

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian deskriptif korelasional diterapkan dalam penelitian ini. Karena penelitian ini mencoba menjelaskan hubungan antara variabel bebas (tingkat stres) dan variabel terikat (kecanduan *game online*), maka peneliti menggunakan desain penelitian ini. Penelitian ini mengambil metode *cross sectional*, yaitu penelitian yang melihat dinamika keterkaitan antara faktor risiko dan konsekuensi dengan cara mendekati, mengamati atau mengumpulkan data pada waktu dan tempat yang sama (Notoatmodjo, 2014).

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan tanggal 1- 4 Juli 2021

2. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kecamatan Pangkalan Lada desa Pandu Senjaya.

C. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi dalam penelitian adalah semua remaja yang bertempat tinggal di Kecamatan Pangkalan Lada, desa Pandu Senjaya sebanyak 200 remaja.

2. Sampel

Dalam penelitian ini, ukuran sampel di hitung menggunakan rumus Slovin, yang didasarkan pada perbandingan ukuran sampel dan tingkat kepercayaan (Notoatmodjo, 2014).

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

Keterangan :

N : jumlah populasi n : jumlah sampel

d : tingkat kepercayaan / ketepatan yang di inginkan (10% = 0,1)

Perhitungan jumlah sampel dengan menggunakan rumus *Slovin*, sebagai berikut :

$$n = \frac{200}{1+200(0,1^2)}$$

$$n = \frac{200}{3}$$

n = 66,7 di bulatkan menjadi 67

Jadi jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 67 responden.

Tabel 3.1 Penghitungan Jumlah Sampel Penelitian

No	Tempat	Besar sampel
1	RW 1 = 40	$\frac{40}{200} \times 67 = 13$
2	RW 2 = 30	$\frac{30}{200} \times 67 = 11$
3	RW 3 = 45	$\frac{45}{200} \times 67 = 15$
4	RW 4 = 50	$\frac{50}{200} \times 67 = 16$
5	RW 5 = 45	$\frac{45}{200} \times 67 = 12$
	Jumlah	67

3. Teknik sampling

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *proportionate random sampling*. Teknik ini melibatkan pembagian area menjadi proporsi berdasarkan jumlah sampel yang ditentukan sebelumnya (Sugiyono, 2017). Kemudian diterapkan teknik *simple random sampling*, dimana semua subjek dalam penelitian memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai responden. Ada dua cara untuk menggunakan teknik ini yaitu teknik lotere dan menggunakan tabel angka (Notoatmodjo, 2014).

Rumus *proportionate random sampling* :

$$\frac{n}{k} \times \text{jumlah sample}$$

Keterangan :

n : jumlah remaja tiap RW

k : jumlah populasi

a. Kriteria inklusi

- 1) Remaja kooperatif dan mampu berkomunikasi dengan baik dan jelas
- 2) Remaja yang berusia 12 - 22 tahun
- 3) Remaja yang mengalami stress

b. Kriteria eksklusi

- 1) Remaja yang memiliki gangguan mental atau berkebutuhan khusus.
- 2) Remaja yang memiliki keterbatasan tidak bisa membaca dan menulis.

D. Definisi Operasional

Tabel 3.1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi operasional	Alat ukur	Hasil ukur	Skala
Variabel independen Tingkat stres	Stres adalah respon individu terhadap stressor, yaitu situasi atau peristiwa yang mengancam dan menuntut kemampuan koping individu	Menggunakan kuesioner (DASS 42) dengan 14 item pertanyaan dengan penilaian : 1. sangat sesuai yang di alami atau setiap saat skor 3 2. Sering dengan skor 2 3. Tidak ada atau tidak pernah skor 0	Hasil pengukuran 14 item yaitu: 1. normal : 0-14 2. stres ringan : 15-18 3. stres sedang : 19-25 4. stres berat : 26-33 5. stres sangat berat : >34	Ordinal
Variablel Dependen Kecanduan <i>game online</i>	kecanduan game online adalah menggunakan komputer atau smartphone secara berlebihan dan terus menerus yang akan menimbulkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain tidak bisa mengendalikan permainan game yang secara berlebihan	Menggunakan kuisisioner kecanduan game online dengan 15 item pernyataan dengan jawaban : 1. Tidak pernah : 1 2. Jarang : 2 3. Sering : 3 4. Selalu : 4	Dikategorikan berdasarkan kriteria penentuan yaitu: 1. Tidak kecanduan : 0-19: 2. Ringan : 20-49 3. Sedang : 50-79 4. Berat : 80-100	Ordinal

E. Pengumpulan Data

1. Data demografis

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data demografi yaitu pertanyaan terbuka untuk mendapatkan data usia dan status responden.

2. Kuesioner *Depression Anxiety Stress Scale* (DASS)

Kuesioner *Depresi Anxiety Stress Scale* (DASS) dengan 14 pertanyaan digunakan untuk mengukur variabel tingkat stres dalam penelitian ini. Selanjutnya, tingkat stres dibagi menjadi empat kategori yaitu stres normal (0-14), stres ringan (15-18 poin), stres sedang (19-25 poin), stres berat (26-33 poin) dan stres sangat berat (> 34 poin)

3. Kuesioner *Internet Addiction Test* (IAT)

Kuesioner kedua, berkaitan dengan kecanduan *game online*, terdiri dari 15 item yang diadaptasi dari kuesioner *Internet Addiction Test* (IAT) dari penelitian Anggraini dan Hermawan (2016) dan diberikan pada skala Likert jika jawaban sampel “selalu” skor empat dan “sering” skor tiga, sedangkan skor dua “jarang” dan skor satu “tidak pernah”, di mana setiap pertanyaan mengukur tingkat kecanduan anak. Pada kategori kecanduan *game online*, semakin besar jumlah poin yang terkumpul maka semakin tinggi pula tingkat kecanduan yang dialami oleh remaja. Kemudian diklasifikasikan menggunakan rumus:

$$T = \frac{50 + 10(x-x1)}{S}$$

Keterangan :

X = Skor responden X1 = skor rata-rata S= Standart deviasi

F. Prosedur Perizinan

1. Peneliti mengajukan surat permohonan izin peneliti dari Universitas Ngudi Waluyo yang digunakan untuk penelitian dan mencari data.
2. Setelah mendapatkan surat izin dari Universitas Ngudi Waluyo, kemudian peneliti memberikan surat tersebut ke kepala Desa Pandu Senjaya Kecamatan Pangkalan Lada
3. Setelah mendapatkan izin dari kepala desa pandu senjaya kemudian peneliti meminta izin kepada ketua RW sebelum melakukan penelitian.
4. Setelah mendapatkan izin dari ketua RW, kemudian peneliti berkoordinasi ketua karang taruna setempat dan mengumpulkan data responden dengan menyebarkan kuesioner.
5. Penelitian dilakukan dengan cara mengelompokkan remaja berdasarkan wilayah RW dan mengumpulkan responden dengan menyebarkan kuesioner, setelah itu peneliti, selanjutnya membagikan kuesioner secara langsung kepada remaja sebagai alat untuk mengumpulkan data.

G. Prosedur Pengumpulan Data

1. Penelitian ini dilakukan di Desa Pandu Senjaya Kecamatan Pangkalan Lada didapatkan data yaitu jumlah remaja sebanyak 200 dan peneliti mengambil 67 responden untuk dijadikan sampel penelitian.
2. Sebelum melakukan penelitian, peneliti berdiskusi dengan asisten peneliti untuk menyamakan persepsi dan menentukan koordinator dari masing-masing wilayah. Peneliti dibantu oleh 2 asisten peneliti yang berasal dari mahasiswa S1 keperawatan Universitas Ngudi Waluyo.

3. Setelah itu peneliti menyebarkan kuesioner kepada 67 responden dengan masing-masing responden mendapatkan 2 kuesioner yang sudah ditentukan.

H. Analisis Data Penelitian

1. Analisis univariat

Analisis univariat adalah analisis yang menggunakan distribusi frekuensi dan proporsi untuk mengkarakterisasi setiap variabel (variabel bebas dan variabel terikat) sehingga fenomena yang terkait dengan variabel yang dianalisis dapat didefinisikan. Analisis univariat dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan :

- a. Tingkat stres pada remaja di Desa Pandu Senjaya Kecamatan Pangkalan Lada Kecamatan Pangkalan Lada
- b. Kecanduan *Game online* pada remaja di Desa Pandu Senjaya Kecamatan Pangkalan Lada Kecamatan Pangkalan Lada

2. Analisis bivariat

Analisis bivariat diterapkan pada dua variabel yang dianggap terkait atau terhubung (Notoatmodjo, 2014). Analisis bivariat dalam penelitian ini untuk melihat adanya hubungan antara *tingkat stres* dengan kejadian kecanduan *Game online* pada remaja di Desa Pandu Senjaya Kecamatan Pangkalan Lada. Analisis bivariat dalam penelitian ini menggunakan uji *chi square*. Rumus menghitung *chi square* sebagai berikut :

$$x^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan :

x^2 = nilai *chi square*

f_o = frekuensi yang di observasi

f_e = frekuensi yang diharapkan

Nilai p relatif terhadap tingkat kesalahan (α) yang digunakan untuk menentukan apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel independen dan dependen adalah 0,05. Jika nilai p lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak yang menunjukkan bahwa variabel bebas dan variabel terikat mempunyai hubungan yang signifikan. Syarat-syarat uji *chi square* adalah :

- a. Tidak ada sel yang nilainya bernilai nol
- b. Tidak boleh ada sel yang mempunyai nilai harapan kurang dari 5 dan jumlahnya melebihi 20% dari keseluruhan sel.
- c. Tidak boleh ada sel yang nilai harapan/ekspektasi kurang dari 1, $E < 1$
- d. Bila subjek peneliti > 40 , tanpa melihat nilai *expected*

Jika uji *chi square* tidak terpenuhi maka di gunakan uji alternative lain

- a. Alternative uji *chi square* tabel 2 X 2 adalah uji *fisher*
- b. Alternative uji *chi square* tabel 2 X K adalah uji *kolmogrov Smirnoff*
- c. Alternative uji *chi square* tabel selain 2 X K dan 2 X 2 adalah penggabungan sel atau *merge cell*

Uji statistic dalam penelitian ini menggunakan uji *chi square* atau kai kuadrat tetapi beberapa syarat tidak terpenuhi yaitu :

- a. Terdapat 2 sel yang bernilai nol
- b. Terdapat 5 sel yang mempunyai nilai harapan/excepted count kurang dari 5

Peneliti menggunakan uji alternative yaitu dengan *merge cell* atau melakukan penggabungan sel pada masing-masing variabel untuk mengetahui adanya hubungan *tingkat stres* dengan kejadian kecanduan *Game online* pada remaja di Desa Pandu Senjaya Kecamatan Pangkalan Lada teknik *simple random sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak sederhana seperti di undi (dengan kertas kecil diisi nama atau nomer kemudian dilipat kemudan diambil secara acak) sebanyak yang dibutuhkan peneliti dari masing-masing RW.

Penelitian dilakukan segera melalui penggunaan media pengisian kuesioner. Formulir kuesioner disediakan oleh peneliti dan asisten peneliti. Saat responden mengisi kuesioner, peneliti dan asisten peneliti memberikan bantuan dengan tujuan memberikan arahan apabila responden kurang memahami pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner

I. Etika Penelitian

1. Persetujuan penelitian (*informed consent*)

Informed consent dilakukan sebelum peneliti memberikan kuesioner. Peneliti meminta izin kepada responden setelah menjelaskan tentang maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Setelah responden bersedia maka peneliti akan memberikan kuesioner dan meminta responden untuk menyetujui form persetujuan yang telah tersedia.

2. Tanpa nama (*anonymity*)

Peneliti menjamin kerahasiaan identitas responden dengan tidak mencantumkan nama responden pada alat ukur dan hanya menuliskan kode pada kumpulan data atau formulir penelitian yang akan disediakan. Nama-nama responden tidak termasuk dalam penelitian ini; sebaliknya, peneliti menggunakan angka untuk mewakili nama responden.

3. *Confidentiality*

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

4. *Justice*

Responden yang memenuhi kriteria memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Semua partisipan penelitian diperlakukan sama oleh peneliti, yang tidak membuat perbedaan apapun. Setiap responden diperlakukan secara adil dan hak-haknya tidak dilanggar dengan cara apapun.

5. *Beneficence*

Peneliti memberikan informasi dengan baik untuk responden dalam peningkatan manfaat oleh diri dan orang lain.

6. *Non maleficence*

Responden tidak terpapar bahan berbahaya atau merusak selama proses penelitian, yang dilakukan sepenuhnya secara *online*. Kuesioner penelitian tidak memiliki pertanyaan yang menghina atau mengganggu privasi responden.

