

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Metode Yang Direncanakan Sebelumnya**

##### **1. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain *Deskriptif Korelasi*. *Deskriptif Korelasi* yaitu penelitian yang bertujuan mengetahui ada tidaknya hubungan antar variabel bebas dan terikat (Notoatmodjo, 2014). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah *Cross Sectional*, yaitu suatu penelitian untuk mempelajari dinamika korelasi antar faktor-faktor resiko dengan efek, dengan cara pendekatan, observasi atau pengumpulan data sekaligus pada suatu saat (*point time approach*), artinya setiap subjek penelitian hanya diobservasi sekali saja dan pengukuran dilakukan terhadap status karakter atau variabel subjek pada pemeriksaan (Notoatmodjo, 2014).

##### **2. Tempat dan Waktu Penelitian**

###### **a. Waktu**

Pengambilan data pada penelitian ini akan dilakukan pada bulan Maret 2020.

###### **b. Tempat**

Penelitian ini akan di lakukan di SMP Negeri 3 Ungaran.

### 3. Populasi dan Sampel

#### a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII dan VIII SMP Negeri 3 Ungaran berjumlah 659 siswa.

#### b. Sampel

Sampel adalah bagian dari keseluruhan obyek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi (Notoatmodjo, 2014). Jumlah sampel yang akan digunakan pada penelitian ini menggunakan rumus slovin :

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

Keterangan :

N = Jumlah populasi

n = Besar sampel

d = Persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat ditolerir 5% (0,05).

Berdasarkan rumus diatas didapatkan jumlah sampel yang diteliti, yaitu:

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

$$n = \frac{659}{1 + 659 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{659}{1 + 1,6475}$$

$$n = \frac{659}{2,6475}$$

$$N = 248$$

Jadi jumlah responden yang digunakan untuk penelitian ini sejumlah 248 responden.

### c. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2016). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *proportional random sampling*. Menurut (Sugiyono, 2016) *proportional random sampling* yaitu pengambilan sampel anggota populasi dilakukan dengan memperhatikan proporsi dalam populasi.

- 1) Peneliti meminta daftar absensi semua siswa kelas VII dan VIII SMP Negeri 3 Ungaran
- 2) Setelah mendapat jumlah daftar nama seluruh siswa peneliti memproporsikan sehingga didapatkan sampel setiap populasi

Menurut (Notoatmodjo, 2014), sebelum pengambilan sampel perlu ditentukan kriteria inklusi, maupun kriteria eksklusi :

- 1) Kriteria inklusi

Kriteria inklusi adalah sejumlah kriteria spesifik yang harus ada atau dipenuhi oleh subyek penelitian (Notoatmodjo, 2014).

Peneliti menentukan beberapa kriteria inklusi sebagai berikut:

- a) Remaja SMP Negeri 3 Ungaran yang berusia 13- 15 tahun.
  - b) Seluruh remaja yang merupakan siswa dan siswi SMP Negeri 3 Ungaran yang pernah bermain *game online*.
  - c) Bersedia menjadi responden.
- 2) Kriteria eksklusi

Kriteria eksklusi adalah karakteristik yang tidak boleh ada pada responden karena dapat menjadi perancu dalam penelitian (Notoatmodjo, 2014). Peneliti menetapkan beberapa kriteria eksklusi sebagai berikut:

- a) Remaja atau siswa dan siswi SMP Negeri 3 Ungaran Kabupaten Semarang yang sedang tidak masuk sekolah/ izin ketika pelaksanaan berlangsung.
- b) Remaja atau siswa dan siswi yang izin dalam keadaan sakit

#### **4. Variabel penelitian**

- a. Variabel independen (bebas)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2016). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kecanduan *game online*.

- b. Variabel dependen (terikat)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kecerdasan emosi pada remaja.

## 5. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi variabel-variabel yang akan di teliti secara operasional di lapangan. Definisi operasional bermanfaat untuk mengarahkan kepada pengukuran atau pengamatan terhadap variabel- variabel yang akan di teliti serta untuk pengembangan instrument.

**Tabel 3.1 Definisi Operasional**

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
Variabel bebas Kecanduan <i>game online</i>	Kecanduan <i>game online</i> merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain <i>game online</i> yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya.	Instrumen (GAS) <i>Game addiction scale for adolescents</i> yang terdiri dari 21 pertanyaan : 1. Sangat setuju : skor 5 2. Setuju : skor 4 3. Kurang setuju : skor 3 4. Tidak setuju : skor 2 5. Sangat tidak setuju : skor 1	Untuk menentukan kategori kecanduan <i>game online</i> menggunakan jumlah skor sebagai berikut : 1. Kecanduan <i>game online</i> ringan : skor 1-35 2. Kecanduan <i>game online</i> sedang : skor 36-70 3. Kecanduan <i>game online</i> berat : skor 71-105	Ordinal
Variabel terikat Kecerdasan Emosional	Kemampuan seseorang mengenali emosi diri, mengelola emosi, mengenali emosi orang lain dan membina hubungan dengan orang lain.	Menggunakan kuesioner WLEIS ( <i>Wong and Low Emotional Intelligence Scale</i> ) dengan 16 pernyataan dan 7 buah pilihan jawaban 1. : sangat tidak setuju 2. : amat tidak setuju 3. : tidak setuju 4. : kurang setuju 5. : setuju 6. : amat setuju 7. : sangat setuju	Untuk menentukan kategori kecerdasan emosional menggunakan jumlah skor sebagai berikut : 1. Rendah : skor 45-61 2. Sedang : skor 62-78 3. Agak Tinggi : skor 79-95 4. Tinggi : skor 96-112	Ordinal

## 6. Alat Pengumpulan Data

### a. Jenis data

Jenis data menurut (Wiratna Sujarweni, 2014), data yang di peroleh terbagi atas dua jenis data yaitu:

#### 1) Data Primer

Data primer merupakan data yang di peroleh langsung dari responden berupa kuesioner kecanduan *game online* dan kecerdasan emosional.

#### 2) Data sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini berupa data jumlah siswa/ siswi SMP Negeri 3 Ungaran.

### b. Alat pengumpulan data (instrumen)

Alat yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2016). Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang sudah baku, sehingga tidak dilakukan akurasi alat ukur. Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis kuisisioner yaitu:

#### 1) Kuisisioner kecanduan *game online*

Kecanduan *game online* merupakan salah satu variabel bebas (independen variabel). Penelitian ini menggunakan skala

kecanduan *Game online* yang dikembangkan oleh Lemmens pada tahun 2009 yaitu (GAS) *Game addiction scale for adolescents*, skala ini terdiri dari dua puluh satu item yang dibuat berdasarkan tujuh aspek. Tujuh aspek tersebut antara lain: *Salience* (kepentingan), *Tolerance* (toleransi), *Mood Modification*, *relapse* (kambuh), *Withdrawal* (menarik diri), *Conflict*, *Problems* (Lemmens, 2009) . Pada skala ini terdapat 21 pernyataan dengan lima pilihan jawaban, dengan ketentuan: nilai 5 untuk menunjukkan (SS) sangat setuju, nilai 4 (S) setuju, nilai 3 (KS) kurang setuju, nilai 2 (TS) tidak setuju, nilai 1 (STS) sangat tidak setuju. Semakin tinggi hasil nilai yang didapat responden maka semakin tinggi pula tingkat kecanduan *game online* yaitu skor 1-35 kategori kecanduan *game online* ringan, skor 36-70 kecanduan *game online* sedang, skor 71-105 kecanduan *game online* ringan.

Kuesioner GAS ini sesuai untuk mengukur tingkat kecanduan bermain *game online* pada remaja karena U=uji validitas dan reliabilitas kuesioner dilakukan pada bulan Desember 2016 setelah kuesioner diterjemahkan terlebih dahulu oleh UPT Bahasa Universitas Lampung, terhadap 35 mahasiswa angkatan 2016 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung yang memenuhi kriteria sebagai responden. Hasil menunjukkan 21 dari 21 pertanyaan valid ( $r$  hitung  $>$   $r$  tabel), pada penelitian ini berdasarkan tabel product moment  $r$  tabel = 0,344 dengan nilai

Cronbach alpha 0.910 dimana nilai Cronbach alpha  $\geq 0,6$  artinya reliabel (Kustiawan & Utomo, 2019).

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Kuesioner GAS (*Game Addiction Scale for Adolescents*)**

No	Aspek	Indikator Perilaku	Item	Jml
1	Ciri khas ( <i>Salience</i> )	Salah satu kriteria adiksi yang berarti bahwa bermain <i>game</i> menjadi aktivitas paling penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku	1, 2, 3	3
2	Toleransi ( <i>Tolerance</i> )	Proses seseorang mulai bermain <i>game</i> lebih sering, sehingga secara bertahap membangun jumlah waktu yang dihabiskan untuk permainan.	4, 5, 6	3
3	Modifikasi suasana hati ( <i>Mood modification</i> )	Pengalaman subjektif yang dirasakan individu sebagai hasil keterlibatan dalam permainan. Ketika seorang pemain menjadi lupa dengan kegiatan lainnya dan pemain cenderung bermain <i>game</i> untuk menghilangkan stres atau kemarahan agar perasaannya menjadi lebih baik ketika sudah bermain <i>game</i> .	7, 8, 9	3
4	<i>relapse</i> (kambuh)	Kecenderungan untuk berulang kali kembali ke pola sebelumnya (bermain <i>game</i> )	10, 11, 12	3
5	Penarikan diri ( <i>Withdrawal</i> )	Emosi yang tidak menyenangkan atau efek fisik yang terjadi ketika bermain <i>game</i> tiba-tiba dikurangi atau dihentikan.	13, 14, 15	3
6	Konflik ( <i>Conflict</i> )	Hal ini mengacu pada semua konflik antar pribadi dihasilkan dari bermain <i>game online</i> .	16, 17, 18	3
7	Masalah ( <i>Problem</i> )	Hal ini mengacu pada masalah yang disebabkan oleh bermain <i>game online</i> secara berlebihan.	19, 20, 21	3
<b>Jumlah</b>				<b>21</b>



## 2) Kuesioner kecerdasan emosional

Kuesioner kecerdasan emosional menggunakan skala yang disusun oleh Wong & Song (2002), *WLEIS (Wong and Low Emotional Intelligence Scale)* berdasarkan teori Davies and Roberts. Kuesioner WLEIS ini sesuai untuk mengukur tingkat kecerdasan emosional pada remaja karena hasil uji validitas dan reabilitas menunjukkan nilai cronbach's alpha 0,837. Penelitian dengan menggunakan kuesioner ini telah digunakan pada penelitian sebelumnya yaitu (Edwindha et al., 2017) dan (Kurniasari & Padmomartono, 2013). Kuesioner ini terdiri dari 16 buah pertanyaan. Pada setiap pertanyaan tersedia 7 buah pilihan jawaban. Klasifikasi jawaban dan pemberian skor sebagai berikut :

**Tabel 3.3 Pemberian skor kuesioner kecerdasan emosional**

<b>Pilihan jawaban</b>	<b>Pemberian Skor</b>
STS = Sangat Tidak Setuju	1
ATS = Amat Tidak Setuju	2
TS = Tidak Setuju	3
KS = Kurang Setuju	4
S = Setuju	5
AS = Amat Setuju	6
SS = Sangat Setuju	7

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Kueosioner kecerdasan Emosional**

No	Dimensi	Indikator	No. Soal
1	SEA ( <i>Self Emotional Appraisal</i> )	- Saya punya alasan kuat mengapa saya memiliki perasaan-perasaan tertentu hampir sepanjang waktu.	1
		- Saya sangat paham perasaan-perasaan saya sendiri.	2
		- Saya sungguh memahami apa yang saya rasakan.	3
		- Saya selalu tahu apakah saya senang ataupun susah	4
2	OEA ( <i>Other Emotional Appraisal</i> )	- Saya selalu dapat mengenali perasaan-perasaan saya berdasarkan perilakunya.	5
		- Saya mampu mengamati dengan baik perasaan-perasaan orang lain.	6
		- Saya peka dengan perasaan dan emosi orang lain.	7
		- Saya sangat paham dengan perasaan-perasaan orang-orang di sekitar saya	8
3	UOE ( <i>Use of Emotion</i> )	- Selalu kutetapkan tujuan bagi diriku sendiri lalu saya berupaya berbuat yang terbaik untuk mencapainya.	9
		- Saya selalu mengatakan pada diriku sendiri bahwa saya orang yang berkemampuan/berkompetensi.	10
		- Saya orang yang mampu memotivasi diri sendiri.	11
		- Saya akan selalu mendorong diri berbuat yang terbaik.	12
4	ROE ( <i>Regulation of Emotion</i> )	- Saya cakap mengendalikan emosi sehingga saya dapat menangani situasi sulit dengan rasional.	13
		- Saya sangat mampu mengendalikan perasaan-perasaan saya sendiri.	14
		- Saya selalu dapat segera mendinginkan emosi saya ketika saya sedang amat marah.	15
		- Saya punya kendali yang bagus atas perasaan-perasaan saya sendiri.	16

## **7. Proses Pengumpulan Data**

Prosedur perijinan penelitian mengumpulkan data melalui tahap sebagai berikut :

1. Peneliti meminta surat permohonan ijin studi pendahuluan dari Kampus Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo Ungaran ditujukan kepada Kepala Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Semarang.
2. Peneliti mendapatkan ijin dari Kepala Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Semarang, lalu peneliti mengantarkan surat ijin penelitian tersebut ke Badan Perencanaan Penelitian Dan Pengembangan Daerah Kabupaten Semarang.
3. Peneliti mendapatkan ijin dari Kepala Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Semarang, lalu peneliti mengantarkan surat ijin penelitian tersebut ke Dinas Pendidikan Kabupaten Semarang.
4. Peneliti mendapatkan ijin dari Dinas Pendidikan Kabupaten Semarang, kemudian peneliti mengantarkan surat ke SMP Negeri 3 Ungaran Kabupaten Semarang.
5. Peneliti meminta persetujuan dari kepala sekolah SMP Negeri 3 Ungaran Kabupaten Semarang untuk melakukan studi pendahuluan.
6. Peneliti melakukan studi pendahuluan di SMP Negeri 3 Ungaran.
7. Peneliti mendapatkan jumlah siswa dari kelas VII, VIII, IX dari guru kesiswaan SMP Negeri 3 Ungaran.

8. Peneliti mengajukan surat pengantar penelitian dari kampus kepada Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Semarang.
9. Peneliti mengajukan surat ijin penelitian tembusan dari Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Semarang kepada Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Semarang.
10. Peneliti mengajukan surat permohonan penelitian di SMP Negeri 3 Ungaran Kabupaten Semarang. Setelah mendapatkan persetujuan dan waktu telah di tentukan, peneliti melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Ungaran.
11. Peneliti dibantu dengan 3 asisten dalam pengisian kuisisioner untuk mengantisipasi jika ada pertanyaan yang tidak di pahami oleh responden.
12. Peneliti membagikan kuisisioner untuk di isi, pada saat proses pengisian kuisisioner peneliti berada di dekat responden. Dan pada saat pengisian kuisisioner responden diberi jarak untuk menghindari kesamaan jawaban antar responden.
13. Kuisisioner dikembalikan kepada peneliti setelah selesai diisi.
14. Peneliti mengecek kembali kelengkapan dari pengisian butir – butir soal kuisisioner.
15. Peneliti mengolah hasil kuisisioner yang sudah didapatkan dari responden dengan program SPSS.

## 8. Etika Penelitian

Penelitian dilaksanakan setelah mendapatkan persetujuan dari berbagai pihak yang berwenang. Penelitian dilaksanakan menekankan pada masalah etika yaitu :

### a. *Informed consent* (Lembar Persetujuan)

Lembar persetujuan diberikan kepada responden yang diteliti yang memenuhi kriteria inklusi. Menjelaskan tujuan dari penelitian, disertai judul penelitian dan manfaat penelitian. Menjelaskan tujuan dari penelitian, disertai judul penelitian dan manfaat penelitian. Responden yang bersedia, maka harus menandatangani surat persetujuan penelitian. Responden yang menolak untuk diteliti maka peneliti tidak memaksa dan menghormati hak dari responden.

### b. *Anonymity*

Peneliti memberi jaminan pada responden penelitian dengan tidak mencantumkan nama responden dalam alat ukur dan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data atau penelitian yang akan disajikan. Peneliti tidak mencantumkan nama-nama responden dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angka untuk nama-nama responden.

### c. *Confidentiality*

*Confidentiality* (kerahasiaan), peneliti menjamin kerahasiaan semua informasi yang diberikan oleh responden dan dijaga hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

d. *Justice*

Peneliti memberikan kesempatan yang sama bagi responden yang memenuhi kriteria untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Peneliti berlaku adil ke semua responden penelitian tanpa membedakan satu sama lain. Setiap responden diperlakukan sama dan tidak diskriminatif dalam memperoleh haknya.

e. *Non maleficence*

Penelitian ini tidak membahayakan responden, dan peneliti berusaha melindungi responden dari bahaya ketidaknyamanan. Selama proses penelitian berlangsung peneliti memperhatikan beberapa hal yang dapat merugikan responden.

f. *Beneficence*

Penelitian memberikan informasi dengan baik untuk responden dalam peningkatan manfaat diri dan orang lain. Peneliti akan memberikan informasi mengenai bagaimana kecanduan *game online* dengan kecerdasan emosi.

## **9. Pengolahan data**

Menurut (Notoatmodjo, 2014) langkah-langkah pengolahan data pada umumnya melalui langkah-langkah sebagai berikut :

a. *Editing*

Peneliti memeriksa kelengkapan data yang telah diserahkan oleh responden, baik mengenai identitas responden maupun pilihan jawaban checklist pada penelitian ini. Pada proses editing telah

dinyatakan lengkap dan tidak ada kekosongan dalam pengisian biodata maupun lembar kuesioner.

b. *Scoring*

Peneliti memberikan skor pada masing-masing jawaban yang telah diisi oleh responden dengan memberikan skor sebagai berikut.

1) Penilaian jawaban dari pertanyaan variabel kecanduan *game online*

- a) Sangat setuju : diberi skor 5
- b) Setuju : diberi skor 4
- c) Kurang setuju : diberi skor 3
- d) Tidak setuju : diberi skor 2
- e) Sangat tidak setuju : diberi skor 1

Dengan kategori sebagai berikut :

- a) Kecanduan *game online* ringan : skor 1-35
- b) Kecanduan *game online* sedang : skor 36-70
- c) Kecanduan *game online* berat : skor 71-105

2) Untuk kecerdasan emosional

- a) Sangat tidak setuju : diberi skor 1
- b) Amat tidak setuju : diberi skor 2
- c) Tidak setuju : diberi skor 3
- d) Kurang setuju : diberi skor 4
- e) Setuju : diberi skor 5
- f) Amat setuju : diberi skor 6
- g) Sangat setuju : diberi skor 7

Dengan kategori sebagai berikut :

- a) Rendah : skor 45-61
- b) Sedang : skor 62-78
- c) Agak Tinggi : skor 79-95
- d) Tinggi : skor 96-112

c. *Coding* ( pemberian kode)

Coding diberikan untuk mempermudah proses pengolahan data, maka peneliti memberikan kode pada data yang diperoleh untuk mempermudah dalam pengolahan dan klasifikasi data. Pemberian kode berdasarkan jumlah nilai dari jawaban responden.

Pemberian kode dari jumlah skor jawaban responden untuk pertanyaan pada variabel kecanduan bermain game online yaitu :

- 1) Kecanduan ringan diberi kode : 1
- 2) Kecanduan sedang diberi kode : 2
- 3) Kecanduan berat diberi kode : 3

Pemberian kode dari jumlah skor jawaban responden untuk pertanyaan pada variabel kecerdasan emosional yaitu :

- 1) Rendah diberi kode : 1
- 2) Sedang diberi kode : 2
- 3) Agak Tinggi diberi kode : 3
- 4) Tinggi diberi kode : 4

d. *Tabulating*

Peneliti melakukan tabulating atau penyusunan data seakan menyelesaikan pemberian nilai dan pemberian kode dari masing-



masing jawaban responden atas pertanyaan yang diajukan agar dengan mudah dijumlahkan, disusun dan didata untuk dianalisis.

e. *Entering*

Peneliti melakukan proses pemasukan data hasil tabulasi skor dan kode ke dalam komputer seakan table tabulasi selesai untuk selanjutnya dilakukan analisa data dengan menggunakan program Microsoft excel.

f. *Transferring*

Peneliti melakukan pemindahan kode-kode yang akan ditabulasi ke dalam komputer dengan menggunakan program SPSS untuk mempercepat proses analisa data.

## **10. Analisis data**

a. Analisis Univariat

Analisis ini dilakukan terhadap tiap variabel dari hasil penelitian. Pada umumnya dalam analisa ini hanya menghasilkan distribusi frekuensi dan presentasi dari tiap variabel (Arikunto, 2010). Sehingga tergambar fenomena yang berhubungan dengan variabel yang diteliti meliputi :

- 1) Gambaran kecanduan *game online* pada remaja SMP Negeri 3 Ungaran.
- 2) Gambaran kecerdasan emosi pada remaja SMP Negeri 3 Ungaran.

b. Analisis Bivariat

*Analisis bivariat* yaitu analisis yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi (Sugiyono, 2016).

Analisis bivariat dalam penelitian ini untuk melihat hubungan kecanduan *game online* dengan kecerdasan emosi pada remaja SMP Negeri 3 Ungaran. Untuk memperjelas pembahasan penelitian dan untuk mengetahui hubungan antar variabel maka dilakukan uji statistik menggunakan uji korelasi kendall tau. Uji korelasi kendall tau ini digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan 2 variabel bila data kedua variabel berbentuk ordinal, dengan rumus :

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

Keterangan :

$\tau$  = koefisien korelasi kendal Tau yang besarnya ( $-1 < \tau < 1$ )

$\sum A$  = jumlah rangking atas

$\sum B$  = jumlah rangking bawah

$N$  = jumlah anggota sampel

Proses pengolahan dan analisis data dalam penelitian dilakukan menggunakan program computer dengan nilai makna  $\rho$  value:

- 1) Jika  $\rho$  value  $< \alpha$  (0,05) maka  $H_0$  ditolak yang berarti ada hubungan kecanduan *game online* dengan kecerdasan emosi pada remaja SMP N 3 Ungaran.

- 2) Jika  $\rho$  value  $> \alpha$  (0,05) maka  $H_0$  diterima yang berarti tidak ada hubungan kecanduan *game online* dengan kecerdasan emosi pada remaja SMP N 3 Ungaran.

Syarat uji Kendal Tau sebagai berikut :

- 1) Mencari hubungan antar dua variabel atau lebih
- 2) Masing – masing variabel bertipe ordinal

## **B. Metode Penyesuaian Dengan Pendekatan Meta Analisis**

### **1. Deskripsi Metode Pendekatan Meta-Analisis**

Meta-analisis merupakan suatu teknik statistika yang menggabungkan dua atau lebih penelitian sejenis sehingga diperoleh paduan data secara kuantitatif. Dilakukan dengan cara menganalisis data yang bersumber dari studi primer. Hasil analisis studi primer dipakai sebagai dasar untuk menerima/mendukung sebuah hipotesis atau menolak/menggugurkan hipotesis yang diajukan oleh peneliti. Dilihat dari prosesnya, meta-analisis merupakan suatu studi observasional retrospektif, dalam artian peneliti membuat rekapitulasi data tanpa melakukan manipulasi eksperimental.

Meta-analisis memungkinkan adanya pengkombinasian hasil-hasil yang beragam dan memperhatikan ukuran sampel relatif dan ukuran efek. Hasil dari tinjauan ini akurat mengingat jangkauan analisis ini yang sangat luas dan analisis yang terpusat. Meta-analisis juga menyediakan jawaban

terhadap masalah yang diperdebatkan karena adanya konflik dalam penemuan-penemuan beragam studi serupa.

### **Proses dalam melakukan studi meta analisis**

Proses dalam melakukan meta analisa adalah sebagai berikut :

- a. Eksplorasi artikel penelitian yang terkait dengan penelitian yang sedang dilaksanakan.
- b. Membandingkan artikel-artikel penelitian-penelitian sebelumnya dengan statistic atau analisis mendalam pada data dan hasil penelitiannya.
- c. Membuat kesimpulan hasil perbandingan artikel sesuai dengan tujuan penelitian.

#### **a. Metode Pengumpulan Data**

Jumlah artikel yang digunakan dalam metode ini berjumlah 6 jurnal, dimana; 4 jurnal nasional dan 2 jurnal internasional yang relevan dan atau artikel yang terkait dengan penelitian yang peneliti analisis. Dimana keenam jurnal ini menggunakan penelitian kuantitatif antara lain (Rahayu, 2018), (Sukma, 2013), (Apriliyani, 2020), (Nurazmi et al., 2017), (Seo et al., 2012) dan (Che et al., 2017), Artikel-artikel dalam meta-analisis ini diperoleh dari berbagai sumber. Strategis dalam pengumpulan artikel menggunakan situs jurnal yang telah terakreditasi seperti *pubmed*, *elsevier* dan *google scholar*.

#### **b. Proses Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan prosedur berikut:

- 1) Prosedur Perijinan
  - a) Prosedur perijinan yakni dengan menggunakan artikel yang sudah memiliki izin publikasikan dan sudah terdaftar resmi.
- 2) Prosedur Pengumpulan Data
  - a) Peneliti melakukan pencarian artikel terkait kecanduan *game online* dengan kecerdasan emosi remaja di berbagai jurnal penelitian baik internasional maupun nasional dengan tetap memperhatikan kriteria inklusi dan kriteria eksklusi penelitian peneliti.
  - b) Setelah didapatkan artikel yang dimaksud, peneliti melakukan telaah terhadap artikel tersebut dengan menganalisis judul, penerbit, desain, hasil penelitian, dan simpulan dari artikel berbagai penelitian tersebut.
  - c) Setelah peneliti menelaah terkait komponen artikel, peneliti kemudian melakukan perbandingan antara hasil penelitian dari berbagai artikel tersebut dengan tinjauan teori.
  - d) Kemudian hasil dari proses peneliti membandingkan hasil dari berbagai penelitian dengan tinjauan teori, peneliti melakukan analisis mendalam untuk menguji hipotesis yang telah peneliti buat.

### 3. Isi Artikel

#### a. Artikel Pertama

- Judul Artikel : Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa-Siswi Kelas XI SMK Sunan Ampel Menganti
- Nama Jurnal : Jurnal Psikologi
- Penerbit : Universitas Muhammadiyah Gresik
- Volume&Halaman : Volume 1 dan hal 15-21
- Tahun Terbit : 2018
- Penulis Artikel : Dina Putri Rahayu

#### ISI ARTIKEL

- Tujuan Penelitian : Untuk mengetahui adanya hubungan kecerdasan emosional dengan kecanduan *game online* pada siswa-siswi kelas XI SMK Sultan Ampel Menganti
- Metode Penelitian :
- Disain : *Cross-sectional*
  - Populasi : Siswa dan siswi kelas XI SMK Sultan Ampel Menganti sebanyak 80 orang.
  - Sampel : 78 responden
  - Instrumen : *Game addiction scale for adolescents(GAS)* dan *Wong and Low Emotional Intelligence(WLEIS)*
  - Metode analisa : *Spearman rank*

- Hasil Penelitian : Teknik analisa data menggunakan korelasi *spearman rank* dengan taraf signifikan 5%.  $r_{hitung} = -0,390$ ,  $p = 0,000$  dengan Sig. (2-tailed) yang berarti korelasinya signifikan karena lebih kecil dari 0,05 ( $p < 0,05$ ). Sehingga hipotesa nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesa alternative ( $H_a$ ) diterima yang artinya ada hubungan antara kecerdasan emosional dengan kecanduan *game online*. Tanda negatif pada *Correlation Coefficient*  $r = -0,390$  menunjukkan bahwa dua variabel memiliki hubungan yang berlawanan arah.
- Kesimpulan : Terdapat hubungan kecerdasan emosional dengan kecanduan *game online* pada siswa-siswi kelas XI SMK Sunan Ampel Menganti. Sumbangan variabel kecerdasan emosional dengan kecanduan *game online* pada siswa-siswi SMK Sunan Ampel Menganti sebesar 15,21%.
- Saran : Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik dengan permasalahan yang sama diharapkan untuk mengkaji masalah ini dengan jangkauan yang lebih luas dengan menambah variabel lain yang belum terungkap dalam penelitian ini.

## **b. Artikel Kedua**

- Judul Artikel : Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Kecerdasan Emosional Mahasiswa Semester VIII Di Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang
- Nama Jurnal : Jurnal Keperawatan
- Penerbit : Universitas Islam Sultan Agung Semarang
- Volume & Halaman : 1-9
- Tahun Terbit : 2013
- Penulis Artikel : Raysa Ariesti Sukma

### **ISI ARTIKEL**

- Tujuan Penelitian : Untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan kecerdasan emosional mahasiswa di Fakultas ilmu keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang
- Metode Penelitian :
- Disain : *Cross sectional*
  - Populasi : Mahasiswa S1 Keperawatan semester 8 yang bermain game online periode April-Mei tahun 2013
  - Sampel : 42 responden
  - Instrumen : Skala kecanduan *game online* dan kecerdasan emosional
  - Metode analisa : Chi-square



Hasil Penelitian : Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden paling dominan dengan kecanduan *game online* tinggi (83,3%). Responden penelitian paling dominan dengan kecerdasan emosional rendah (73,8%).

Kesimpulan : Hasil uji chi-square didapatkan ada hubungan positif yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan kecerdasan emosional pada mahasiswa S1 keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang semester 8 yang bermain game online periode April-Mei tahun 2013 dengan *p value* 0.0000.

**c. Artikel Ketiga**

Judul Artikel : Hubungan Intensitas Bermain Permainan *Online* Dengan Kecerdasan Emosional (Pada Remaja Pemain *Mobile Legend* Di Kota Samarinda)

Nama Jurnal : Jurnal Psikologi (Psikoborneo)

Penerbit : Universitas Mulawarman

Volume & Halaman : 8 (1) : 67-82

Tahun Terbit : 2020

Penulis Artikel : Anggita Apriliyani

## ISI ARTIKEL

Tujuan Penelitian : Untuk mengetahui adanya hubungan intensitas bermain permainan *online* dengan kecerdasan emosional (pada remaja pemain *mobile legend* di kota samarinda)

Metode Penelitian :

- Disain : *Cross sectional*
- Populasi : Remaja pemain Mobile Legend di Kota Samarinda berusia 15-19 tahun
- Sampel : 100 responden
- Instrumen : skala intensitas bermain *game online*, skala kecerdasan emosi
- Metode analisa: *Pearson r correlation*

Hasil Penelitian : Berdasarkan analisis *pearson r correlation* didapatkan hasil terdapat hubungan negatif antara intensitas bermain permainan *online* dengan kecerdasan emosional, dengan nilai  $r = -0.506$  dan nilai  $\text{Sig} = 0.014$  ( $p < 0.05$ ), yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sedang intensitas bermain permainan *online* dengan kecerdasan emosional

Kesimpulan : Semakin tinggi intensitas bermain permainan *online* seorang remaja maka tingkat

kecerdasan emosional akan semakin rendah. Sebaliknya jika semakin rendah intensitas bermain permainan *online* seorang remaja maka tingkat kecerdasan emosional akan semakin tinggi.

Saran : Orang tua yang memiliki anak usia remaja hendaknya lebih berhati-hati dan lebih cermat dalam mengawasi dan mendidik anaknya agar tidak terjebak dalam pergaulan dan kemajuan teknologi yang bisa menimbulkan pengaruh yang negatif yang dapat merugikan anak.

#### **d. Artikel Keempat**

Judul Artikel : Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Regulasi Emosi Pada Remaja

Nama Jurnal : Jurnal Online Mahasiswa (Keperawatan)

Penerbit : Universitas Riau

Volume & Halaman : Volume 5, Nomor 2, 555-562

Tahun Terbit : 2018

Penulis Artikel : Anita Nurazmi, Veny Elita, Wan Nishfa Dewi

## ISI ARTIKEL

Tujuan Penelitian : Untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap regulasi emosi pada remaja

### Metode Penelitian

- Disain : *Cross Sectional*
- Populasi : Siswa yang aktif *game online* kelas X dan XI SMK Negeri 2 Pekanbaru berjumlah 802 siswa
- Sampel : 267 responden
- Instrumen : Skala kecanduan *game online* dan skala regulasi emosi.
- Metode analisa : Chi-square

Hasil Penelitian : Gambaran kecanduan *game online* didapatkan hasil remaja yang positif kecanduan berjumlah 107 orang responden (40,1%) sedangkan remaja yang negatif kecanduan *game online* berjumlah 160 orang responden (59,9%). Gambaran regulasi emosi pada remaja didapatkan bahwa remaja yang memiliki regulasi emosi tinggi berjumlah 146 (54,7%) sedangkan remaja yang memiliki regulasi emosi rendah

berjumlah 121 responden (45,3%). Hasil uji *Chi-square* diperoleh hasil p value lebih kecil dari nilai alpha  $(0,000) < \alpha (0,05)$ . Hal ini berarti  $H_0$  ditolak.

Kesimpulan : Dapat disimpulkan bahwa ada hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap regulasi emosi pada remaja.

Saran : Diharapkan remaja dapat mengatur waktu dan dapat mengendalikan diri mereka dalam bermain *game online* sehingga tidak berdampak pada regulasi emosional.

**e. Artikel kelima**

Judul Artikel : *Emotional Competence And Online Game Use In Adolescents*

Nama Jurnal : *Continuing Education*

Penerbit : Wolters Kluwer Health, Lippincott Williams & Wilkins

Volume & Halaman : Vol.30, No.12, 640-646

Tahun Terbit : 2012

Penulis Artikel : Mia Seo, Hee Sun Kang, Sun Mi Chae

**ISI ARTIKEL**

Tujuan Penelitian : Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi hubungan antara kemampuan

emosional dan penggunaan *game online* pada remaja.

Metode Penelitian :

- Disain : *cross sectional*
- Populasi : Siswa dan siswi dari sepuluh *elementary, middle, high school* di Seoul dan Kyunggi Korea Selatan
- Sampel : 2199 remaja
- Instrumen : *Demographics, Korean version of the internet game addiction (KADO), dan Emotional Intelligence Questionnaire (Mayer and Salovey,1997).*
- Metode analisis : *Pearson correlation*

Hasil Penelitian : Emosi positif memiliki korelasi positif dengan ekspresi emosional ( $r = 0.31, P < .001$ ) dan EI ( $r = 0.30, P < .001$ ). Ekspresi emosional memiliki korelasi yang lemah tetapi positif dengan EI ( $r = 0.10, P < .001$ ). Ada korelasi negatif yang signifikan secara statistik antara penggunaan game online dan emosi positif ( $r = -0.16, P < .001$ ), ekspresi emosional ( $r = -0.21, P < .001$ ), dan Emotional Intelligence ( $r = -0.14, P < .001$ ).

- Kesimpulan : Pengguna game berisiko tinggi memiliki tingkat kecerdasan emosional yang lebih rendah daripada pengguna umum.
- Saran : Diharapkan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk memberikan pelayanan dan konseling untuk membantu siswa dalam mengurangi kecanduan bermain *game online*. Sekolah diharapkan membatasi siswa dalam pemakaian gadget di sekolah dan bekerja sama dengan petugas kesehatan terdekat dalam memberikan konseling kepada siswa yang kecanduan game online.

**f. Artikel keenam**

- Judul Artikel : *Dimensions of Emotional Intelligence and Online Gaming Addiction in Adolescence: The Indirect Effects of Two Facets of Perceived Stress*
- Nama Jurnal : *Frontiers in Psychology*
- Penerbit : *Frontiers*
- Volume & Halaman : 8 : 1-8
- Tahun Terbit : 2017
- Penulis Artikel : Dexin Che, Jianping Hu, Shuangju Zhen, Chengfu Yu, Bin Li, Xi Chang and Wei Zhang

## ISI ARTIKEL

Tujuan Penelitian : Untuk mengetahui hubungan antara kecerdasan emosional dan kecanduan game online dimediasi oleh persepsi ketidakberdayaan dan persepsi efikasi diri.

Metode Penelitian :

- Disain : Cross sectional
- Populasi : 1022 remaja laki-laki berusia 13-19 tahun
- Sampel : 931 responden
- Instrumen : Chinese version of Perceived Stress Scale (PSS; Chu and Kao, 2005), Chinese Emotional Intelligence Scale (Li et al., 2009), Revised Chinese Internet Addiction Scale (CIAS; Chen et al., 2003).
- Metode analisa : analisa deskriptif menggunakan SPSS 22

Hasil Penelitian : Dua dimensi kecerdasan emosional berpengaruh signifikan terhadap kecanduan game online : manajemen emosi secara mandiri (*self management of emotion*) ( $b = -0.246, p < 0,001$ ) dan pemanfaatan emosi (*emotion utilization*) ( $b = 0,081, p < 0,05$ ).



- Kesimpulan : Dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara kecerdasan emosional dan kecanduan game online.
- Saran : Memberikan informasi kepada remaja tentang hubungan kecanduan bermain game online terhadap kecerdasan emosi pada remaja agar mengetahui efek dari kecanduan bermain game online. Dan kepada orang tua agar bisa mengontrol remaja yang suka bermain *game online* dalam waktu yang terlalu lama, karena *game online* dapat mempengaruhi emosi remaja.

