

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Jenis penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Menurut Notoatmodjo (2010), penelitian deskriptif adalah suatu metode penelitian yang dilakukan dengan tujuan utama untuk membuat gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan secara objektif. Peneliti memilih desain ini karena penelitian ini bertujuan mengetahui frekuensi bermain *game online* pada anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cross sectional*. Menurut Notoatmodjo (2010), *cross sectional* yaitu suatu penelitian untuk mempelajari dinamika dengan cara pendekatan, observasi atau pengumpulan data sekaligus pada suatu saat, artinya subjek penelitian hanya diobservasi satu kali saja dalam satu waktu. Berdasarkan pendekatan tersebut maka pengukuran frekuensi bermain *game online* pada anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung hanya diobservasi satu kali saja dalam satu waktu.

#### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini telah dilakukan di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung, tanggal 20 Juli 2019.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/sobyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012). Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung, kelas 4 sebanyak 21 anak, kelas 5 sebanyak 20 anak, dan kelas 6 sebanyak 21 anak, dengan total sebanyak 62 anak (sumber: bagian tata usaha SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung).

### 2. Sampel Penelitian

#### a. Sampel

Bagian dari keseluruhan obyek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi (Notoatmodjo, 2010). Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah yang ada di SD N 1 Candimulyo Kedu Kab. Temanggung yang bermain *game online* sebanyak 62 anak.

#### b. Teknik *Sampling*

Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi (Sugiyono, 20112). Hasil dari teknik *sampling* telah dilakukan semua populasi dalam penelitian ini dapat diambil sebagai sampel.

#### D. Definisi Operasional

**Tabel 3.1 Definisi Operasional**

<b>Variabel penelitian</b>	<b>Definisi Operasional</b>	<b>Alat ukur</b>	<b>Hasil ukur</b>	<b>Skala ukur</b>
Frekuensi Bermain <i>Game Online</i>	Seberapa kali frekuensi yang digunakan untuk bermain <i>game online</i> yang diukur dalam seminggu terakhir	Lembar kuesioner dengan pilihan jawaban : 1. Tidak bermain dalam minggu 2. 1 hari perminggu 3. 2 hari perminggu 4. 3 hari perminggu 5. 4 hari perminggu 6. 5 hari perminggu 7. 6 hari perminggu 8. 7 hari perminggu	Hasil penelitian dikategorikan menjadi: 1. Tidak bermain : 0 2. Jarang : 1-2 hari perminggu 3. Cukup : 3-4 hari perminggu: 2 4. Sering : 5-7 hari perminggu	Ordinal
Durasi bermain <i>game online</i>	Seberapa lama waktu yang digunakan untuk bermain <i>game online</i> yang diukur dalam seminggu terakhir	Lembar kuesioner yang terdiri dari satu pernyataan tentang berapa jam rata-rata anak bermain game	Hasil penelitian dikategorikan menjadi: 1. Tidak bermain 0 2. Rendah yaitu < 3,5 jam per minggu, 3. Sedang sering yaitu 3,5-7 jam per minggu, 4. Tinggi yaitu >7 jam per minggu	Ordinal

## **E. Metode Pengumpulan Data**

### **1. Jenis dan Sumber Data**

#### **a. Data Primer**

Menurut Notoatmodjo (2010), data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari responden ataupun dari sumber pertama. Data primer pada penelitian ini adalah data yang didapat langsung dengan cara membagikan kuesioner kepada pelajar di SDN 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung untuk mengukur variabel frekuensi bermain *game online*.

#### **b. Data Sekunder**

Menurut Notoatmodjo (2010), data sekunder adalah data yang diumpulkan oleh peneliti yang didapat dari orang lain atau data yang diperoleh tidak langsung. Data sekunder dalam penelitian ini yaitu, data jumlah pelajar di SDN 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung dengan cara melihat data dari pelajar.

### **2. Alat Pengumpulan Data**

Alat pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner adalah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis pada responden untuk dijawab. Kuesioner dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup yakni kuesioner yang sudah disediakan jawabannya, sehingga responden tinggal memilih dan menjawab secara langsung (Arikunto, 2011). Alat penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah kuesioner.

### 3. Prosedur Pengumpulan data

#### a. Pemilihan asisten peneliti

- 1) Mahasiswa Universitas Ngudi Waluyo yang menguasai ilmu keperawatan.
- 2) Penelitian ini dibantu oleh tiga orang asisten yaitu mahasiswa Universitas Ngudi Waluyo. Peneliti dan asisten peneliti melakukan persamaan persepsi dengan melakukan waktu, memberikan informasi awal tentang instrumen dan cara pengambilan penelitian.
- 3) Peneliti dan asisten melakukan pengumpulan data dengan pembagian kuesioner.

#### b. Tahap Persiapan

- 1) Mengajukan surat ijin ke Fakultas Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo.
- 2) Mengajukan surat ijin ke KESBANGPOL Kabupaten Temanggung.
- 3) Mengajukan surat ijin ke kepala dinas pendidikan Kabupaten Temanggung.
- 4) Mengajukan surat ijin ke kepala sekolah SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung.
- 5) Meminta bantuan kepada salah satu guru SD N 1 Candimulyo untuk membantu dalam proses penelitian.

#### c. Tahap pelaksanaan

- 1) Proses pengumpulan data dilakukan pada saat jam istirahat
- 2) Melakukan pendekatan kepada responden.

- 3) Sampel yang sudah terpilih sebanyak 62 anak di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung kemudian dimintai persetujuannya untuk menjadi responden. Sampel yang bersedia diberikan lembar persetujuan sebagai responden.
- 4) Sampel yang telah terpilih kemudian berkumpul di kelas masing-masing dengan didampingi oleh guru walikelas
- 5) Responden kemudian diberikan kuesioner untuk diisi.
- 6) Lembar kuesioner yang telah selesai diisi dicek kelengkapannya, apabila ada yang kurang lengkap maka responden harus melengkapinya terlebih dahulu kemudian dikumpulkan kembali kepada peneliti.
- 7) Kuesioner yang sudah terkumpul kemudian dianalisis oleh peneliti.

d. Tahap akhir

- 1) Keseluruhan data yang terkumpul dilakukan tabulasi atau pengolahan data dengan bantuan komputer.
- 2) Hasil penelitian yang dianalisa disusun kembali dan dibahas dalam kesimpulan dan kemudian membuat laporan penelitian.

## **F. Etika Penelitian**

### *1. Informed Consent*

*Informed consent* merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dengan responden. *Informed consent* tersebut diberikan sebelum penelitian dilakukan yaitu setelah responden menyatakan setuju untuk berpartisipasi

dalam penelitian ini. Peneliti memberikan lembar persetujuan untuk menjadi responden dan meminta untuk memberikan tanda tangan. Tujuan *informed consent* adalah agar subjek mengerti maksud dan tujuan penelitian, mengetahui dampaknya. Hasil dari proses *informed consent* ini semua responden yang bersedia berpartisipasi memberikan tanda tangan tanpa ada paksaan.

## 2. *Autonomy*

Peneliti memberi kebebasan bagi responden menentukan keputusan sendiri apakah bersedia ikut dalam penelitian atau tidak, tanpa adanya paksaan atau pengaruh dari peneliti. Peneliti menyerahkan keputusan sepenuhnya kepada responden, dengan prinsip peneliti menghormati dan menghargai apapun yang telah diputuskan oleh responden. Hasil dari etika penelitian ini semua responden menyatakan bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini tanpa ada paksaan.

## 3. *Anonymity*

Masalah etika merupakan masalah yang memberikan jaminan dalam penggunaan subjek penelitian dengan cara tidak memberikan atau mencantumkan nama. Responden pada lembar alat ukur dan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian yang disajikan. Peneliti mencantumkan kode yaitu responden 1, responden 2 dan seterusnya sehingga responden merasa nyaman ketika berpartisipasi dalam penelitian ini.

#### 4. *Confidentiality*

Masalah ini merupakan masalah etika dengan memberikan jaminan kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah masalah lainnya. Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaan oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang dilaporkan pada hasil riset. Peneliti sangat menjaga kerahasiaan dari data yang diberikan oleh responden baik terkait dengan karakteristik ataupun jawaban dari kuesioner yang diberikan. Peneliti tidak akan mempublikasikan data yang telah diperoleh dan akan memusnahkan data yang diperoleh setelah penelitian ini selesai.

#### 5. *Justice*

Pemberian rasa adil paada responden dilakukan peneliti dengan cara membantu setiap responden yang bingung atau tidak paham dalam pengisian kuesioner. Peneliti memperlakukan dengan perlakuan yang sama untuk semua responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini.

### **G. Pengolahan Data**

#### 1. Pengolahan Data

Proses teknik pengolahan data yang dilakukan terdiri dari beberapa tahap, yaitu :

##### a. *Editing*

Peneliti melakukan proses kelengkapan data yang diperoleh sehingga memudahkan dalam pengolahan data selanjutnya. Peneliti

melakukan pemeriksaan data yang diberikan oleh responden secara langsung yaitu ditempat proses pengambilan data/sekolah. Hasil proses *editing*/pemeriksaan diperoleh semua kuesioner telah terisi dengan lengkap.

b. *Scoring*

Peneliti melakukan penilaian/*scoring* dari setiap butir jawaban dari responden dalam angket penelitian. Penilaian untuk frekuensi bermain *game online*, yaitu :

- 1) Tidak bermain dalam minggu
- 2) 1 hari perminggu
- 3) 2 hari perminggu
- 4) 3 hari perminggu
- 5) 4 hari perminggu
- 6) 5 hari perminggu
- 7) 6 hari perminggu
- 8) 7 hari perminggu

c. *Coding*

Peneliti memberikan kode atau *coding* berdasarkan jumlah skor jawaban responden. Tujuan pemberian kode ini adalah untuk mempermudah dalam memasukkan data dan menganalisis data. Pemberian kode untuk jumlah skor jawaban responden pada frekuensi bermain *game online*, yaitu :

- |           |               |
|-----------|---------------|
| 1) Jarang | diberi kode 1 |
| 2) Cukup  | diberi kode 2 |
| 3) Sering | diberi kode 3 |

Pemberian kode untuk jumlah skor jawaban responden pada durasi bermain *game online*, yaitu :

- |   |               |
|---|---------------|
| 1) Tidak bermain 0                      | diberi kode 0 |
| 2) Rendah (< 3,5 jam per minggu)        | diberi kode 1 |
| 3) Sedang sering (3,5-7 jam per minggu) | diberi kode 2 |
| 4) Tinggi (>7 jam per minggu)           | diberi kode 3 |

d. *Tabulating*

Peneliti melakukan proses penyusunan data atau *tabulating* data hasil penilaian/skor dan pengkodean/koding. Peneliti juga melakukan *tabulating*/penyusunan kode dari karakteristik responden.

## H. Analisa Data

Analisis data menggunakan rumus distribusi frekuensi dan proporsi, sehingga tergambar variabel yang diteliti. Analisis univariat dalam penelitian ini di hitung dengan rumus distribusi frekuensi untuk menggambarkan frekuensi bermain *game online* pada anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo kabupaten Temanggung. Untuk mengetahui hasil penelitian, digunakan cara perhitungan dengan menggunakan rumus distribusi frekuensi:

$$x = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$x$  = hasil persentase

$f$  = frekuensi/hasil pencapaian

$N$  = total seluruh frekuensi

