

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode yang Direncanakan Sebelumnya

1. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan studi korelasi (*correlational study*) artinya suatu penelitian atau penelaah hubungan antara dua variabel pada situasi atau kelompok subjek (Notoadmojo, 2012).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah cross sectional. *Cross sectional* yaitu suatu penelitian untuk mempelajari dinamika korelasi antara faktor-faktor risiko dengan efek, dengan cara pendekatan, observasi atau pengumpulan data sekaligus pada suatu saat (*point time approach*). Artinya tiap subjek penelitian hanya diobservasi sekali saja dan pengukuran dilakukan terhadap status karakter atau variabel subjek pada saat pemeriksaan (Notoatmodjo, 2010). Sehingga dapat diketahui hubungan antara beberapa variabel yaitu antara variabel kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada remaja kelas VIII di SMP Negeri 2 Pabelan

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di SMPN 2 Pabelan Kabupaten Semarang Provinsi Jawa Tengah. Waktu yang diperlukan dalam penelitian ini pada Bulan Februari sampai April 2020.

3. Subjek Penelitian

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh

peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja kelas VIII di SMPN 2 Pabelan Kabupaten Semarang Provinsi Jawa Tengah yang berjumlah 160 orang.

b. Sampel

Sampel adalah sebagian yang diambil dari keseluruhan obyek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi (Notoadmojo, 2010).

c. Tehnik Sampling

Teknik pengambilan sampling adalah suatu teknik atau cara mengambil sampel yang representatif dari populasi, pengambilan sampel ini harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat berfungsi sebagai contoh atau dapat menggambarkan populasi yang sebenarnya (Sugiyono, 2016).

Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan yaitu *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasinya. Alasan tehnik ini dipilih karena jumlah populasi relatif kecil dan penelitian membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil (Sugiyono, 2016).

d. Kriteria Sampel

1) Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi adalah karakteristik umum subjek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau yang akan diteliti (Sugiyono, 2011).

Adapun kriteria inklusi sampel dalam penelitian ini adalah :

- a) Subyek adalah siswa kelas VIII yang tercatat sebagai di SMPN 2 Pabelan Kabupaten Semarang.
- b) Subyek dapat diajak berkomunikasi dengan baik.

c) Bersedia diwawancarai dan berpartisipasi dalam penelitian.

2) Kriteria eksklusi

Kriteria eksklusi adalah menghilangkan atau mengeluarkan subjek yang memenuhi kriteria inklusi dari studi karena berbagai sebab (Sugiyono, 2011). Sedangkan kriteria eksklusi sampel dalam penelitian ini adalah :

- a) Subyek kelas VII atau kelas IX.
- b) Subyek tidak ada saat penelitian.
- c) Subyek tidak bersedia menjadi responden.

4. Proses Pengumpulan Data

a. Jenis dan Sumber Data

1) Data primer

Data primer pada penelitian ini dapat langsung oleh peneliti dengan cara melakukan observasi untuk mengukur tingkat kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada remaja.

2) Kuesioner A adalah menurut Jeroen S. Lemmens (2009).

Memiliki 21 item pertanyaan dengan penilaian terbanyak 84 dengan menggunakan skala likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang terhadap *game online*.

Pertanyaan 4 selalu (SL), 3 Sering (SR), 2 Kadang-kadang (K), 1 Tidak pernah (TP). Sehingga seluruh item dapat dikategorikan menjadi tingkat kecanduan :

- a) Ringan = Skor 0-28
- b) Sedang = Skor 29-56
- c) Berat = Skor 57-84

3) Kuesioner B adalah kuesioner untuk mengukur tingkat interaksi sosial dengan menggunakan alat ukur yang diadopsi dari item pernyataan oleh penelitian Lajoy Renee (2012). Pertanyaan dari kuesioner terdiri dari 20 pernyataan dengan penilaian terbanyak 80 dengan menggunakan skala likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang terhadap interaksi sosial. Cara penyusunan kuesioner disusun berdasarkan kisi-kisi yang berasal dari tinjauan teori tentang interaksi sosial.

Pernyataan positif 4 selalu (SL) 3 Sering (SR) 2 Kadang-kadang (K) 1 Tidak pernah (TP). Pernyataan negatif 1 Selalu (SL) 2 Sering (SR) 3 Kadang-kadang (K) 4 Tidak pernah (TP). Sehingga total nilai seluruh item dapat dikategorikan menjadi bentuk interaksi sosial :

- a. Baik Skor 0-26
- b. Cukup Skor 27-53
- c. Kurang Skor 54-80

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pertanyaan Variabel Interaksi Sosial

| Variabel | Indikator | No Soal | | Jumlah Item Soal |
|------------------|---------------------------|------------------|--------------------|------------------|
| | | <i>Favorable</i> | <i>Unfavorable</i> | |
| Interaksi Sosial | Kerjasama | 1, 3 | 2,4 | 4 |
| | Persaingan | 5,8 | 6,7 | 4 |
| | Pertentangan | 12 | 9,10,11 | 4 |
| | Penerimaan/ Akulturasi | 13,14,15 | 16 | 4 |
| | Perpaduan/ Asimilasi | 17,19,20 | 18 | 4 |
| | Jumlah | | | 20 |

5. Prosedur Pengumpulan Data

- a. Prosedur Administrasi (Perijinan)

- 1) Sebelum melakukan studi pendahuluan, peneliti meminta surat persetujuan penelitian dari Universitas Ngudi Waluyo.
- 2) Kemudian mengajukan surat permohonan izin dari institusi kepada Kepala Kesbangpollinmas Kabupaten Semarang.
- 3) Menyerahkan surat permohonan yang telah disetujui Kepala Kesbangpollinmas Kabupaten Semarang ke Dinas Penelitian dan Pengembangan Kabupaten Semarang.
- 4) Kemudian mengajukan surat permohonan dari Kepala Kesbangpollinmas Kabupaten Semarang kepada Dinas Pendidikan Kebudayaan dan Pemuda Olahraga Kabupaten Semarang.
- 5) Menyerahkan surat ijin melakukan studi pendahuluan dari Dinas Pendidikan Kebudayaan dan Pemuda Olahraga Kabupaten Semarang kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Pabelan.
- 6) Setelah mendapat ijin dari Kantor Kepala SMPN 2 Pabelan Kabupaten Semarang, peneliti kemudian meminta ijin penelitian ke Dinas Pendidikan Kabupaten Semarang.

b. Asisten Peneliti

- 1) Guna mengefektifkan waktu maka dalam penelitian ini digunakan asisten peneliti dengan syarat:
- 2) Mahasiswa Program Studi S-1 Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo atau yang mempunyai tingkat pendidikan minimal sederajat dengan peneliti.
- 3) Penelitian ini dibantu oleh tiga orang asisten peneliti yang telah diinformasikan tentang waktu penelitian, pembagian sampel, dan tempat pengambilan data serta cara pengambilan data di lapangan.

c. Tugas Asisten Peneliti

- 1) Membantu peneliti meminta *informed consent* pada responden
- 2) Membantu peneliti menyebarkan lembar kuesioner
- 3) Membantu peneliti untuk menarik kembali lembar kuesioner yang sudah dibagikan
- 4) Membantu peneliti mengumpulkan dan merapikan lembar kuesioner yang telah diisi

d. Prosedur Pengambilan Data

- 1) Peneliti mengambil sampel yang sesuai kriteria dan tehnik pengambilan sampel yang telah ditentukan oleh peneliti.
- 2) Peneliti melakukan persamaan persepsi dengan 3 asisten peneliti tentang cara pengisian kuesioner, pembagian kuesioner kepada responden.
- 3) Peneliti mengumpulkan responden di dalam ruang kelas.
- 4) Peneliti yang dibantu oleh asisten peneliti akan membagikan kuesioner kepada responden yang telah memenuhi syarat inklusi yang telah ditetapkan dalam penelitian.
- 5) Peneliti dan 3 asisten peneliti memperkenalkan diri, menjelaskan tujuan dan manfaat penelitian.
- 6) Jika responden bersedia terlibat dalam penelitian, maka meminta responden untuk menandatangani lembar persetujuan sebagai bukti bahwa sukarela ikut berpartisipasi dalam penelitian.
- 7) Peneliti dan 3 asisten peneliti menjelaskan cara pengisian kuesioner dengan benar
- 8) Pada saat pengisian kuesioner responden didampingi oleh peneliti/ asisten peneliti, sehingga jika ada yang tidak jelas bisa ditanyakan.

- 9) Pengambilan sampel ini dilakukan selama 7 hari sebanyak 154 siswa.
- 10) Setelah responden mengisi kuisisioner, kemudian di kumpulkan kembali pada peneliti dan 3 asisten peneliti.
- 11) Setelah responden mengumpulkan kuisisioner, peneliti dan asisten peneliti memeriksa kelengkapan jawaban dari responden, apabila ada yang kurang lengkap bisa didampingi oleh peneliti untuk melengkapi jawaban.
- 12) Peneliti dan 3 asisten peneliti mengucapkan terima kasih kepada responden.
- 13) Semua data yang didapatkan kemudian dikumpulkan untuk dioalah, dan dianalisis.

6. Definisi Operasional

Tabel 3.2 Skala Pengukuran Variabel

| No | Variabel | Definisi Operasional | Alat Ukur | Hasil Ukur | Skala |
|----|---------------------------------------|---|--|--|---------|
| 1. | Dependen Kecanduan <i>Game Online</i> | Kecanduan <i>game online</i> merupakan perilaku yang kompulsif, adanya ketergantungan dan kurangnya kontrol terhadap <i>game online</i> | Instrumen (GAS) <i>Game addiction Scale for adolescents</i> yang terdiri dari 21 pertanyaan. Selalu (SL) : skor 4 Sering (SR) : skor 3 Kadang-kadang (K) : skor 2 Tidak pernah | Untuk menentukan kategori kecanduan <i>game online</i> menggunakan jumlah skor sebagai berikut : 1. Kecanduan <i>game online</i> ringan Skor 0-28 2. Kecanduan <i>game</i> | Ordinal |

| | | | | | |
|----|-----------------------------------|---|--|---|---------|
| | | | (TP) : skor 1 (Lemmens, 2008). | <i>online</i> Sedang Skor 29-56 3. Kecanduan <i>game</i> <i>online</i> berat Skor 57-84 | |
| 2. | Independen Interaksi Sosial | Interaksi Sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok | Menggunakan Alat ukur dengan kuesioner terdiri dari 20 pernyataan dengan penilaian terbanyak 80 dengan jawaban : Pernyataan <i>favorable</i> Selalu (SL) : skor 4 Sering (SR) : skor 3 Kadang-kadang (K) : skor 2 Tidak pernah (TP) : skor 1 Pernyataan <i>unfavorable</i> Selalu (SL) : skor 1 Sering (SR) : skor 2 Kadang-kadang (K) : skor 3 Tidak pernah (TP) : skor 4 (Soekanto, 2014). | Untuk menentukan kategori interaksi sosial menggunakan jumlah skor sebagai berikut: 1. Interaksi sosial Kurang Skor 0-26 2. Interaksi sosial Cukup Skor 27-53 3. Interaksi sosial Baik 54-80 | Ordinal |

7. Etika Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini memperhatikan prinsip etik meliputi:

- a. *Informed consent*

Lembar persetujuan diberikan kepada responden yang diteliti dan memenuhi kriteria penelitian. Peneliti menjelaskan tujuan dan manfaat penelitian. Jika responden bersedia, maka responden harus menandatangani surat persetujuan penelitian. Jika responden menolak untuk diteliti maka peneliti tidak memaksa dan menghormati hak responden.

b. *Confidentiality*

Peneliti menjamin kerahasiaan semua informasi yang diberikan oleh responden dan dijaga hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

c. *Nonmaleficence*

Penelitian yang dilakukan kepada responden tidak mengandung unsur bahaya atau merugikan, serta tidak memperburuk kondisi responden. Hal ini dikarenakan penelitian akan menambah pengetahuan dan keterampilan responden.

d. *Benefiency*

Penelitian ditujukan untuk kebaikan dan menghasilkan manfaat bagi responden. Manfaat yang diperoleh ini nantinya akan disebarluaskan kepada masyarakat sekitar responden.

8. Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar – benar mengukur apa yang di ukur (Notoatmodjo, 2010). “Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti

instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur” (Sugiyono, 2010). Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang dibuat dapat mengukur apa yang hendak diukur. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi (Azwar, 2013).

Uji validitas menggunakan rumus *Pearson Product Moment* :

$$r \text{ hitung} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X \sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

r hitung : koefisien korelasi setiap item dengan skor total

$\sum X$: skor pertanyaan

$\sum Y$: skor total

n : jumlah subyek (responden)

Analisa data dengan menggunakan SPSS 20.0 for windows dengan hasil nilai signifikansi (sig.(2-tailed)) <0,05 maka data dianggap valid.

Uji Validitas akan dilakukan pada 20 responden. Berdasarkan jumlah responden, instrumen dinyatakan valid bila nilai r hitung > r tabel pada taraf signifikansi 5%. Nilai r tabel adalah 0,444. Rencana akan dilakukan uji validitas di SMP Negeri 03 Ungaran, tempat ini dipilih karena memiliki alasan mempunyai karakteristik yang hampir sama dengan responden yang akan diteliti, sehingga karakteristik respondennya tidak berbeda jauh dengan responden penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Ukuran dikatakan reliable jika ukuran tersebut memberikan hasil yang konsisten (Notoatmojo, 2010). Uji reliabilitas diukur dengan menggunakan metode *alpha Cronbach*.

Rumus *alpha Cronbach* :

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right\}$$

Keterangan :

r_{11} = Nilai reliabilitas

$\sum S_i$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

S_t = Varians total

k = Jumlah item

Instrumen dinyatakan reliable jika reliabilitas internal seluruh instrument sama dengan atau lebih dari 0,60 sampai mendekati angka 1 dan nilainya positif. Dalam pengujian validitas dan reliabilitas instrumen, akan dilakukan dengan bantuan SPSS (*Statistical Package for the Social Science*) versi 20.0.

Sama halnya dengan uji validitas, maka uji reliabilitas juga akan dilakukan pada 20 responden. Berdasarkan jumlah responden, instrumen dinyatakan reliabel bila nilai alpha cronbach $> 0,6$ pada taraf signifikansi 5%. Rencana akan dilakukan uji validitas di SMP Negeri 03 Ungaran, tempat ini dipilih karena memiliki alasan mempunyai karakteristik yang hampir sama dengan responden yang akan diteliti, sehingga karakteristik respondennya tidak berbeda jauh dengan responden penelitian.

9. Pengolahan Data

Data yang telah dikumpulkan diolah dan dianalisis dengan bantuan komputer. Menurut Notoatmodjo (2010), langkah-langkah pengolahan data dengan komputer melalui tahap-tahap sebagai berikut :

a. *Editing* (Pemeriksaan Data)

Hasil wawancara atau pengamatan lapangan dilakukan penyuntingan (*editing*) terlebih dahulu. Secara umum editing adalah merupakan kegiatan untuk pengecekan dan perbaikan isian formulir atau kuesioner tersebut. Apabila ada jawaban-jawaban yang belum lengkap, kalau memungkinkan perlu dilakukan pengambilan data ulang untuk melengkapi jawaban-jawaban tersebut.

b. *Scoring*

Scoring yang digunakan untuk variabel *game online* adalah :

- 1) Ringan = Skor 0 – 28
- 2) Sedang = Skor 29 – 56
- 3) Berat = Skor 57 – 84

Skor untuk pertanyaan :

- | | |
|--------------------------|---------------|
| 1) Jawaban selalu | diberi skor 4 |
| 2) Jawaban sering | diberi skor 3 |
| 3) Jawaban kadang-kadang | diberi skor 2 |
| 4) Jawaban tidak pernah | diberi skor 1 |

Scoring yang digunakan untuk variabel interaksi sosial :

- 1) Kurang = Skor 0 – 26
- 2) Cukup = Skor 27 – 53
- 5) Baik = Skor 54 – 80

Skor untuk pernyataan *favorable* :

- | | |
|--------------------------|---------------|
| 1) Jawaban selalu | diberi skor 4 |
| 2) Jawaban sering | diberi skor 3 |
| 3) Jawaban kadang-kadang | diberi skor 2 |
| 4) Jawaban tidak pernah | diberi skor 1 |

Skor untuk pernyataan *unfavorable* :

- 1) Jawaban selalu diberi skor 1
- 2) Jawaban sering diberi skor 2
- 3) Jawaban kadang-kadang diberi skor 3
- 4) Jawaban tidak pernah diberi skor 4

c. *Coding* (Pemberian Kode)

Guna mempermudah proses pengolahan data, maka peneliti memberikan kode pada data yang diperoleh untuk mempermudah dalam pengelompokan dan klarifikasi data setelah semua pertanyaan diberikan nilai. Pemberian kode untuk variabel *game online* dan interaksi sosial adalah sebagai berikut :

- 1) *Coding* variabel *game online*
 - a) Kode 1 untuk kecanduan *game online* ringan
 - b) Kode 2 untuk kecanduan *game online* sedang
 - c) Kode 3 untuk kecanduan *game online* berat
- 2) *Coding* variabel interaksi sosial
 - a) Kode 1 untuk interaksi kurang
 - b) Kode 2 untuk interaksi cukup
 - c) Kode 3 untuk interaksi baik

d. *Tabulating*

Tabulating penyusunan data merupakan pengorganisasian sedemikian rupa agar dengan mudah dijumlahkan disusun dan ditata untuk disusun dan dianalisis.

e. *Entry* (Pemasukan Data ke Komputer)

Data yang telah terkumpul dan dikoreksi ketepatan dan kelengkapannya kemudian diberi kode oleh peneliti secara manual sebelum diolah dengan menggunakan komputer.

f. *Cleaning* (Pembersihan Data)

Semua data dicek kembali untuk melihat kemungkinan adanya kesalahan-kesalahan kode, ketidaklengkapan dan sebagainya, kemudian dilakukan pembetulan atau koreksi.

10. Analisis Data

a. Analisis Univariat

Analisis univariat atau analisis diskriptif adalah analisis yang menggambarkan suatu data yang akan dibuat baik sendiri maupun kelompok dengan menghitung distribusi frekuensi dan proporsinya untuk mengetahui karakteristik responden (Notoatmodjo, 2012).

b. Analisis Bivariat

Analisis bivariat untuk mengetahui dan menguji hubungan variabel independen dengan variabel dependen yang meliputi kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada siswa kelas VIII. Analisis bivariat yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi.

Metode statistik yang digunakan untuk menguji hubungan antar variabel adalah dengan menggunakan metode *Kendall-tau*, yang dirumuskan dalam model berikut (Sugiyono, 2016) :

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

Keterangan:

τ = Koefisien Korelasi *Kendall Tau*

A = Jumlah ranking atas

B = Jumlah ranking bawah

N = Jumlah anggota sampel

Hubungan antar variabel dapat dilihat dari besarnya nilai z, dan arah hubungan korelasi dapat dilihat dari tanda yang dihasilkan nilai z, akan tetapi Output pengolahan didapat dari pengolahan melalui software statistik SPSS.

Untuk memaknai tingkat keeratan atau kekuatan hubungan antar variabel ini, maka lebih dahulu harus diketahui kriteria tingkat keeratan hubungan dalam analisis korelasi. Kriteria tingkat keeratan hubungan (korelasi korelasi) antar variabel dalam analisis korelasi dapat dikategorikan sebagai berikut (Sogiyono, 2016) :

- 1) Nilai koefisien korelasi sebesar 0,00 s/d 0,25 artinya hubungan sangat lemah
- 2) Nilai koefisien korelasi sebesar 0,26 s/d 0,50 artinya hubungan cukup
- 3) Nilai koefisien korelasi sebesar 0,51 s/d 0,75 artinya hubungan kuat
- 4) Nilai koefisien korelasi sebesar 0,76 s/d 0,99 artinya hubungan sangat kuat
- 5) Nilai koefisien korelasi sebesar 1,00 artinya hubungan sempurna

Signifikansi hasil korelasi berdasarkan probabilitas:

- a) Jika probabilitas $> 0,05$ (atau 0,01) maka H_0 diterima
- b) Jika probabilitas $< 0,05$ (atau 0,01) maka H_0 ditolak.

Tingkat signifikansi 0,05 atau 0,01 tergantung pemilihan pengguna, walaupun pada umumnya digunakan 0,05.

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. Dilihat dari prosesnya, meta-analisis merupakan suatu studi observasional retrospektif,

dalam artian peneliti membuat rekapitulasi data tanpa melakukan manipulasi eksperimental.

Meta analisis lebih tidak bersifat subjektif dibandingkan dengan metode tinjauan lain. Meta analisis tidak fokus pada kesimpulan yang didapat pada berbagai studi, melainkan fokus pada data, seperti melakukan operasi pada variabel-variabel, besarnya ukuran efek, dan ukuran sampel. Untuk mensintesis literatur riset, meta analisis statistik menggunakan hasil akhir dari studi-studi yang serupa seperti ukuran efek, atau besarnya efek. Fokus pada ukuran efek dari penemuan empiris ini merupakan keunggulan meta-analisis dibandingkan dengan metode tinjauan literatur lain.

Meta analisis adalah salah satu upaya untuk merangkum berbagai hasil penelitian secara kuantitatif. Dengan kata lain, meta analisis sebagai suatu teknik ditujukan untuk menganalisis kembali hasil-hasil penelitian yang diolah secara statistik berdasarkan pengumpulan data primer. Hal ini dilakukan untuk mengkaji kejelasan atau ketidakjelasan hasil penelitian yang disebabkan semakin banyaknya replikasi atau verifikasi penelitian yang sering kali justru memperbesar terjadinya variasi hasil penelitian (Stroup, Berlin, Morton 2010).

Proses dalam melakukan meta analisis adalah sebagai berikut :

- a. Mencari artikel penelitian yang terkait dengan penelitian yang dilaksanakan
- b. Melakukan perbandingan dari artikel-artikel penelitian-penelitian sebelumnya dengan merujuk pada simpulan umum pada masing-masing artikel tanpa melakukan analisis statistik atau analisis mendalam pada data dan hasil penelitiannya.
- c. Menyimpulkan hasil perbandingan artikel disesuaikan dengan tujuan penelitian.

2. Informasi Jumlah dan Jenis Artikel

Jumlah artikel yang digunakan dalam metode ini yaitu berjumlah 5 jurnal yang terdiri dari 4 jurnal Indonesia dan 1 jurnal internasional. Jenis artikel yang digunakan yaitu artikel dari hasil penelitian. Empat artikel merupakan penelitian dengan metode kuantitatif dengan menggunakan analisis biostatistik dan termasuk dalam penelitian korelasional. Sedangkan ada 1 artikel yang menggunakan desain penelitian kualitatif, di mana peneliti meneliti secara menyeluruh terhadap fakta yang terdapat di lokasi penelitian sesuai dengan fokus permasalahan, dengan cara meneliti langsung, kemudian data hasil analisis disajikan dan diberikan pembahasan. Untuk mendapatkan data yang akurat dan terpercaya dilakukan dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

3. Isi artikel

Isi artikel akan menjelaskan tentang pemaparan isi dari artikel yang ditelaah dengan isi sebagai berikut ini :

a. Artikel pertama

Judul Artikel : Hubungan Kecanduan *Game online* dan Keterampilan Sosial Pada Pemain *Game* Dewasa Awal di Jakarta Barat

Nama Jurnal : Jurnal Psikologi Psibernetika

Penerbit : Universitas Bunda Mulia

Volume & Halaman : Vol.9,No.2,Hal 93-101

Tahun Terbit : 2016

Penulis Artikel : Stefani Virlia & Silvia Setiaji

Tujuan penelitian : Mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dan keterampilan sosial pada pemian *game online* dewasa awal

Metode penelitian

- Desain : Korelasional
- Populasi : 842.540 responden
- Sampel : 342 responden
- Instrumen : GAIA (*Game Addiction Inventory for Adult*) menurut Ulric Wong & David Carson (Wong & Hodgins, 2013). dan SSI (*Social Skill Inventory*) menurut Yu-Hsien Sharon Wu (Wu, 2008)
- Metode analisis : *pearson*

ISI ARTIKEL

Hasil penelitian : Respoden memiliki keterampilan sosial yang tinggi dan kecanduan *game online* yang rendah, hasil tersebut terlihat dari perhitungan mean empirik dan mean teoritik dari kedua kuesioner. Mean empirik dan mean teoritik pada kecanduan *game online* sebesar 55.89 dan 60 atau bersifat rendah, sedangkan pada keterampilan sosial sebesar 62.13 dan 55 atau bersifat tinggi. Hasil uji statistik diperoleh $p\text{-value} < 0.05$. Hubungan antara kedua variabel tersebut dapat dikatakan hubungan yang bersifat lemah dan memiliki hubungan yang negatif. Artinya, ketika kecanduan *game online* meningkat

maka keterampilan sosial menurun, begitu pula sebaliknya

Kesimpulan : Terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dan keterampilan sosial pada pemain *game* dewasa awal.

Saran : Perlu meningkatkan keterampilan sosial dengan mengikuti organisasi di kampus, beraktifitas bersama teman kerja atau teman baru atau melakukan hobi baru yang lebih bermanfaat. Bagi pemilik atau penjaga warnet, dapat memberikan batasan waktu bermain pada pemain dewasa awal maksimal 5-7 jam per hari baik pemain individu maupun kelompok dalam satu warnet tersebut.

b. Artikel kedua

Judul Artikel : Hubungan Kecanduan *Game online* Terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja

Nama Jurnal : Pax Humana Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma

Penerbit : Universitas mataram

Volume & Halaman : Vol.IV,No.1,Hal 027-044

Tahun Terbit : 2017

Penulis Artikel : Johanes Dwi Santoso & Jusuf Tjahjo Purnomo

Tujuan penelitian : mengetahui ada atau tidaknya korelasi antara kecanduan *game online* DoTA 2 terhadap penyesuaian sosial pada remaja.

Metode penelitian

- Desain : Korelasional
- Sampel : 50 siswa
- Instrumen : variabel kecanduan *game online* menggunakan skala *game addiction tendency* yang dikembangkan oleh Chen dan Chang (2008) dan variabel penyesuaian sosial menggunakan skala *social adjustment scale* yang dikembangkan oleh Cooper, Osborn, Gath dan Feggetter (1982)
- Metode analisis : *pearson*

ISI ARTIKEL

Hasil penelitian : Rata-rata tingkat kecanduan *game online* DoTA 2 berada pada kategori sedang. Variabel penyesuaian sosial menunjukkan rata-rata yang tergolong sedang. Hasil uji statistik diperoleh $r = - 0,435$ dengan sig. 2-tailed = 0.01 ($p < 0,05$).

Kesimpulan : Terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* DoTA 2 terhadap penyesuaian sosial pada remaja.

Saran : Pihak sekolah diharapkan memberi sanksi tegas kepada peserta didiknya yang kedapatan berada diwarnet ketika jam sekolah. Para orang tua diharapkan agar lebih memperhatikan pergaulan anaknya agar jangan

sampai terjerumus kedalam lembah kecanduan *game online* DoTA 2.

c. Artikel ketiga

Judul Artikel : Pengaruh Hubungan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara

Nama Jurnal : Jurnal Al-Ijtimaiyyah

Penerbit : UIN Ar-Raniry

Volume & Halaman : Vol.40, No.1, hal 19-39

Tahun Terbit : 2018

Penulis Artikel : Muchlis Aziz

ISI ARTIKEL

Tujuan Penelitian : Mengetahui pengaruh penggunaan handphone terhadap interaksi sosial remaja di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara dan memahami faktor yang menghambat pola interaksi sosial di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara

Metode Penelitian

- Desain : kualitatif dengan pendekatan deskriptif
- Populasi : 704 orang
- Sampel : 30 responden
- Instrumen : melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.
- Metode analisis : triangulasi

Hasil Penelitian : Pengaruh positif di antaranya adalah memudahkan komunikasi walau berada jarak jauh, memudahkan dalam mencari informasi dan lain sebagainya. Sedangkan pengaruh negatif yang dihasilkan oleh penggunaan handphone di antaranya adalah bahayanya radiasi yang dihasilkan dari pemakaian handphone yang terlalu sering, remaja lebih cenderung menyukai berkomunikasi melalui media dari pada berkomunikasi secara tatap muka langsung. Selanjutnya, handphone dapat menjadikan remaja mengalami disfungsi, waktu interaksi tatap muka langsung berkurang, kehadiran handphone mengganggu kualitas interaksi langsung, handphone menjadikan remaja hyperpersonal, handphone menjadikan remaja konsumtif dan handphone membuat remaja kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Faktor penghambat pola interaksi sosial remaja di Desa Dayah Meunara adalah faktor lingkungan keluarga, masyarakat, keagamaan, adat istiadat dan kebiasaan. Faktor-faktor ini dapat menjadikan perubahan sosial pada remaja pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Kesimpulan : Penggunaan handphone sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja

Saran : Orang tua diharapkan dapat menjaga dan merawat anak dengan penuh kasih sayang dan perhatian agar terhidar

dari segala yang tidak diinginkan. Diharapkan kepada remaja untuk tidak terlalu sering berkomunikasi melalui handphone, tetapi utamakan berkomunikasi secara langsung tatap muka, sehingga dapat terjadi silaturahmi yang erat.

d. Artikel keempat

Judul Artikel : Penggunaan *Smartphone* dan Interaksi Sosial pada Remaja Di SMA Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta

Nama Jurnal : Idea Nursing Journal

Penerbit : Universitas Respati Yogyakarta

Volume & Halaman : Vol VIII No 1, Hal 12-18

Tahun Terbit : 2017

Penulis Artikel : Muflih Muflih

ISI ARTIKEL

Tujuan Penelitian : mengetahui adanya hubungan antara penggunaan smartphone dengan tingkat ketergantungan smartphone dan adanya hubungan antara tingkat ketergantungan smartphone dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta.

Metode Penelitian

- Desain : *crosssectional*

- Populasi : 419 siswa

- Sampel : 207 responden

- Instrumen : kuesioner *Internet Addiction Test (IAT)* dan kuesioner *Interaksi Sosial*

- Metode analisis : *chi-square*

Hasil Penelitian : Penggunaan smartphone sebagian besar kurang baik sebanyak 121 (58,5%), tingkat ketergantungan sebagian besar rendah sebanyak 112 (54,1%), interaksi sosial sebagian besar baik sebanyak 107 (51,7%). Hasil uji statistik diperoleh (p value 0,004) dan (p value 0,000; OR 2,838).

Kesimpulan : Ada hubungan signifikan antara penggunaan smartphone dengan tingkat ketergantungan smartphone. Ada hubungan signifikan antara tingkat ketergantungan smartphone dengan interaksi sosial pada remaja

Saran : Siswa diberikan informasi tentang dampak negatif penggunaan smartphone yang berlebihan terhadap interaksi sosial. Bagi orang tua, agar lebih bijaksana dalam memberikan smartphone kepada anaknya yang masih remaja serta meningkatkan pendampingan interaksi sosial yang positif.

e. Artikel kelima

Judul Artikel : *The Association Between Mobile Game Addiction and Depression, Social Anxiety, and Loneliness*

Nama Jurnal : *Frontiers in public health*

Penerbit : Southwest University, Chongqing, China

Volume & Halaman : Vol.7 , Hal 247–253.

Tahun Terbit : 2019

Penulis Artikel : Jin-Liang Wang

ISI ARTIKEL

Tujuan Penelitian : untuk menguji hubungan antara kecanduan *game mobile* dengan kecemasan sosial, depresi, dan kesepian di kalangan remaja, dan potensi perbedaan gender

Metode Penelitian

- Desain : *cross sectional*
- Populasi : remaja
- Sampel : kelas tujuh, delapan, dan sembilan sekolah menengah pertama (N = 600 orang)

Hasil Penelitian : Menunjukkan hasil deskriptif dan korelasi *zero-order* antara variabel penelitian. Kecanduan seluler positif berkorelasi dengan depresi, kesepian, dan kecemasan sosial, dengan korelasi berkisar antara 0,18 hingga 0,46 ($p < 0,01$). Hasil penelitian menunjukkan remaja dengan kecanduan *game mobile* memiliki depresi yang lebih tinggi, kecemasan sosial dan kesepian, yang telah mendukung ketiganya hipotesis tentang hubungan antara *game mobile* kecanduan dan depresi, kecemasan sosial, dan kesepian. Lebih lanjut, perbedaan gender diamati di jalur antara *game mobile* kecanduan dan kecemasan sosial, dengan remaja pria memiliki

hubungan yang lebih kuat antara kecanduan *game* seluler dan sosial kegelisahan.

Kesimpulan : Ada hubungan kecanduan *game mobile* memiliki depresi yang lebih tinggi, kecemasan sosial dan kesepian. Remaja pria mengalami lebih banyak kecemasan sosial jika mereka menggunakan *game mobile* secara adiktif, dibandingkan dengan remaja wanita

Saran : Perhatian harus diberikan kepada remaja pria yang kecanduan *game mobile*, karena mereka mungkin lebih menderita kecemasan sosial. praktisi harus menyadari efek negatif yang ditimbulkan oleh *game mobile* yang membuat ketagihan, karena ini adalah fenomena umum.