

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *deskriptif korelasional*, yang bertujuan untuk meneliti hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa di SMP N 4 Ungaran. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah *cross sectional*, subjek penelitian yaitu kecanduan *game online* dan perilaku agresif yang di observasi satu kali.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di SMP Negeri 4 Ungaran yang dilakukan pada tanggal 13-21 Februari 2020

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat – syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian (Buchari, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP N 4 Ungaran kelas 7 dan 8 dengan jumlah populasinya yaitu 513 siswa.

2. Sampel

Jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini menggunakan rumus Slovin :

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

Keterangan :

n = Besar Sampel

N = Jumlah Populasi

d =Persen kelonggaran ketidakteelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat di tolerir 5% (0,05)

Berdasarkan rumus Slovin untuk jumlah sampel maka sampel penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}n &= \frac{513}{1 + 513 (0,05)^2} \\ &= \frac{513}{1 + 1,2825} \\ &= 225\end{aligned}$$

Jadi jumlah sampel yang digunakan untuk penelitian ini sejumlah 225 responden

3. Teknik Sampling

Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Peneliti menggunakan teknik *sampling* supaya sampel penelitian sesuai dengan kriteria (*inklusi* dan *eksklusi*) yang sudah ditentukan oleh peneliti. Adapun kriteria (*inklusi* dan *eksklusi*) yang sudah di tentukan peneliti yaitu :

a. Kriteria Inklusi

- 1) Remaja yang bersedia menjadi responden
- 2) Siswa yang bermain *game online*
- 3) Siswa yang menyukai *game online* jenis RPG dan RTS

b. Kriteria Eksklusi

- 1) Siswa yang tidak hadir
- 2) Siswa yang tidak suka bermain *game online*
- 3) Siswa yang menyukai *game online* jenis *puzzle, real life*

D. Variabel Penelitian

1. Variabel Independen

Variabel independen sering disebut sebagai variabel stimulus, *predicator, anteceden*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas, variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (Notoadmodjo, 2012). Variabel independen dalam penelitian ini adalah kecanduan *game online*

2. Variabel Dependen

Variabel dependen sering disebut variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Notoadmodjo, 2012). Variabel dependen atau variabele terikat pada penelitian ini adalah perilaku agresif siswa SMP N 4 Ungaran.

E. Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala
Independen Kecanduan Game Online	Kecanduan <i>game online</i> merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain game online yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikan nya.	Instrument <i>Game Addiction Scale (GAS)</i> yang terdiri dari 21 pertanyaan. 1. Sangat setuju : 5 2. Setuju : 4 3. Kurang Setuju : 3 4. Tidak setuju : 2 5. Sangat tidak setuju : 1	Untuk menentukan kategori kecanduan game online menggunakan jumlah skor sebagai berikut : 1. Kecanduan game online ringan : 1-35 2. Kecanduan game online sedang : 36-70 3. Kecanduan game online berat : 71-105	ordinal
Dependen Perilaku agresif	Perilaku agresif adalah reaksi berupa serangan yang dilakukan individu terhadap orang maupun benda-benda sekitarnya dengan sengaja yang bermaksud menyakiti dan merusaknya.	Kuesioner Buss-Perry <i>Aggression Questionnaire Scale (BPAQ)</i> yang terdiri dari 29 pertanyaan. 1. Sangat setuju : 5 2. Setuju : 4 3. Kurang Setuju : 3 4. Tidak setuju : 2 5. Sangat tidak setuju : 1	Untuk menentukan kategori perilaku agresif menggunakan jumlah skor sebagai berikut : 1. Sangat rendah 29-51 2. Rendah 52-77 3. Sedang 78-97 4. Tinggi 98-120 5. Sangat tinggi 121-145	ordinal

F. Prosedur Penelitian

1. Prosedur Administrasi

- a. Peneliti mengurus surat permohonan ijin penelitian dari kampus Universitas Ngudi Waluyo Ungaran di tujukan kepada Kepala Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Semarang pada tanggal 7 Februari 2020.
- b. Peneliti mendapat surat ijin dari Kepala Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Semarang, lalu peneliti mengantarkan surat ijin penelitian ke Kepala Badan Perencanaan, Penelitian, Dan Pengembangan Daerah Kabupaten Semarang, dan memberikan surat ijin kepada Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Semarang.
- c. Peneliti mendapatkan ijin dari Dinas Pendidikan Kabupaten Semarang, peneliti mengantar surat ke SMP N 4 Ungaran pada tanggal 11 Februari 2020.
- d. Setelah mendapatkan surat persetujuan dari Kepala Sekolah SMP N 4 Ungaran, peneliti melakukan penelitian di SMP N 4 Ungaran pada tanggal 13-21 Februari 2020.

2. Pemilihan Asisten Peneliti

- a. Kriteria Asisten Penelitian
 - 1) Peneliti menentukan 2 asisten yang memiliki latar belakang pendidikan keperawatan.
 - 2) Mengetahui dan menguasai isi kuisioner yang akan dijadikan alat ukur penelitian.

b. Tugas Asisten Penelitian

- 1) Membantu peneliti meminta *informed consent* pada responden.
- 2) Membantu menjelaskan, mendampingi, mengarahkan, mengumpulkan data dan mengecek kelengkapan kuisioner pada responden.

3. Prosedur Pengambilan Data

- a. Peneliti meminta data siswa di SMP N 4 Ungaran kepada Kepala Sekolah.
- b. Peneliti menentukan populasi penelitian berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi.
- c. Peneliti menentukan teknik sampel yang akan digunakan dalam pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*, dimana sampel dari penelitian yang sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi.
- d. Peneliti melakukan skrining dan membagikan kuisioner kepada 513 siswa yang berisikan 4 pertanyaan. Berdasarkan hasil skrining tersebut didapatkan 314 siswa yang menyukai *game online*, dan terdiri dari 118 siswa laki-laki kelas 7, 69 siswa laki-laki kelas 8, 56 siswa perempuan kelas 7, 52 siswa perempuan kelas 8 dan yang tidak menyukai game online sebanyak 184 siswa.
- e. Dari siswa 314 yang menyukai *game* terdapat 253 siswa yang mengalami kecanduan *game online*, hasil tersebut diambil dari hasil kuisioner skrining dengan siswa yang bermain *game online* 14 jam atau lebih dalam seminggu. Dan dari 253 siswa yang

kecanduan *game online* peneliti mengambil sampel sebesar 225 siswa.

- f. Peneliti dan asisten peneliti memberikan lembar persetujuan sebagai responden dan dibarengi dengan pemberian kuesioner kecanduan *game online* dan perilaku agresif.
- g. Peneliti beserta asisten peneliti melakukan pendampingan saat responden mengisi kuesioner dengan tujuan memberi arahan saat responden tidak paham dengan pertanyaan yang tertera di kuesioner.

G. Pengumpulan Data

1. Alat Pengumpulan Data

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu kuesioner.

Masing – masing variabel akan menggunakan kuesioner.

a. Alat ukur kecanduan *game online*

Alat ukur yang digunakan untuk mengukur kecanduan *game online* yaitu kuisisioner *Game Addiction Scale* (GAS) yang disusun oleh Lemmens, Valkenburgs, & Peter (2009), skala ini mengacu pada aspek *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict* dan *problem*. Pada skala ini terdiri dari 21 pernyataan dengan lima pilihan jawaban, yaitu: Sangat tidak setuju (STS) diberi skor 1, Tidak setuju (TS) skor 2, Kurang Setuju (KS) skor 3, Setuju (S) skor 4, dan Sangat setuju (SS) diberikan skor 5. Semakin tinggi hasil nilai yang didapat responden

semakin tinggi pula tingkat kecanduan *online game* yang dimiliki. Skor kuisioner *Game Addiction Scale* (GAS) berkisar antara 1 – 35 kategori kecanduan *game online* ringan, skor 36 – 70 kecanduan *game online* sedang, skor 71 – 105 kecanduan *game online* ringan.

b. Alat ukur perilaku agresif

Perilaku agresif pada penelitian ini diukur menggunakan kuesioner *Buss-Perry Aggression Questionnaire Scale* (BPAQ) yang dikembangkan oleh Buss A. H., & Perry M. pada tahun 1992. Butir pernyataan yang digunakan seluruhnya berjumlah 29 butir. Instrumen ini disusun menggunakan skala pengukuran dalam bentuk *rating scale*, dengan alternatif respon skala antara 1 sampai 5 yaitu Sangat tidak setuju (STS) diberi skor 1, Tidak setuju (TS) skor 2, Kurang Setuju (KS) skor 3, Setuju (S) skor 4, dan Sangat setuju (SS) diberikan skor 5. Untuk hasil pengukuran perilaku agresif skor 29 – 51 kategori sangat rendah, skor 52 – 77 kategori rendah, skor 78 – 97 kategori sedang, skor 98 – 120 kategori tinggi, dan 121 – 145 kategori sangat tinggi.

H. Etika Penelitian

Penelitian dilaksanakan setelah mendapatkan persetujuan dari berbagai pihak yang berwenang. Menurut Hidayat (2010), penelitian dilaksanakan menekankan pada masalah etika yaitu :

1. *Informed consent*

Lembar persetujuan diberikan kepada responden yang diteliti yang memenuhi kriteria inklusi. 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.

2. *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.

3. *Confidentiality*

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

4. *Justice*

Peneliti memberikan kesempatan yang sama bagi respon yang memenuhi kriteria untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Peneliti berlaku adil kesemua responden penelitian tanpa membedakan satu

sama lain. Setiap responden diperlakukan sama dan tidak diskriminatif dalam memperoleh haknya.

5. *Beneficience*

Penelitian memberikan informasi dengan baik untuk responden dalam peningkatan manfaat oleh diri dan orang lain. Penelitian akan memberikan informasi mengenai bagaimana hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif.

6. *Non maleficience*

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.

I. Pengolahan Data

Pada penelitian pengelolaan data menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

1. *Editing*

Editing berfungsi untuk meneliti kembali apakah pertanyaan dalam lembar kuesioner sudah lengkap. Editing dilakukan ditempat pengumpulan data pada saat editing beberapa kuesioner yang belum terisi sehingga peneliti meminta responden yang bersangkutan untuk melengkapinya. Hal – hal yang dilakukan pada proses editing dalam penelitian ini adalah peneliti memeriksa kembali kelengkapan karakteristik responden, peneliti memeriksa kembali kelengkapan data

yaitu memeriksa kuesioner, peneliti memeriksa kembali jawaban responden sudah sesuai dengan jawaban yang diinginkan atau belum.

2. *Scoring*

Peneliti memberi skor atau nilai pada masing – masing jawaban responden dari pernyataan yang digunakan untuk mengukur skala kecanduan game online, meliputi :

Penilaian jawaban dari pertanyaan variabel kecanduan game online

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

Penilaian jawaban dari pertanyaan variabel perilaku agresif

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

3. *Coding* (pemberian kode)

Pemberian kode dilakukan untuk mempermudah proses pengolahan data, maka peneliti memberikan kode pada data yang diperoleh untuk mempermudah dalam pengelompokan dan klasifikasi data setelah semua pertanyaan diberikan nilai.

Coding untuk variabel kecanduan game online antara lain :

- a. Kecanduan ringan : kode 1
- b. Kecanduan sedang : kode 2
- c. Kecanduan berat : kode 3

Coding untuk variabel perilaku agresif antara lain :

- a. Sangat rendah : kode 1
- b. Rendah : kode 2
- c. Sedang : kode 3
- d. Tinggi : kode 4
- e. Sangat tinggi : kode 5

4. *Tabulating*

Peneliti menyusun data dari hasil scoring dan coding ke dalam tabel tabulasi data untuk mempermudah analisis data.

5. *Entry*

Data kemudian dimasukkan dalam software komputer yaitu program komputer.

6. *Cleansing*

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

J. Analisis Data

1. Analisis Univariat

Analisis univariat merupakan analisis yang menggambarkan setiap variabel independen (kecanduan game online) dan variabel dependen (perilaku agresif) dengan menggunakan distribusi frekuensi dan proporsi, sehingga tergambar fenomena yang berhubungan dengan variabel yang diteliti meliputi :

- a. Gambaran kecanduan game online pada siswa SMP N 4 Ungaran
- b. Gambaran perilaku agresif pada siswa SMP N 4 Ungaran

2. Analisis Bivariat

Analisis bivariat yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan. Analisis bivariat dalam penelitian ini untuk melihat hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa SMP N 4 Ungaran. Untuk memperjelas pembahasan penelitian dan untuk mengetahui hubungan antar variabel maka dilakukan uji statistik korelasi menggunakan uji *chi square*, dengan rumus :

$$x^2 = \sum \frac{(fo - fh)}{fh}$$

Keterangan :

x^2 = nilai uji *chi square*

fo = frekuensi yang diobservasi

fh = frekuensi yang diharapkan

Adapun syarat dari uji *chi square* sebagai berikut :

- a. Skala ukur ordinal atau nominal

- b. Jumlah sampel $n > 30$
- c. Tidak boleh ada sel yang nilai harapan / ekspektasi kurang dari 1
($E < 1$)
- d. Tidak boleh ada sel yang mempunyai nilai harapan/ nilai kurang dari 5, lebih dari 20% dari keseluruhan sel.

Guna dapat membuat keputusan tentang hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak, maka *p value* dibandingkan dengan tingkat kesalahan (α) yang digunakan adalah 0,05 apabila *p value* $< 0,05$ maka H_0 ditolak yang berarti ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* (variabel bebas) dan perilaku agresif (variabel terikat).