

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini yang digunakan adalah metode penelitian *deskriptif korelatif* yaitu suatu metode penelitian yang digunakan dengan tujuan utama untuk membuat gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan secara objektif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cross sectional*, yaitu suatu penelitian untuk mempelajari korelasi antara faktor-faktor risiko dengan efek. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan tingkat agresifitas pada remaja di SMP N 5 Ungaran

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP N 5 Ungaran pada tanggal 22 febuari 2020

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sujarweni, 2014). Maka yang jadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP N 5 Ungaran yang terdaftar pada saat penelitian tahun ajaran 2019/2020 kelas 7 dan 8 sejumlah 770 siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian (Sujarweni, 2014). Menurut Arikunto (2013) Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti. Sampel yang akan diteliti adalah remaja di SMP N 5 Ungaran yang mengalami kecanduan *game online*.

a. Besar sampel

Menentukan besarnya sampel suatu penelitian dengan jumlah populasi kurang dari 1000 menggunakan rumus :

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

Keterangan :

n : jumlah sampel

N : jumlah populasi

d : tingkat signifikansi (10%)

Berdasarkan rumus Slovin diatas perhitungan jumlah sampel sebagai berikut

$$n = \frac{770}{1 + 770 (0.1^2)}$$

$$= \frac{770}{1 + 770 (0.1^2)}$$

$$= \frac{770}{8.7}$$

= 88,505 dibulatkan menjadi 89 responden

Berdasarkan penghitungan jumlah sampel dengan menggunakan rumus sampel diatas maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 89 responden.

b. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel dari populasi dalam penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Notoatmodjo, 2012)

Menurut Notoatmodjo (2012) agar karakteristik sampel tidak menyimpang dari populasinya, maka sebelum dilakukan pengambilan sampel perlu ditentukan kriteria inklusi, maupun kriteria eksklusi:

1) Kriteria Inklusi

Peneliti menetapkan beberapa kriteria inklusi sebagai berikut :

- a) Remaja bersedia menjadi responden
- b) Remaja bermain game online > 4 jam/hari

2) Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi adalah ciri – ciri anggota populasi yang tidak dapat diambil sebagai sampel. Peneliti menetapkan beberapa kriteria eksklusi sebagai berikut :

- a) Responden tidak bermain game online

D. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi variabel – variabel yang akan diteliti secara operasional dilapangan.

Tabel 3.1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Data
Variabel bebas				
Kecanduan game online	kecanduan game didefinisikan sebagai pola perilaku bermain, baik permainan <i>online</i> (game digital atau video game) dengan beberapa tanda, sebagai berikut: 1) Adanya perasaan tidak menyenangkan ketika tidak bermain <i>game</i> 2) Adanya perasaan menyenangkan ketika bermain <i>game</i> 3) Adanya perubahan gaya hidup, 4) Penurunan sosialisasi 5) Mengalami penurunan aktifitas fisik 6) Perubahan pola tidur 7) Frekuensi bermain 8) Menjadikan <i>game</i> tempat pelarian	Diukur menggunakan kuesioner kecanduan <i>game online</i> . Dengan total 24 pertanyaan . S : 4 SR : 3 J : 2 T : 1 Nilaimaksimal :96 Nilai minimal : 24	Hasilnya adalah skor tertinggi dari setiap pertanyaan: 1.Kecanduan berat (skor 73-96) 2.Kecanduan sedang (skor 54-72) 3.kecanduan ringan (skor 24-53)	Ordinal
Perilaku agresif	Suatu tindakan yang dilakukan individu dengan sengaja dengan tujuan melukai atau menyakiti baik secara fisik atau pun verbal yang ditandai dengan : 1. Mengespresikan perasaanya tanpa mengindahkan atau menyinggung perasaan orang lain 2. Banyak bicara dan dengan cara yang cepat serta banyak memberikan hal-hal yang berkaitan degan dirinya 3. Mata tidak ekspresif, merendahkan, dingin, melotot, dan memalingkan muka ketika diajak berbicara	Diukur menggunakan kuesioner agresifitas dengan total 20 pertanyaan. S : 4 SR : 3 J : 2 T : 1 Nilai maksimal : 80 Nilai minimal : 20	Hasilnya adalah skor tertinggi dari setiap pertanyaan: 1. Tinggi (dengan skor 40-80) 2. Sedang (dengan skor 30-39) 3. Rendah (dengan skor 20-29)	Ordinal

-
- dengan orang lain
 4. Menyerang orang lain secara fisik
 5. Menyerang orang lain secara verbal
 6. Tidak mau tahu terhadap alasan berbagai alasan yang melatarbelakangi tindakan sesuatu yang tidak menyenangkan
 7. Menyatakan ketidaksetujuan dengan nada menyerang dan mengintimidasi
 8. Mengkonfrontasi kembali dalam merespon sesuatu
-

E. Metode Pengumpulan Data

1. Jenis data

Menurut Sujarweni (2014) Data yang diperoleh terbagi atas dua jenis data, yaitu :

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh dari responden melalui kuesioner, kelompok fokus dan panel atau juga data hasil wawancara peneliti dengan nara sumber. Data yang diperoleh dari data primer harus diolah lagi. Sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapat dari catatan, buku, majalah berupa laporan keuangan publikasi perusahaan, laporan pemerintah, artikel, buku – buku sebagai teori, majalah dan lain

sebagainya. Data yang diperoleh dari data sekunder ini tidak perlu diolah lagi. Sumber yang tidak langsung memberikan data pada pengumpulan data.

2. Alat pengumpulan data (Instrumen)

Dalam penelitian ini menggunakan teknik angket, menurut Notoatmodjo (2012). Dalam penelitian ini menggunakan jenis kuesioner kecanduan *game online* (IGDS9-SF) dan kuesioner perilaku agresif (Bower&bower, 2015)

a. Kisi kisi kuesioner

Tabel 3.2 Kisi-kisi Kuesioner Kecanduan *Game Online*

No	Variabel	Kisi-kisi kuesioner	No. Pertanyaan
1.	Kecanduan permainan <i>game online</i>	1. Adanya perasaan tidak menyenangkan	1,2,3,4,5,6
		2. Adanyaperasaanmenye nangkan ketika online	7,8,9,10,11
		3. ketidakmampu an mengatur aktivitas <i>game online</i>	12,13,14
		4. Adanya perubahan gaya hidup	15,16
		5. Mengalami penurunan aktivitas fisik	17
		6. Perubahan pola tidur	18
		7. Penurunan sosialisasi	19,20
		8. Frekuensi bermain <i>game online</i>	21,22,23,24

Tabel 3.3 Kisi-kisi Kuesioner Perilaku Agresifitas

No.	Variabel	Kisi-kisi kuesioner	No. pertanyaan
2 .	Perilaku Agresif	1. Mengespresikan perasaanya tanpa mengindahkan atau menyinggung perasaan orang lain	1,2,3
		2. Banyak bicara dan dengan cara yang cepat serta banyak memberikan hal-hal yang berkaitan degan dirinya	4,5,6
		3. Mata tidak ekspresif, merendahkan, dingin, melotot, dan memalingkan muka ketika diajak berbicara dengan orang lain	6,7,8
		4. Menyerang orang lain secara fisik	9,10,11,12
		5. Menyerang orang lain secara verbal	13,14,1
		6. Tidak mau tahu terhadap alasan berbagai alasan yang melatarbelakangi tindakan sesuatu yang tidak menyenangkan	16,18 17
		7. Menyatakan ketidak setujuan dengan nada menyerang dan mengintimidasi	19,20
		8. Mengkonfrontasi kembali dalam merespon sesuatu	

3. Uji Validitas dan Reabilitas

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar – benar mengukur apa yang diukur (Notoatmodjo, 2012). Uji validitas dilaksanakan di SMP N 5 Ungaran kelas 9E. Teknik korelasi yang digunakan dalam uji validitas instrument ini menggunakan korelasi *pearson product moment*, yang diolah dengan sistem komputerisasi. Dimana didapati hasil Keputusan pengujian validitas item responden adalah sebagai berikut :

1. Nilai r dibandingkan dengan nilai r tabel dengan $dk = n - 2$ dan taraf signifikan sebesar 5%
2. Item pernyataan yang diteliti dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$
3. Item pernyataan dikatakan tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$

Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan pada setiap item pernyataan, yang terdiri dari 24 pernyataan untuk variabel kecanduan *game online* dan 20 pernyataan untuk variabel perilaku agresif. Hasil pengujian validitas instrumen untuk setiap item didapati bahwa item pernyataan yang terdapat dalam kuesioner penelitian telah valid sesuai dengan kriteria uji validitas.

Dengan skor minimal item pertanyaan pada variabel kecanduan *game online* adalah 0,444 yaitu pada pertanyaan ke 23 dan skor tertinggi adalah 0,729 yaitu pada item pertanyaan ke 13, sementara untuk variabel perilaku agresif didapati untuk skor terendah adalah 0,454 yaitu pada pertanyaan ke 4 dan skor tertinggi adalah 0,721 pada pertanyaan ke 18.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukuran dapat dipercaya atau dapat diandalkan (Notoatmodjo, 2012). Reabilitas instrument yang diolah dengan sistem komputerisasi. Dimana didapati hasil *Alpa Cronbach* koefisien reliabilitas variabel kecanduan *game online* adalah 0,750 dan variabel perilaku agresif adalah 0,750, lebih besar dari 0,70. Oleh karena itu keseluruhan item pernyataan yang terdapat dalam kuesioner penelitian telah reliabel sesuai dengan uji reliabilitas.

4. Cara pengumpulan data

Untuk mengumpulkan data penelitian yang dilakukan di SMP N 5 Ungaran, peneliti mengumpulkan data dengan cara sebagai berikut :

- a. Peneliti mengajukan surat ijin penelitian ke Universitas Ngudi waluyo untuk melakukan penelitian
- b. Peneliti mendapat surat ijin penelitian dari institusi, peneliti mengajukan permohonan ijin penelitian ke kantor Kesbangpolinmas Kabupaten Semarang
- c. Setelah mendapat surat, peneliti menyampaikan surat tembusan tersebut ke Dinas Kesehatan Kabupaten Semarang, setelah mendapat surat dari Dinas Kesehatan kemudian peneliti memberikan surat dan meminta ijin kepada kepala sekolah SMP N 5 Ungaran, setelah mendapat ijin peneliti melakukan pendekatan pada calon responden dengan menjelaskan maksud dan tujuan penelitian.
- d. Peneliti membutuhkan asisten penelitian sebanyak 3 orang, dengan syarat asisten sebagai berikut:
 - 1) Merupakan mahasiswa program keperawatan
 - 2) Sudah atau sedang mengambil skripsi
 - 3) Peneliti melakukan persamaan persepsi sebelum melakukan penelitian

Tugas asisten sebagai berikut:

- 1) Membantu melakukan screening awal
 - 2) Membantu Menyebarkan kuisisioner
 - 3) Membantu responden saat melakukan pengisian kuesioner
- e. Peneliti dan asisten datang ke tempat penelitian di SMP N 5 Ungaran.
 - f. Peneliti menyampaikan ke pihak SMP N 5 Ungaran tentang penelitian yang akan dilakukan selama satu hari.
 - g. Setelah mendapatkan izin dari pihak institusi peneliti berkoordinasi untuk menentukan jadwal penelitian dimana peneliti mendapatkan jadwal pada saat pelajaran mata sekolah BK (Bimbingan Konseling).
 - h. Peneliti menentukan responden yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian sejumlah 89 siswa.
 - i. Sebelum menentukan sampel peneliti terlebih dulu melakukan *screening* pada kelas 7-8 SMP N 5 Ungaran sebanyak 770 siswa untuk mendapatkan sampel yang sesuai dengan karakteristik penelitian.
 - j. Peneliti dan asisten memperkenalkan diri, menjelaskan tujuan dan menjelaskan manfaat penelitian kuesioner kemudian peneliti dan asisten memberikan kuesioner.
 - k. Responden diminta dan diarahkan untuk mengisi semua pertanyaan dan cara mengisi pertanyaan tersebut, selama pengisian kuesioner responden didampingi peneliti atau asisten, setelah semua pertanyaan diisi lengkap kemudian responden diminta untuk mengembalikan kuesioner yang telah dijawab kepada peneliti.
 - l. Kemudian peneliti memeriksa kelengkapan data, setelah data dilengkapi, kemudian data diolah.

F. Etika Penelitian

Menurut Notoatmodjo (2012) Etika membantu manusia untuk melihat atau menilai secara kritis moralitas yang dihayati dan dianut oleh masyarakat. Etika juga membantu dalam merumuskan pedoman etis atau norma – norma yang diperlukan dalam kelompok masyarakat, termasuk masyarakat profesional. Dalam melaksanakan sebuah penelitian ada empat prinsip yang harus dipegang teguh, antara lain :

1. *Informed Consent* (Lembar Persetujuan)

Peneliti memberikan lembar persetujuan kepada responden yang diteliti peneliti setelah dijelaskan maksud dan tujuan, serta dampak yang mungkin terjadi sebelum dan sesudah pengumpulan data. Responden yang menolak untuk diteliti, peneliti tidak akan memaksa dan tetap menghormati hak-haknya, sebaliknya responden yang bersedia menjadi responden selanjutnya akan diminta untuk menandatangani lembar persetujuan menjadi responden tanpa paksaan.

2. *Anonymity* (Tanpa Nama)

Peneliti tidak mencantumkan nama responden pada lembar pengumpulan data untuk menjaga kerahasiaan responden, yaitu cukup dengan memberi nomor atau inisial pada lembar kuesioner

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

Peneliti memberikan kebebasan kepada responden untuk memberikan informasi atau tidak memberikan informasi dalam bentuk *inform consent*.

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

Peneliti menggunakan nomer responden sebagai pengganti identitas responden.

5. Keadilan dan inklusivitas atau keterbukaan (*respect for justice an inclusiveness*)

Peneliti sebelum melakukan penelitian menjelaskan prosedur penelitian.

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

Penelitian meminimalisir dampak yang merugikan responden, dengan cara tidak mengganggu waktu responden.

G. Pengolahan Data

Berdasarkan hasil pengambilan data, dikumpulkan dan diolah manual, tujuannya untuk menyederhanakan seluruh data yang terkumpul dan menyajikan dalam susunan yang lebih rapi. Pengolahan data dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu:

1. *Editing*

Peneliti melakukan pemeriksaan data, kelengkapan pengisian, kesalahan dan konsistensi dari setiap jawaban seakan semua responden selesai mengisi semua pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner. *Editing* dilakukan di tempat pengumpulan data sehingga apabila ada kekurangan data segera dilengkapi.

2. *Scoring*

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

- a. Selalu :4
- b. Sering :3
- c. Jarang :2
- d. Tidak pernah :1

Dan skala agresifitas, meliputi :

- e. Selalu :4
- f. Sering :3
- g. Jarang :2
- h. Tidak pernah :1

3. *Coding* (Pemberian kode)

Guna mempermudah proses pengolahan data, maka peneliti memberikan kode pada data yang diperoleh berdasarkan jumlah skor jawaban responden untuk mempermudah dalam pengelompokan dan klasifikasi data seakan semua pertanyaan diberikan nilai.

Pemberian kode untuk skala kecanduan *game online* yaitu:

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

Pemberian kode untuk skala agresifitas yaitu :

- d. Agresif ringan : 1
- e. Agresif sedang : 2
- f. Agresif tinggi : 3

4. *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 ditata untuk dianalisis.

5. *Entering*

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

6. *Transferring*(Pemindahan)

Peneliti melakukan pemindahan kode-kode yang akan di tabulasi ke dalam komputer suatu program atau sistem tertentu, dalam hal ini peneliti menggunakan program SPSS versi 16.0 untuk mempercepat proses analisis data.

7. *Cleansing*

Data yang dimasukkan ke dalam program SPSS 16, peneliti memastikan bahwa seluruh data yang dimasukkan ke dalam mesin pengolah data sudah sesuai dengan sebenarnya atau untuk mencari ada kesalahan atau tidak pada data yang sudah di *entry*.

H. Analisis Data

Analisa data diartikan sebagai upaya data yang sudah tersedia, kemudian diolah dengan statistic dan dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian (Sujarweni, 2014). Tahap menganalisa data meliputi:

1. Analisa Univariat

Analisa univariat adalah analisa yang dilakukan untuk menganalisa tiap variabel dari hasil penelitian (Notoatmojo, 2012) Analisis univariat dilakukan untuk mengetahui distribusi frekuensi, kecenderungan tengah, penyebaran, rata-rata dan presentase dari tiap variable yaitu kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja.

Gambaran kecanduan *game online* pada remaja di SMP N 5 Ungaran.

a. Gambaran perilaku agresif pada remaja di SMP N 5 Ungaran.

Analisa univariat yang digunakan adalah distribusi frekuensi dan porporsi dengan rumus

$$p = \frac{X}{N} \times 100\%$$

p = Presentase

X = Jumlah kejadian pada responden

N = Jumlah seluruh responden

2. Analisa bivariat

Analisa bivariat adalah analisa yang dilakukan lebih dari dua variabel. Analisa bivariat berfungsi untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan variabel dependen (Notoatmojo, 2012). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik korelasi Kendall tau. Korelasi Kendall tau digunakan untuk mencari hubungan dan menguji hipotesis antara dua variabel atau lebih

Selanjutnya, untuk mengetahui signifikansi hasil koefisien korelasi kendall, maka digunakan rumus sebagai berikut:

Uji signifikansi ditempuh melalui penggunaan angka probabilitas, dengan ketentuan:

Probabilitas $> 0,05$ maka H_0 Ditolak

Probabilitas $< 0,05$ maka H_0 Diterima

Selanjutnya, untuk dapat mengetahui kuat lemahnya tingkat atau derajat keeratan hubungan antara variabel X dan variabel Y, secara sederhana dapat diterangkan berdasarkan tabel nilai koefisien korelasi Sugiyono (2014) :

Tabel 3.7 Tingkat Keeratan Hubungan Variabel X dan Variabel Y

Interval koefisien	Tingkat hubungan
$0,00 - < 0,199$	Hubungan sangat rendah
$\geq 0,20 - < 0,399$	Hubungan rendah
$\geq 0,40 - < 0,599$	Hubungan sedang
$\geq 0,60 - < 0,799$	Hubungan kuat
$\geq 0,80 - \leq 1,00$	Hubungan sangat kuat