuah proses perubahan bagi remaja yang mengarahkan pada perubahan perilaku mereka sendiri. 1. Pendorong diri 2. Pengendalian diri 3. Penyusunan diri 4. Pengembangan diri	Kuesioner <i>Self Management</i> (Siti,2024)	1.Rendah = $X < 43$ 2.Sedang = $43 \leq X < 57$ 3.Tinggi = $X \geq 57$	Ordinal
2	Variabel terikat: Kecanduan <i>Game Online</i>	Kecanduan <i>Game Online</i> adalah suatu sikap yang berlebihan dalam bermain <i>game online</i> dimana penggunaanya terus menerus bermain dan susah untuk berhenti dan bermain lebih dari 3 jam dalam sehari.	Kuesioner Kecanduan <i>Game Online</i> (Mardiana, 2022)	1.Rendah = $X < 122$ 2.Sedang = $122 \leq X < 139$ 3.Tinggi = $X \geq 139$	Ordinal

F. Alat Dan Metode Pengumpulan Data

1. Alat Ukur

Alat pengumpul data ialah perangkat yang dipakai guna mendapatkan informasi. Penelitian ini, instrumen yang digunakan ialah kuesioner. Instrumen yang dipakai ialah:

a. *Self Management*

Kuesioner *self-management* yang dipakai pada penelitian ini mengadaptasi kuesioner dari penelitian sebelumnya oleh Siti (2024), yang terdiri dari 17 soal pertanyaan. Kuesioner ini dirancang memakai skala Likert dengan 4 pilihan jawaban, yaitu (SS) Sangat Sesuai, (S) Sesuai, (TS) Tidak Sesuai, dan (STS) Sangat Tidak Sesuai. Untuk item yang bersifat positif (favourable), skor diberikan: (SS) diberikan skor 4, (S) diberikan skor 3, (TS) diberikan skor 2, dan (STS) diberikan skor 1. Sedangkan untuk item yang bersifat negatif

(unfavourable), skor diberikan sebagai berikut: (SS) diberikan skor 1, (S) diberikan skor 2, (TS) diberikan skor 3, dan (STS) diberikan skor 4 untuk skor maksimal 68 dan skor minimal 17.

Kategori Self Mangement:

Rendah	= $X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$ = $X < (50,518 - 6,896)$ = $X < 43$
Sedang	= $(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X < (\text{Mean} + 1\text{SD})$ = $(50,518 - 6,896) \leq X < (50,518 + 6,896)$ = $43 \leq X < 57$
Tinggi	= $X \geq (\text{Mean} + 1\text{SD})$ = $X \geq (50,518 + 6,896)$ = $X \geq 57$

Keterangan :

X = Skor total

Mean = 50,518

1SD = 6,896

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Kuesioner

Dimensi/Aspek	Indikator	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	Jumlah Soal
Pengaturan waktu	Mampu untuk mengatur waktu dengan efektif	-	1	1
	Mampu untuk mengelola waktu dengan efektif	-	-	-
Pengelolaan emosi	Mampu untuk mengenali emosi secara positif	2,3	4,5	4
	Mampu untuk mengontrol emosi secara positif	6,7	8,9	4
Motivasi diri	Mampu untuk mengembangkan motivasi internal	-	10, 11	2
	Mampu untuk mengatasi rintangan dalam mencapai tujuan	-	12	1
Pengambilan keputusan	Mampu untuk mengambil keputusan yang tepat	13,14	15,16	4

Dimensi/Aspek	Indikator	Favourable	Unfavourable	Jumlah Soal
Kemandirian diri	Mampu untuk bekerja secara mandiri	-	17	1
	Mampu untuk mengatur diri sendiri	-	-	-
	Mampu untuk bertanggung jawab atas tindakan diri sendiri	-	-	-
	Jumlah	6	11	17

b. Kecanduan *Game Online*

Kuesioner guna menghitung kecanduan *game online* dalam penelitian ini diambil dari penelitian Mardiana (2022), yang terdiri dari 45 item pertanyaan. Skala kecanduan *game online* ini disusun oleh peneliti dengan mempertimbangkan ada beberapa aspek, antara lain *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse conflict*, dan *problems*. Kuesioner ini disusun memakai skala likert 5 alternatif jawaban yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Netral (N), Tidak Sesuai (TS), Sangat Tidak Sesuai (STS). Untuk item favourable jawaban (SS) diberi skor 5, Sesuai (S) skor 4, Untuk (N) skor 3, Untuk (TS) skor 2, dan Untuk (STS) skor 1. Item unfavourable jawaban (SS) skor 1, Sesuai (S) skor 2, (N) skor 3, (TS) skor 4, dan (STS) skor 5, skor maksimal 225 dan minimal 45.

Kategori kecanduan *game online*:

$$\begin{aligned}
 \text{Rendah} &= X < (\text{Mean} - 1\text{SD}) \\
 &= X < (130,79 - 8,752) \\
 &= X < 122 \\
 \text{Sedang} &= (\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X < (\text{Mean} + 1\text{SD}) \\
 &= (130,79 - 8,752) \leq X < (130,79 + 8,752) \\
 &= 122 \leq X < 139 \\
 \text{Tinggi} &= X \geq (\text{Mean} + 1\text{SD}) \\
 &= X \geq (130,79 + 8,752) \\
 &= X \geq 139
 \end{aligned}$$

Keterangan :

X = Skor total

Mean = 130,79

1SD = 8,752

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Kuesioner

Dimensi/Aspek	Indikator	Favourable	Unfavourable	Jumlah Soal
<i>Salience (Arti)</i>	a. Menganggap bermain <i>game online</i> aktivitas yang penting b. <i>Game online</i> mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku	1,2	3,4,5	5
<i>Tolerance (Toleransi)</i>	a. Intensitas bermain <i>game online</i> yang bertambah b. Tidak dapat berhenti bermain <i>game online</i> hingga puas	6,7,8,9	10,11,12,13	8
<i>Mood Modification (Modifikasi suasana hati)</i>	a. Merasa tenang saat bermain <i>game online</i> b. Menjadikan bermain <i>game online</i> sebagai sarana penghilang rasa stress	14,15	16,17	4
<i>Withdrawal (Penarikan diri)</i>	a. Tidak bisa berhenti bermain <i>game online</i> b. Perasaan negative yang muncul ketika dipaksa berhenti atau tidak memainkan <i>game online</i>	18,19,20,21	22,23,24,25	8
<i>Relapse (Pengulangan)</i>	a. Tidak bisa jika berlama-lama tidak memainkan <i>game online</i> b. Akan bermain <i>game online</i> kembali setelah dalam jangka waktu tertentu tidak Bermain	26,27,28	29,30,31	6
<i>Conflict (Konflik)</i>	a. Bertengkar antar pemain <i>game online</i> dan orang disekitar b. Dapat berbohong mengenai <i>game online</i> kepada siapapun c. Berkata kasar pada sesama pemain <i>game online</i> d. Mengabaikan orang-orang disekitar	32,33,34,35	36,37	6

Dimensi/Aspek	Indikator	Favourable	Unfavourable	Jumlah Soal
<i>Problems</i> (Masalah)	a. Mengabaikan aktivitas- aktivitas lain	38,39,40,41	42,43,44,45	8
	b. Kehilangan control			
Jumlah		23	22	45

3. Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data primer. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari subyek penelitian. Data primer yang dikumpulkan dari sampel meliputi data identitas responden, data *self management* dan data *Game online* yang diteliti dengan menggunakan lembar kuesioner.

Peneliti diawali dengan mengajukan izin ke SMP Mataram Kasihan terlebih dahulu untuk melakukan studi pendahuluan dan melakukan penelitian di wilayah SMP Mataram Kasihan, setelah itu izin didapatkan, peneliti kemudian melanjutkan pengajuan di SMP mataram kasihan. Kemudian peneliti melihat dan mengumpulkan data-data calon responden yang ada di wilayah SMP Mataram Kasihan. Peneliti menjeleskan terlebih dahulu kepada calon responden siswa SMP Mataram Kasihan untuk mengisi *informed cosent*. Data dasar yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner dengan jumlah 62 pertanyaan. Pada tahapan pengumpulan data ,peneliti mengirimkan kuesioner kepada responden. Kemudian responden diminta menjawab pertanyaan kuesioner berdasarkan dengan persepsi dan pengetahuan yang tentang pemahaman tentang *self management* dan kecanduan *game online*. Peneliti ini dibantu oleh asisten penelitian yang berjumlah 2 orang yang diambil oleh mahasiswa semester 8 keperawatan Universitas Jendral Ahcmad Yani Yogyakarta, sebelumnya asisten penelitian sudah diberikan penjelasan oleh peneliti untuk melakukan ambil data oleh asisten peneliti.

G. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji validitas

Kata validitas berasal dari bahasa Inggris *validity* yang bermakna keabsahan. Suatu instrumen yang valid apabila memiliki nilai validitas tinggi. Sebaliknya apabila instrumen dengan validitas rendah maka dikatakan kurang valid (Hartini et al., 2019).

a. *Self Management*

Uji validitas instrumen dikatakan valid apabila r hitung $>$ dari r table (0,361) atau nilai $p <$ dari 0,05 berdasarkan yang diperoleh dari *degree of freedom* dengan tingkat signifikansinya 5% yang diolah dalam sistem komputerisasi (Nursalam, 2017).

Uji validitas dalam penelitian ini tidak dilakukan secara mandiri, instrumen atau kuesioner yang digunakan telah dilakukan uji validitas oleh peneliti sebelumnya. Siti (2024) telah melakukan uji validitas terhadap kuesioner *self management* dengan nilai *Corrected total correlation* berkisar antara 0.371 – 0,594. Hasil ini menunjukkan bahwa r hitung $>$ r table dan dinyatakan valid sehingga layak digunakan dalam penelitian ini tanpa perlu dilakukan uji validitas ulang.

b. Kecanduan *Game Online*

Instrumen untuk variabel kecanduan *game online* mengacu pada penelitian oleh Mardiana (2022), yang sebelumnya telah melakukan uji validitas terhadap 65 item pernyataan. Kriteria yang digunakan untuk mengukur validitas suatu item dalam penelitian ini dengan melihat nilai *corrected item-total correlation* yaitu $r_{xy} \geq 0,30$. Apabila hasil koefisien validitas yang dihasilkan lebih dari 0,30 maka item tersebut dapat dinyatakan valid.

Berdasarkan pengukuran SPSS pada skala variabel kecanduan game online, terdapat 45 item dengan nilai koefisien $>$ 0,3. Maka dari itu skala pengukuran variabel kecanduan *game online* dapat dinyatakan valid karena telah memenuhi nilai koefisien $>$ 0,3.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah kesamaan pengukuran atau pengamatan ketika fakta diukur dan diamati berulang kali pada waktu yang berbeda. (Hartini et al., 2019).

a. *Self Management*

Uji reliabilitas untuk instrument *self management* dilakukan oleh Siti (2024), dengan hasil nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,806. nilai ini lebih besar dari batas minimal reliabilitas sebesar 0,7, sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

b. Kecanduan *Game Online*

Instrument kecanduan *game online* juga telah melalui reliabilitas dalam penelitian oleh Mardiana (2022) dan memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,944. Sehingga instrumen ini juga dinyatakan sangat reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

H. Metode Pengolahan dan Analisis Data

1. Metode Pengolahan Data

Beberapa langkah dalam pengolahan data penelitian yaitu sebagai berikut (Masturoh & Anggita, 2018) :

a. *Editing*

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengecekan terhadap seluruh data yang telah terkumpul guna memastikan kelengkapan dan konsistensinya. Editing bertujuan untuk meminimalkan kesalahan dalam pengisian kuesioner serta memverifikasi apakah data sesuai dengan kriteria yang diperlukan dalam penelitian. Peneliti menggunakan *Microsoft Excel* untuk memudahkan proses pemindahan data ke dalam aplikasi SPSS.

b. *Coding*

Setelah proses editing selesai, dilakukan tahap *coding*, yaitu proses pemberian kode numerik pada data kualitatif. Hal ini bertujuan untuk mempermudah proses input data ke dalam

perangkat lunak statistik. Kode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Kuesioner *Self Management*
 - a) Kode 1 Rendah = $X < 43$
 - b) Kode 2 Sedang = $43 \leq X < 57$
 - c) Kode 3 Tinggi = $X \geq 57$
- 2) Kuesioner kecanduan *Game Online*
 - a) Kode 1 Rendah = $X < 122$
 - b) Kode 2 Sedang = $122 \leq X < 139$
 - c) Kode 3 Tinggi = $X \geq 139$
- 3) Jenis Kelamin
 - a) Kode 1 Laki – laki
 - b) Kode 2 Perempuan
- 4) Usia responden
 - a) Kode 1 usia 13 tahun
 - b) Kode 2 usia 14 tahun
 - c) Kode 3 usia 15 tahun
 - d) Kode 4 yaitu usia 16 tahun
- 5) Media *Game*
 - a) Kode 1 Handphone
 - b) Kode 2 Komputer/Laptop
 - c) Kode 3 ipad/tablet
- 6) Jenis *Game*
 - a) Kode 1 *Mobile Legends*
 - b) Kode 2 *Honor Of Kings*
 - c) Kode 3 *Player Unknow's Battlegrounds (PUBG)*
 - d) Kode 4 *Free Fire*
 - e) Kode 5 *Game* lainnya :
- 7) Tempat bermain *game*
 - a) Kode 1 Di Rumah
 - b) Kode 2 Di Warnet

c) Kode 3 Di Sekolah

d) Kode 4 Di Cafe

c. *Entry data*

Setelah di lakukan *coding* selanjutnya di lakukan *entry data* dengan program software komputer. Salah satu program yang sering digunakan untuk data penelinitan adalah program statistic terkomputerisasi (SPSS). Dalam entry data di perlukan ketelitian dan kecermatan untuk menghindari bias data

d. *Cleaning*

Setelah semua data selesai, peneliti akan melakukan pengecekan ulang kembali terakit data untuk melihat terkait ketidaklengkapan dan kemungkinan terjadi kesalahan kode. *Cleaning* di lakukan setelah semua data di masukkan untuk melihat sekaligus mengecek apakah ada kesalahan dalam pemberian kode sehingga bisa di lakukan perbaikan.

2. Analisis Data

a. Analisa Univariat

Analisa univariat digunakan untuk menggambarkan karakteristik masing masing variable secara deskritif analitik .Data dianalisa untuk mengetahui distribusi frenkuensi dan persentase dari setiap kategori yang diamati.Menurut Notoatmodjo, (2018), prenentase sesuatu kategori dapat dihitung menggunakan rumus berikut :

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

Keterangan

P = Persentase

f = Frenkuensi kategori yang diamati

n = Jumlah total responden

b. Analisa Bivariat

Analisa bivariat dilakukan terhadap dua variabel yang dicurigai berhubungan. Dalam Analisa bivariat dilakukan analisis dengan membandingkan dua variabel yang bersangkutan, kemudian

dilakukan uji analisis statistik dan menganalisa keeratan korelasi antar dua variabel. Dalam penelitian ini analisa bivariat dilakukan untuk menguji adanya korelasi *self management* dan kecanduan *game online* menggunakan *uji somers'd*. Pengujian dilakukan menggunakan signifikan level 0,05 ($\alpha=5\%$). Untuk mengetahui kekuatan korelasi berdasarkan nilai r dihitung dengan kriteria: Kategori Nilai r hitung 0.00 – 0.199 Sangat lemah; 0.200 – 0.399 Lemah; 0.400 – 0.599 Sedang; 0.600 – 0.799 Kuat; 0.800 – 1.000 Sangat Kuat.

I. Etika Penelitian

Etika penelitian ialah ajaran moral yang diterapkan pada setiap tahapan penelitian, meliputi interaksi antara peneliti, partisipan penelitian, dan masyarakat yang dapat mempengaruhi hasil penelitian (Notoatmodjo, 2018). Peneliti telah mendapatkan persetujuan kelayakan etik kepada Badan Etik Penelitian Kesehatan Universitas Jenderal Ahmad Yani Yogyakarta pada tanggal 15 Juli 2025 dengan No: Skep/405/KEP/VI/2025.

Prinsip utama dalam etika penelitian menurut Polit and Beck, (2017) yaitu:

1. Lembar persetujuan responden

Peneliti akan menjelaskan terlebih dahulu maksud, tujuan, dan manfaat, serta prosedur penelitian sebelum melakukan penelitian. Responden yang setuju akan diberikan lembar persetujuan untuk ditandatangani oleh responden.

2. Sukarela

Tidak ada indikasi adanya pihak yang melakukan tekanan atau paksaan. karena penelitian ini sifatnya sukarela.

3. Tanpa nama (*anonimity*)

Untuk memastikan kerahasiaan identitas responden, peneliti hanya menuliskan inisial responden pada lembar hasil yang akan disajikan

serta pengumpulan data atau, bukan nama responden pada lembar alat ukur.

4. Kerahasiaan (*confidentiality*)

Hanya kumpulan data spesifik yang akan disajikan atau dilaporkan dalam temuan penelitian, dan peneliti menjamin kerahasiaan semua informasi yang dikumpulkan dari partisipan penelitian.

J. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara bertahap. Penelitian yang dilakukan akan melewati beberapa tahapan sebagai berikut :

1. Tahap persiapan

Pada tahap ini peneliti melakukan persiapan guna menunjang aktifitas penelitian yang akan dilakukan, diantaranya yaitu :

- a. Menelusuri sumber jurnal dan artikel yang sesuai dengan topik penelitian.
- b. Menyampaikan usulan judul penelitian kepada dosen pembimbing.
- c. Membahas judul penelitian dan persiapan dengan pembimbing
- d. Mengajukan permohonan surat izin pelaksanaan studi pendahuluan di SMP Mataram Kasihan
- e. Melaksanakan kegiatan studi pendahuluan di lingkungan SMP Mataram Kasihan
- f. Menulis proposal skripsi serta menjalani proses bimbingan bersama pembimbing akademik
- g. Merevisi proposal skripsi berdasarkan masukan dari dosen penguji dan pembimbing.
- h. Melakukan ujian proposal skripsi
- i. Melakukan perbaikan proposal skripsi sesuai saran dari dosen penguji
- j. Mengajukan permohonan persetujuan etik penelitian kepada Komite Etik Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta
- k. Mengurus surat izin melakukan penelitian dari Universitas

Jenderal Achmad Yani Yogyakarta ke SMP Mataram Kasihan.

2. Tahap pelaksanaan

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti di SMP Mataram Kasihan. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Peneliti menentukan responden yang sudah ditetapkan, ialah dengan purposive sampling yaitu pengambilan sampel dengan menetapkan subjek yang memenuhi kriteria penelitian dengan penetapan subjek yang memenuhi kriteria dalam kurun waktu tertentu.
- b. Peneliti meminta izin kepada kepala sekolah SMP dan kepada Wali kelas untuk melakukan penelitian di SMP Mataram Kasihan
- c. Peneliti melakukan persamaan apersepsi kepada asisten penelitian. Asisten penelitian berjumlah 3 orang. Apersepsi tentang kuesioner yang digunakan, dan pembagian tugas saat pengambilan data.
- d. Peneliti melakukan perkenalan diri kepada responden, meminta persetujuan untuk berpartisipasi, serta memberikan penjelasan mengenai tujuan dan latar belakang penelitian yang membahas hubungan antara *self-management* dan kecanduan *game online*.
- e. Pembagian *informed consent* dan kuesioner kepada responden dilakukan oleh peneliti dengan bantuan dari asisten penelitian
- f. Pengambilan data :
 - 1) Peneliti menemui responden secara langsung di perpustakaan ketika responden melakukan pengambilan buku, dengan jumlah responden luring 36 siswa pada tanggal 23 Juni 2025.
 - 2) Peneliti menghubungi responden secara daring dihari yang sama melalui *chat whatsapp* dan membagikan link *google form* dengan jumlah responden daring 130 siswa pada tanggal 25-27 Juni 2025.
- g. Peneliti menjelaskan bagian – bagian kuesioner dan cara mengisinya. Peneliti juga mempersilahkan responden untuk bertanya jika masih ada yang kurang dimengerti

- h. Setelah responden bersedia, responden mengisi kuesioner. Peneliti memberikan waktu selama 30 menit untuk pengisian kuesioner
 - i. Kuesioner yang sudah terisi dikumpulkan kembali oleh peneliti dibantu asisten peneliti
3. Tahap penyusunan laporan

Tahap akhir penelitian ini adalah tahap penyusunan laporan dengan mengolah dan menganalisis data dengan program komputer, selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah:

- a. Data yang sudah terkumpul dilakukan *editing, coding, proessing, cleaning* dan *tabulating*.
- b. Data yang sudah diolah kemudian diuji statistik dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.
- c. Peneliti menyusun BAB IV dan BAB V.
- d. Peneliti akan melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing terkait hasil penelitian pada pembimbing
- e. Mengurus pengajuan ujian hasil di admin prodi dengan persetujuan dari pembimbing, penguji, dan koordinator skripsi.
- f. Melakukan ujian hasil penelitian
- g. Revisi laporan ujian hasil sesuai arahan
- h. Setelah laporan skripsi disetujui, melengkapi lampiran dan melakukan penjilidan.