

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif analitis, yaitu cara untuk mendapatkan data nyata dan mencari tahu bagaimana segala sesuatunya saling berhubungan (Sugiyono, 2019). Data variabel independen dan dependen dikumpulkan pada waktu yang bersamaan dalam penelitian ini sehingga menggunakan desain *cross-sectional*. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada korelasi antara *stres* dan *kecanduan game online* di kalangan siswa SMK N 1 Seyegan.

#### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### 1. Lokasi

Penelitian ini telah dilakukan di SMK N 1 Seyegan.

##### 2. Waktu

Pada Bulan Februari 2024 sampai dengan Agustus 2024

#### **C. Populasi dan Sampel**

##### 1. Populasi

Setiap item yang mempunyai ciri-ciri atau ciri-ciri yang dapat diamati akan membentuk populasi, karena item-item tersebut merupakan bahan penyusun penelitian (Sugiyono, 2019). Partisipan penelitian adalah siswa SMK N 1 Seyegan yang telah dilakukan skrining dengan beberapa pertanyaan dan didapatkan populasi dengan jumlah 125 siswa.

## 2. Sampel

Sampel penelitian adalah suatu item penelitian yang digunakan untuk mengidentifikasi kuantitas dan karakteristik populasi penelitian (Sugiyono, 2019). Siswa SMK N 1 Seyegan mengikuti penelitian tersebut. Pendekatan yang digunakan adalah *non-probability* sampling berdasarkan *purposive sampling*. Sebaliknya, pengambilan sampel non-probabilitas adalah pendekatan pengambilan sampel populasi yang tidak bergantung pada peluang. (Nursalam, 2016).

Berbagai kriteria *inklusi* dan *eksklusi* akan mempengaruhi cara peneliti memilih sampel responden penelitian. Perbedaan antara kriteria *inklusi* dan *eksklusi* adalah kriteria inklusi berlaku ketika topik memenuhi kualifikasi peneliti, sedangkan kriteria *inklusi* berlaku ketika subjek sebelumnya merupakan bagian dari penelitian tetapi kemudian dikeluarkan karena alasan tertentu (Irfannuddin, 2019). Dalam penelitian ini, hal-hal berikut dipertimbangkan untuk dimasukkan dan dikeluarkan:

### a. Kriteria inklusi

- 1) Siswa yang bermain *game online*
- 2) Siswa dengan usia 16-18 tahun
- 3) Siswa yang bersedia menjadi responden

### b. Kriteria eksklusi

- 1) Siswa dalam kondisi sakit

## 3. Besar Sampel

Ukuran sampel yang diperlukan untuk penyelidikan ini ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin:

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

$$n = \frac{125}{1 + 125(0,1)^2}$$

$$n = \frac{125}{1 + 125(0,01)}$$

$$n = \frac{125}{1 + 1,25}$$

$$n = \frac{125}{2,25}$$

$$n = 55$$

Keterangan:

$n$  : Sampel

$N$  : Populasi

$e$  : perkiraan tingkat kesalahan (0,1) (Siregar, 2013).

#### **D. Variabel Penelitian**

Bentuk-bentuk atau ciri-ciri yang nantinya akan diteliti disebut dengan variabel penelitian. Beberapa kegiatan atau disiplin ilmu juga mempunyai ciri khas tersendiri yang dijadikan sebagai variabel penelitian (Sugiyono, 2019). Variabel independen dan dependen digunakan dalam penelitian ini. Beberapa contoh yang pertama adalah:

##### a. Variabel Independen

Istilah-istilah berikut menggambarkan variabel ini: anteseden, stimulus, dan prediktor. Konsep variabel independen merupakan hal yang lazim di Indonesia. Karena mempengaruhi variabel terikat (terikat), maka variabel bebaslah yang pertama kali menyebabkan berkembangnya. Kecanduan game online menjadi variabel independen dalam penelitian ini.

b. Variabel Dependen

Apabila suatu variabel mempunyai pengaruh terhadap variabel lain, maka dikatakan kedua variabel tersebut terikat. Dalam penelitian ini besarnya stres digunakan sebagai variabel terikat.

### E. Definisi Operasional

Definisi yang memberikan rekomendasi untuk banyak atribut yang dapat diamati disebut definisi operasional. Kemampuan untuk melakukan observasi langsung dan dapat diobservasi terhadap topik yang diteliti merupakan inti dari definisi operasional, yang berarti bahwa peneliti dapat melakukan hal tersebut dan orang lain dapat mereplikasi temuan mereka (Nursalam, 2016). Untuk lebih memahami istilah ini, pertimbangkan hal berikut:

Tabel 3.1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi operasional	Alat ukur	Skala	Hasil Ukur
Variabel bebas: Kecanduan game online	Perilaku remaja yang familiar dengan bermain game online setiap hari menggunakan smartphone yang diukur dari jenis game online, frekuensi, waktu, karakteristik demografi.	Kuesioner Kecanduan Game Online	Ordinal	Kategori: 1. Ringan (<56%) (1-3) 2. Sedang (56-75%) (4-6) 3. Berat (76-100%) (7-8)
Variabel terikat: Tingkat stress	Stress adalah respon individu terhadap stressor, yaitu situasi atau peristiwa yang	Kuesioner DASS 42	Ordinal	Kategori : 1. Normal : 0-14 2. Ringan :15-

(DASS 42)	mengancam dan menuntut kemampuan koping remaja akibat dari kecanduan game online.	18
		3. Sedang :19-25
		4. Berat :26-33
		5. Sangat berat :>34

---

## F. Alat dan Metode Pengumpulan Data

### 1. Alat Pengumpulan data

Mendistribusikan survei kepada individu adalah metode utama pengumpulan data. Salah satu pendekatan pengumpulan data adalah dengan menggunakan *kuesioner*, yang juga dapat digunakan untuk memodifikasi instrumen (Syoto & Sodik, 2015). Untuk mengumpulkan informasi untuk penelitian ini, *kuesioner* digunakan. Detail surveinya adalah sebagai berikut:

#### a. Kuesioner kecanduan Game Online

Faktor-faktor yang terkait dengan permainan internet kompulsif dievaluasi menggunakan *kuesioner* delapan item. (Liasna, 2017). Terdapat dua pilihan pada instrumen yang mengikuti skala Guttman: ya dan tidak. Pilihan ya bernilai 1 dan pilihan tidak bernilai 0. Skor 0 menunjukkan tidak ada kecanduan game online sama sekali, sedangkan skor 8 menunjukkan kecanduan berat. Sejauh mana seseorang kecanduan bermain game online online sebanding dengan skornya.

Kategori berikut digunakan untuk data yang dikumpulkan setelah perolehannya (Nursalam, 2016):

- 1) Ringan: 0-55%
- 2) Sedang: 56-75%

3) Berat : 76-100%

b. Kuesioner tingkat stress

Instrumen stress yang akan digunakan untuk mengukur tingkat stress pada remaja dalam penelitian ini menggunakan kuesioner DASS 42 (*Depression Anxiety Stress*) dari Lovibond (1995). Kuesioner DAAS yang digunakan pada penelitian ini sudah dalam bentuk bahasa Indonesia yang sudah digunakan dalam mengukur tingkat stres oleh Masturi (2017) sesuai dengan model tingkat stres menurut Lovibond (1995), yaitu skala stres yang terdiri dari 14 pernyataan dalam setiap pernyataan menggunakan skala *likert*, dengan empat kemungkinan tanggapan. Skor 0 tidak pernah, 1 kadang-kadang, 2 sering, dan 3 konsisten.

2. Metode Pengumpulan Data

Sumber primer dan sekunder digunakan sebagai data dalam penelitian ini.

a. Data yang dikumpulkan peneliti langsung dari sumber yang paling otoritatif disebut data primer (Siregar, 2013). Para peneliti mengumpulkan data primer untuk penelitian ini dengan melakukan tes stres dan kuesioner kepada partisipan yang melaporkan kecanduan bermain game online online.

b. Data sekunder

Peneliti tidak serta merta mengumpulkan data sekunder; sebaliknya, mereka mengandalkan informasi yang telah dipublikasikan (Alda, 2020). Sekolah Menengah Kota Seyegan menyediakan data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini.

## G. Uji Validasi dan Uji Reliabilitas

### 1. Uji Validitas

Saat membandingkan data yang dikumpulkan di lapangan dengan data yang dihasilkan setelah dilaporkan kepada peneliti, istilah "validitas" mengacu pada seberapa cocok kedua rangkaian informasi tersebut. Oleh karena itu, suatu informasi dianggap sah apabila "tidak menyimpang" dari nilai yang dinyatakan. Namun, jika suatu instrumen penelitian perlu valid untuk menghasilkan data yang andal, tidak ada alasan untuk tidak melakukan hal tersebut. Penelitian yang bertujuan mendeskripsikan atau menjelaskan sesuatu, dan melibatkan variabel atau gagasan yang sulit dinilai, tidaklah sesederhana validitas empiris, namun ketika diperlukan ukuran yang valid untuk menghasilkan hasil yang dapat dipercaya, mengapa tidak (Sugiyono, 2018).

Masturi (2017) Gunakan uji korelasi SPSS Spearman dan Cronbarch untuk menentukan tingkat keandalan dan stres kuesioner game online. Hasil valid yaitu 5% (0,396) dan 1% (0,505). Oleh karena itu, instrumen tersebut tidak diuji ulang validitasnya. Selain itu, hasil Uji Validitas Tingkat Stres atau Das 42 juga belum teruji validitasnya karena menjadi pedoman, pedoman atau angket baku dalam melakukan penelitian.

### 2. Uji Reliabilitas

Saat melakukan pengukuran berulang menggunakan perangkat pengukuran yang sama untuk gejala yang sama, gunakan ketergantungan untuk menentukan hasil urutan mana yang harus konsisten. Pengujian dapat dilakukan baik secara internal maupun eksternal untuk memastikan keandalan. Audit eksternal menggantikan pengujian awal dengan pengujian serupa dan mencampur pengujian tersebut. Untuk menjamin keakuratan suatu alat ukur, pemeriksaan internal terhadap komponen-komponennya dapat dilakukan sesuai dengan prosedur tertentu (Siregar, 2013).

Masturi (2017) Melakukan uji keandalan game online dan survei tingkat stres. Secara spesifik, kuesioner menghasilkan nilai Cronbach alpha sebesar 0,716. Oleh karena itu, tes ini tidak dilakukan. Hasil Uji Reliabilitas Tingkat Stress atau Dass 42 sudah menjadi pedoman atau angket baku dalam melakukan penelitian, sehingga tidak diuji reliabilitasnya.

## H. Metode Pengolahan dan Analisis data

### 1. Pengolahan Data

Setelah pengumpulan data menggunakan program komputer (software SPSS), dilakukan pengolahan informasi. Ini mencakup langkah-langkah berikut:

#### a. Memeriksa data (*Editing*)

Pemrosesan melibatkan pengecekan semua data yang diperoleh sebelumnya berdasarkan kesimpulan yang diambil darinya. Langkah ini mencoba memverifikasi keaslian semua data yang diterima, karena data tertentu mungkin tidak diperlukan atau tidak memenuhi kebutuhan. Tujuan lainnya adalah untuk menemukan ketidakakuratan data survei lapangan. Data dapat diubah jika kurang akurat dan dapat ditambah jika ada yang kurang (Siregar, 2013). Selama tahap editorial, para peneliti memverifikasi temuan dengan meninjau tanggapan masing-masing peserta. Jika survei belum selesai sepenuhnya, peneliti akan mendorong peserta untuk memberikan informasi sebanyak mungkin.

#### b. Mengkode data (*coding*)

*Coding* adalah cara untuk mengidentifikasi kumpulan data yang memiliki karakteristik yang sama. Data atau analisis identifikasi data

dapat dibedakan dengan menggunakan kode-kode yang sering dilambangkan dengan huruf atau angka (Swarjana, 2016). Pengkodean penelitian ini untuk masing-masing variabel berisi:

1) Usia :

Kode 1 = Remaja Awal

Kode 2 = Remaja Pertengahan

Kode 3 = Remaja Akhir

2) Jenis kelamin

Kode 1 = Laki-laki

Kode 2 = Perempuan

3) Frekuensi Bermain *Game Online*

Kode 1 = 1-2 kali sehari

Kode 2 = 3-4 kali sehari

Kode 3 = > 4 kali sehari

4) Jenis game yang dimainkan

Kode 1 = PUBG

Kode 2 = MLBB

Kode 3 = COC

5) Durasi bermain *Game Online*

Kode 1 = 1-2 jam

Kode 2 = > 2 jam-5 jam

Kode 3 = < 5 jam

6) Kecanduan *Game Online*

Kode 1 = Ringan

Kode 2 = Sedang

Kode 3 = Berat

7) Apa alasan saudara/i bermain game online

Kode 1 = Sarana penyaluran emosi

Kode 2 = Sarana memperoleh teman

Kode 3 = Sarana untuk bersantai

Kode 4 = Ingin memiliki status yang kuat / hebat dalam dunia game

Kode 5 = Ingin bersaing / menantang pemain lain

Kode 6 = Bagian dari komunikasi

Kode 7 = Ingin mendapatkan pengetahuan dari game

8) Tinggal Dengan Siapa

Kode 1 = Dengan Kedua Orang Tua

Kode 2 = Dengan Salah Satu Orang Tua

Kode 3 = Tidak Dengan Kedua Orang Tua (saudara, sendiri,kost)

9) Tingkat stres

Kode 1 = Normal

Kode 2 = Ringan

Kode 3 = Sedang

Kode 4 = Berat

Kode 5 = Sangat berat

c. Menyusun data (*Tabulating*)

Tabel mengacu pada data yang pertama kali diberi kode dan kemudian diproses dalam bentuk tabel untuk memenuhi tujuan analitis peneliti. Untuk memudahkan analisis data, kami memberikan gambarannya pada tabel-tabel berikut (Swarjana, 2016). Peneliti mengorganisasikan dan mengumpulkan data dalam format tabel untuk

memudahkan analisis data sesuai tujuan penelitian. Tabel frekuensi dengan persentase digunakan dalam penelitian ini.

d. Memasukan data (*Entry*)

Jika seluruh variabel penelitian dan tanggapan responden sudah dimasukkan maka data siap untuk diolah lebih lanjut. Oflin (2021). Peneliti harus terlebih dahulu memasukkan data penelitiannya secara manual ke dalam program spreadsheet seperti Microsoft Excel sebelum data dapat diimpor dan diproses oleh program komputer.

e. *Procesing*

Setelah kuesioner selesai dan langkah pengkodean berhasil diselesaikan, pemrosesan dapat dimulai. Pengolahan data untuk dianalisis merupakan langkah selanjutnya bagi peneliti (Hidayat et al., 2019). Pemrosesan data dimulai dengan peneliti memasukkan tanggapan survei ke dalam database elektronik.

f. *Cleaning data*

Tujuan pembersihan data adalah untuk memeriksa keakuratannya. Untuk menjamin keakuratan entri data, peneliti melakukan minimal tiga kali pemeriksaan. Tidak ada kesalahan dalam prosedur pembersihan, sehingga ressponden dapat memanfaatkan seluruh data (Roflin, 2021). Peneliti memeriksa ulang data yang dimasukkan ke dalam program komputer sebanyak tiga kali selama langkah pembersihan untuk memastikan kebenarannya.

## 2. Analisa data

Program komputer digunakan untuk menginput data survei, yaitu aplikasi SPSS. Program kemudian mencoba menarik kesimpulan berdasarkan temuan penelitian, dengan tujuan memperoleh hasil yang sesuai dengan harapan. Temuan tersebut kemudian dirangkum dalam sebuah tabel dan dimasukkan dalam laporan penelitian. Bagian dari analisis data adalah:

### a. Analisis univariat

Setiap variabel yang dievaluasi dijelaskan melalui analisis univariat. Penelitian ini menggunakan analisis univariat untuk mengetahui tingkat stres, kecanduan game online, dan karakteristik responden. Adapun rumus analisis univariat sebagai berikut:

$$P_1 = \frac{f_1}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$P_1$  : presentase masing-masing kelompok

$f_1$  : frekuensi atau jumlah pada setiap kelompok

$N$  : total sampel penelitian

$K$  ; konstanta ( 100% )

### b. Analisis bivariat

Dua variabel dianalisis secara eksplisit menggunakan metode bivariat (Notoatmodjo, 2018). Menemukan hubungan atau dampak elemen independen dan dependen merupakan tujuan analisis bivariat. Uji peringkat Spearman memeriksa korelasi antara dua variabel; Digunakan Spearman rank karena skala yang digunakan dalam analisis statistik bivariat

skala ordinal pada variable independent dan skala ordinal pada variable dependen. (Dahlan, 2016).

Rumus *spearman rank* adalah sebagai berikut :

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

Keterangan:

$r_s$  : nilai korelasi spearman *Rank*

$d^2$  : selisih setiap pasangan *Rank*

$n$  : jumlah pasangan *Rank* untuk spearman ( $5 < n < 30$ )

Tabel 3.2 Interpretasi Nilai Koefisien Korelasi

Koefisien	Nilai Interval	Keterangan
korelasi ( r )	0,00 – 0,25	Tidak ada hubungan/hubungan lemah
	0,26 – 0,50	Hubungan sedang
	0,51 – 0,75	Hubungan kuat
	0,6 – 1,00	Hubungan sangat kuat

Sumber: Nursalam (2016)

### I. Etika penelitian

Etika dalam penelitian harus selalu diutamakan daripada penelitian apa pun yang melibatkan manusia, karena etika penelitian adalah disiplin ilmu yang berkaitan dengan perilaku manusia. Partisipan penelitian ini adalah orang tua dan anak pasien yang berobat di Puskesmas Bantul. Untuk itu sebelum memulai penelitian, peneliti meminta dan mendapat persetujuan dari Komisi Etik Penelitian Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta. Etika penelitian didasarkan pada beberapa prinsip, beberapa di antaranya adalah:

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

Saat melakukan penelitian, penting untuk diingat bahwa setiap subjek mempunyai hak, termasuk hak untuk menentukan nasib sendiri, kebebasan dari paksaan, dan hak untuk mengetahui bagaimana informasi mereka akan dibagikan melalui saluran penelitian. Saat merencanakan cara mengumpulkan informasi mengenai dorongan penelitian ini, para peneliti tetap mempertimbangkan hak-hak responden dan partisipan. Selain itu, peneliti memberikan keleluasaan kepada responden untuk memilih apakah akan menyampaikan data atau tidak dengan memberikan perjanjian informed consent. Tanpa menggunakan kekerasan, peneliti harus menghormati hak peserta untuk menolak partisipasi atau menandatangani formulir persetujuan. Dengan menjamin kerahasiaan data identifikasi dan mendapatkan izin sebelum pengumpulan data, penelitian ini telah memberikan hak kepada responden untuk berpartisipasi secara bebas dan tanpa paksaan.

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

Setiap orang berhak atas privasi dan kebebasan untuk memilih apakah akan berbagi informasi dengan orang lain atau tidak, yang mencakup kemampuan untuk menjaga keamanan informasi dan pilihan untuk menyembunyikan beberapa informasi. Agar tidak ada yang mengetahui identitas siapa pun, kami meminta agar seluruh peserta cukup menuliskan inisialnya saat mengisi survei. Peneliti akan mengkodekan atau memberikan simbol pada data masing-masing responden karena beberapa orang tidak ingin informasi pribadinya dipublikasikan. Peneliti hanya menawarkan coding sebagai sarana untuk menyembunyikan identitas responden.

3. Keadilan dan inklusivitas (*respect for justice end inclusiveness*)

Sebagai sebuah konsep, keadilan mencakup penegakan moralitas individu, perlindungan hak, dan pelestarian konsep keadilan. Para ilmuwan akan memastikan bahwa seluruh partisipan akan mendapatkan terapi yang sama dengan tidak membuat pengecualian apapun atas alasan tersebut. Peneliti dalam penelitian ini tidak menggunakan kriteria ras, etnis, atau agama untuk mengidentifikasi peserta penelitian.

4. Memperhitungkan manfaat dan kerugian yang ditimbulkan (*balancing harms and benefits*)

Agar responden dapat menerapkan dan menggeneralisasi penelitian yang dilakukan, maka peneliti harus mengikuti protokol dalam melakukan penelitian (*beneficence*). Para peneliti telah menghindari atau setidaknya meremehkan pengaruh permusuhan terhadap pertanyaan-pertanyaan terkait subjek dalam penelitian ini. Metodologi penelitian penelitian ini menjelaskan keuntungan, dampak, dan hasil dari partisipasi subjek dalam penelitian. Studi ini akan membantu peserta memahami dampak stres akibat bermain game internet kompulsif terhadap kemampuan mereka menjalani kehidupan sehari-hari.

## **J. Pelaksanaan Penelitian**

1. Tahap persiapan penelitian.
  - a. Mencari referensi.
  - b. Meminta izin kepada LPPM Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta setelah menyerahkan judul penelitian.
  - c. Untuk mendapatkan pendapat supervisor mengenai langkah-langkah yang harus diambil saat mengerjakan proposal, konsultasikan dengan mereka.
  - d. Surat rekomendasi studi pendahuluan administrasi di LPPM Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.

- e. Silakan kirimkan surat permohonan izin melakukan penelitian pendahuluan ke SMK N 1 Seyegan.
  - f. Pengumpulan data pertama di SMK N 1 Seyegan.
  - g. Selesaikan di Bab I sampai III untuk membuat proposal.
  - h. Revisi proposalnya.
  - i. Adakan seminar proposal di mana para penguji meninjau ide-ide skripsi.
  - j. Konsultasikan dengan dosen pembimbing setelah melakukan revisi proposal berdasarkan masukan dan rekomendasi yang diberikan oleh penguji dan dosen pembimbing pada saat seminar proposal.
  - k. Mengawasi penerbitan izin pelaksanaan proyek yang dipelopori oleh Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.
2. Tahap pelaksanaan
- a. Tiga asisten peneliti mahasiswa keperawatan membantu proyek ini; mereka telah mendiskusikan tujuan dan metodologi penelitian dengan peneliti, memastikan bahwa mereka memiliki pemahaman yang sama mengenai tujuan penelitian.
  - b. Peneliti SMK N 1 Seyegan memperkenalkan diri kepada peserta dan menjelaskan tujuan penelitian.
  - c. Peneliti menggunakan strategi pemilihan non-acak yang dikenal sebagai purposive sampling untuk mengumpulkan sampel; dengan kata lain, mereka mengambil sampel sesuai kriteria penelitian yang telah ditentukan.
  - d. Setelah penjelasan maksud dan tujuan penelitian, peneliti memperoleh izin dari remaja yang memenuhi kriteria inklusi dan bersedia berpartisipasi.
  - e. Setelah menerima kuisisioner dari peneliti dan asisten peneliti, partisipan diberikan waktu selama 15 menit untuk menyelesaikannya setelah peneliti membahas instruksinya.
  - f. Sebelum responden mengisi survei, pastikan semua informasi sudah lengkap.

- g. Gunakan komputer untuk menangani dan menganalisis data.
3. Tahap akhir
- a. Menyusun temuan penelitian.
  - b. Bab IV dan V memerlukan pengolahan data..
  - c. Melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing.
  - d. Lakukan perubahan hingga laporan di ACC oleh dosen pembimbing
  - e. Kumpulkan penguji untuk melakukan seminar hasil.
  - f. Lakukan pengeditan yang diperlukan pada laporan dan konsultasikan dengan dosen pembimbing.
  - g. Menyatukan temuan penelitian yang telah ditinjau dan disetujui oleh penguji.