

BAB IV

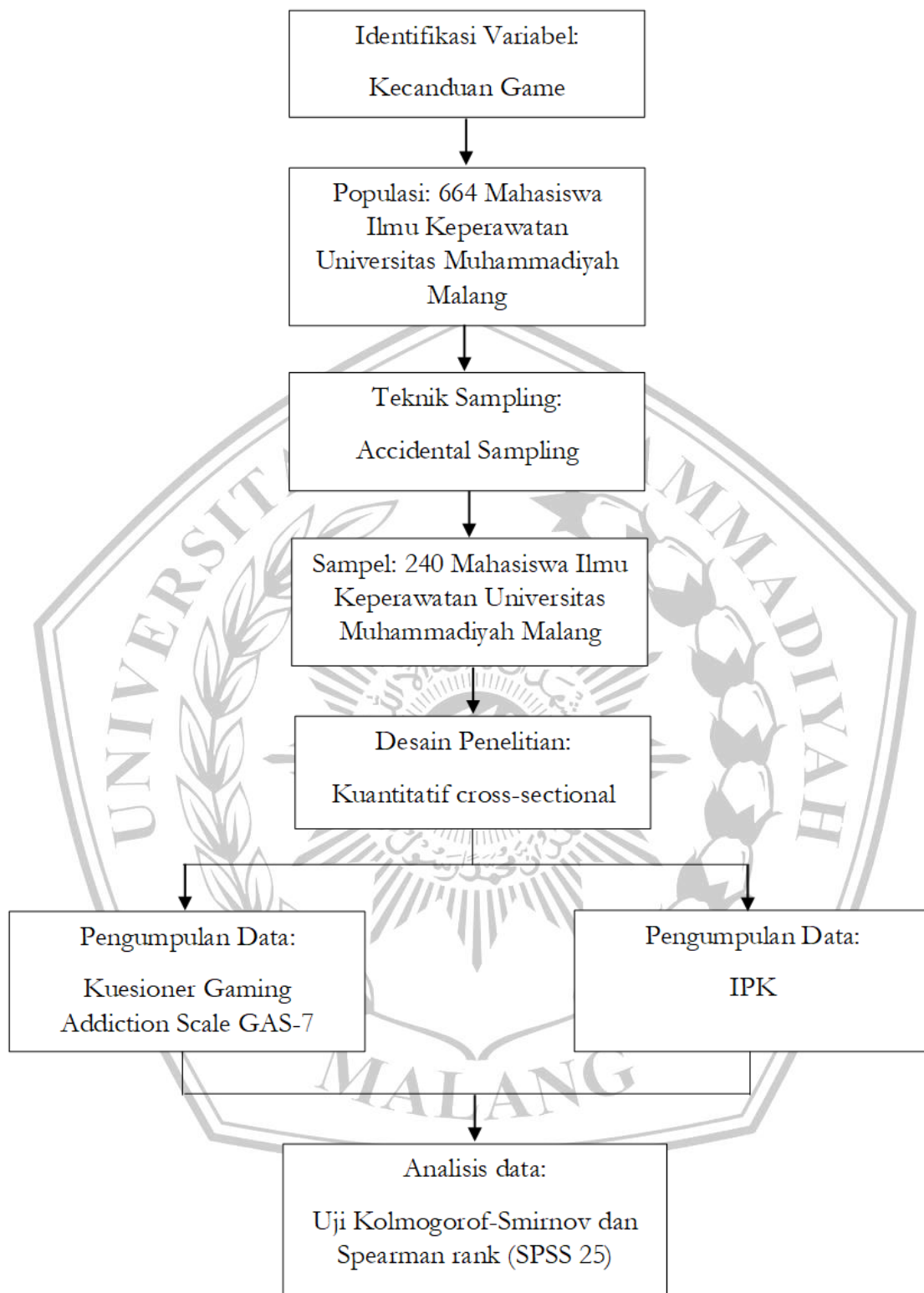
METODE PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rangkaian prosedur dan metode yang dipakai untuk menganalisis dan menghimpun data untuk menentukan variabel yang akan menjadi topik penelitian. Desain penelitian merupakan strategi yang dilakukan peneliti untuk menghubungkan setiap elemen penelitian dengan sistematis agar lebih efektif dan efisien (Putri, (2022). Pada penelitian ini menggunakan pendekatan *cross sectional* yaitu suatu penelitian untuk mempelajari hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen dengan pengukuran sekali dan dalam waktu yang bersamaan. Dalam pengambilan desain ini dikarenakan waktu peneliti dalam melakukan penelitian sangat terbatas. (Komala et al., 2021) Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan kecanduan game online dengan prestasi akademik pada mahasiswa Fakultas Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang.

4.2 Alur Penelitian

Alur penelitian bertujuan untuk mendukung penyusunan penelitian agar penelitian berjalan dengan langkah-langkah yang jelas. Alur penelitian ini merupakan pendekatan langkah demi langkah untuk memecah masalah, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 4.1 Kerangka kerja

4.3 Populasi, Teknik Sampling, dan Sampel

4.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian merupakan suatu hal yang sangat penting, karena ia merupakan sumber informasi. Para ahli memiliki definisi yang sedikit berbeda antara satu dengan yang lain, tapi pada prinsipnya memiliki substansi yang sama (Amin et al., 2023). Populasi mengacu pada himpunan atau kelompok semua unit di mana temuan penelitian akan diterapkan. (Shukla, 2020). Dalam penelitian ini peneliti menentukan subjek atau populasi yang akan diteliti adalah mahasiswa Ilmu keperawatan angkatan 2021, 2022 dan 2023 Universitas Muhammadiyah Malang sebanyak 664 mahasiswa dengan kriteria aktif menjadi mahasiswa dan tidak sedang cuti.

4.3.2 Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel sangatlah diperlukan dalam sebuah penelitian karena hal ini digunakan untuk menentukan siapa saja anggota dari populasi yang hendak dijadikan sampel. Untuk itu teknik pengambilan sampel haruslah secara jelas tergambar dalam rencana penelitian sehingga jelas dan tidak membingungkan ketika terjun dilapangan (Amin et al., 2023)

Penelitian ini menggunakan *Accidental sampling* yaitu teknik pengambilan sampel non-probabilitas yang dilakukan berdasarkan kebetulan atau kemudahan akses, di mana siapa saja yang secara tidak sengaja ditemui oleh peneliti. Menurut (Sugiyono, 2017), *accidental sampling* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang kebetulan bertemu dengan peneliti dapat dijadikan responden jika dianggap sesuai. Hal senada juga disampaikan oleh (Arikunto, 2010) yang menyatakan bahwa *accidental sampling* merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan siapa saja yang secara kebetulan bertemu peneliti dan siap menjadi responden.

4.3.3 Sampel

Sugiyono (2017) menyatakan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Menurut Hamdi & Bahruddin (2015) sampel mewakili populasi yang diteliti. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa PSIK Universitas Muhammadiyah Malang.

Penghitungan besar sampel pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan fitur sample size calculator melalui website www.raosoft.com. Pada penghitungan, jumlah populasi sebesar 664 diisikan pada kolom population size dengan *confidence level* 95%, *response distribution* sebesar 50% dan *margin error* 5%, sehingga jumlah sampel minimum yang direkomendasikan sebanyak 240 orang subjek.

Raosoft		Sample size calculator
What margin of error can you accept? <small>5% is a common choice</small>	5 %	The margin of error is the amount of error that you can tolerate. If 90% of respondents answer <i>yes</i> , while 10% answer <i>no</i> , you may be able to tolerate a larger amount of error than if the respondents are split 50-50 or 45-55. Lower margin of error requires a larger sample size.
What confidence level do you need? <small>Typical choices are 90%, 95% or 99%</small>	95 %	The confidence level is the amount of uncertainty you can tolerate. Suppose that you have 20 <i>yes-no</i> questions in your survey. With a confidence level of 95%, you would expect that for one of the questions (1 in 20), the percentage of people who answer <i>yes</i> would be more than the margin of error away from the true answer. The true answer is the percentage you would get if you exhaustively interviewed everyone. Higher confidence level requires a larger sample size.
What is the population size? <small>If you don't know, use 20000</small>	664	How many people are there to choose your random sample from? The sample size doesn't change much for populations larger than 20,000.
What is the response distribution? <small>Leave this as 50%</small>	50 %	For each question, what do you expect the results will be? If the sample is skewed highly one way or the other, the population probably is, too. If you don't know, use 50%, which gives the largest sample size. See below under More information if this is confusing.
Your recommended sample size is	244	This is the minimum recommended size of your survey. If you create a sample of this many people and get responses from everyone, you're more likely to get a correct answer than you would from a large sample where only a small percentage of the sample responds to your survey.

Gambar 4.3 Hasil penghitungan besar sampel

4.4 Variabel Penelitian

4.4.1 Variabel Independen

Variabel Independen pada penelitian adalah Kecanduan game online. Variabel ini diukur dengan menggunakan skala kecanduan game (GAS).

4.4.2 Variabel Dependen

Variabel dependen pada penelitian ini adalah prestasi akademik yang dilihat dari IPK mahasiswa.

4.5 Definisi Operasional

Table 4.5 Definisi Operasional

VARIABEL	DEFINISI OPERASIONAL	INDIKATOR	ALAT UKUR	HASIL UKUR	SKALA DATA
Independen Kecanduan game	Kecanduan game online adalah kondisi di mana seseorang mengalami dorongan yang kuat untuk terus bermain game online, bahkan ketika hal tersebut berdampak negatif pada kesehatan fisik dan psikologis mereka.	Arti-Penting, Toleransi, Perubahan Suasana Hati, Kekambuhan, Penarikan Diri, Konflik, Dan Masalah	GAS (game addiction scale) Mahasiswa menjawab 7 pertanyaan, dengan skala Likert 5 poin (1=tidak pernah, 2=jarang, 3=kadang-kadang, 4=sering, dan 5=sangat sering) (Sumber: Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009)	Skor 7-35	Ordinal Ringan: 7-14 Sedang: 15-24 Berat: 25-35
Dependen Prestasi Akademik	Prestasi akademik adalah hasil yang dicapai mahasiswa sebagai hasil akumulasi belajar. Prestasi mengacu pada penyelesaian dan pencapaian tingkat tertentu yang dapat dicapai seorang mahasiswa setelah serangkaian pendidikan.	Nilai semester	IPK	IPK 0-4.0	Ordinal Memuaskan: 2,00 - 2,75 Sangat Memuaskan: 2,76 - 3,50 Dengan Pujian: 3,51- 4,00 (Sumber: Website UMM)

4.6 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Program Studi Ilmu Keperawatan Kampus II Universitas Muhammadiyah Malang. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2024.

4.7 Instrumen Penelitian

1. Kecanduan game: GAS

Gaming Addiction Scale (GAS) telah digunakan sebagai alat skrining untuk pengguna kecanduan game yang ada di seluruh dunia. Skala Kecanduan Game (GAS) 7 item adalah modifikasi dari versi yang lebih panjang yang dikembangkan oleh Lemmens dan rekan-rekannya pada tahun 2009. GAS dimaksudkan sebagai instrumen

penilaian yang menggabungkan elemen-elemen karakteristik kepribadian penjudi dan pecandu game. GAS dibuat dengan memperhatikan kesamaan signifikan antara sifat-sifat tersebut. Alat ini telah diterapkan dalam berbagai kelompok populasi sebagai alat evaluasi untuk mengidentifikasi Gangguan Penggunaan Game (IGD). Item dalam GAS disesuaikan dari tujuh kriteria diagnostik yaitu: (1.) apakah Anda berpikir untuk bermain game sepanjang hari? (2.) apakah Anda menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game? (3.) apakah kamu bermain game untuk melupakan kehidupan nyata? (4.) Apakah ada orang lain yang gagal mencoba mengurangi penggunaan game Anda? (5.) Apakah kamu merasa tidak enak ketika tidak bisa bermain? (6.) apakah Anda bertengkar dengan orang lain (misalnya keluarga, teman) karena waktu yang Anda habiskan untuk bermain game? (7.) Apakah Anda pernah mengabaikan aktivitas penting lainnya (misalnya sekolah, bekerja, olah raga) hanya untuk bermain game dan diberi skor pada skala Likert 5 poin (1=tidak pernah, 2=jarang, 3=kadang-kadang, 4=sering, dan 5=sangat sering) (Liu et al., 2020)

A. Uji Validitas (Uji Kesahihan)

Uji validitas adalah sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrumen pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas tinggi jika alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Tes yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran dikatakan sebagai tes yang memiliki validitas rendah. Validitas dalam penelitian mengacu pada seberapa akurat suatu penelitian menjawab pertanyaan penelitian atau kekuatan dari hasil penelitian. Untuk mengukur hasil seperti survei atau tes, validitas mengacu pada akurasi pengukuran. Validitas concurrent GAS versi Bahasa Indonesia dibandingkan

dengan IGOQ menunjukkan korelasi positif antara kedua kuesioner tetapi kekuatan korelasinya sangat kuat ($p < 0.001$; $r = 0.883$) (Arthy, 2019)

Table 4.2 Uji Validitas

	IGOQ
GAS	$r = 0.883$ $p < 0.001$ $n = 300$

B. Uji Reliabilitas (Uji Keabsahan)

Uji Reliabilitas adalah uji kesamaan hasil pengukuran bila fakta diukur atau diamati berkali-kali dalam penelitian (Nursalam., 2013). Pengukuran yang dimiliki reliabilitas tinggi disebut sebagai pengukuran yang reliabel. Ide utama yang terkandung dalam konsep reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Hasil pengukuran dapat dipercaya hanya jika dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap subyek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur pada subyek memang belum berubah.

Tabel 4.3 Uji Reliabilitas

Variabel Uji	Corrected Item-Total Item Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Chronbach's Alpha
P1	0,458	0,748	
P2	0,567	0,727	
P3	0,304	0,778	
P4	0,466	0,747	0,77
P5	0,603	0,715	
P6	0,575	0,724	
P7	0,476	0,744	

Dapat dilihat bahwa dari hasil uji hipotesa reliabilitas konsistensi internal instrumen GAS versi Bahasa Indonesia memiliki nilai reliabilitas dengan nilai chronbach's alpha 0.770. Nilai ini bisa diterima apabila semua pernyataan valid. Bila

kita melihat tabel, nilai corrected item-total item correlation-nya berada di atas 0.3. (Arthy, 2019)

2. Prestasi akademik: IPK

Nilai IPK yang disebutkan responden pada saat kuisisioner disebarkan. Penelitian yang dilakukan oleh Marta (2019) menjelaskan bahwa performa akademik khususnya di perguruan tinggi di Indonesia menggunakan nilai IPK, nilai maksimal IPK 4,0.

4.8 Prosedur Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini peneliti akan menjelaskan beberapa metode pengumpulan data yang akan peneliti gunakan yaitu:

1. Tahap Persiapan
 - a. Mengerjakan penyusunan proposal penelitian sesuai prosedur institut
 - b. Uji Etik penelitian ke KEPK-FKUMM
 - c. Menyusun instrumen penelitian berupa Kuesioner dalam bentuk konvensional online (google form).
 - d. Meminta validasi tetap untuk instrument penelitian
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Melakukan sinkronisasi dengan pihak Fakultas Ilmu Kesehatan khususnya Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Malang
 - b. Menetapkan sampel yang digunakan
 - c. Menyiapkan alat yang digunakan baik software maupun hardware
 - d. Tahap Pengumpulan data
 - e. Melaksanakan penelitian di Universitas Muhammadiyah Malang

- f. Membagikan kuisisioner kepada Mahasiswa
- g. Mengumpulkan hasil data yang telah diisi oleh responden
- h. Peneliti melakukan pengolahan data melalui software

3. Tahap Pengolahan data

a. Editing

Metode pemeriksaan data yang telah didapatkan oleh peneliti. Hal ini dilaksanakan setelah semua data penelitian telah terakumulasi

b. Coding

Coding merupakan cara mengartikan serta mengelompokkan data ke dalam klasifikasi yang telah ditetapkan. Proses merupakan tahap sangat penting bagi peneliti dalam menganalisis serta mengelolah data yang didapat

c. Entry Data

Data yang telah diperoleh dari setiap responden diakumulasi kedalam tabel atau data base computer, setelah itu membuat pembagian frekuensi sederhana

d. Cleaning data

Peneliti memeriksa kembali data yang telah diperoleh, jika data telah siap akan diolah menggunakan aplikasi SPSS versi 25

4.9 Analisis Data

4.9.1 Analisis Univariat

Analisa ini menggambarkan pada masing-masing variable penelitian Analisa univariat adalah suatu deksripsi atau penejelasan mengenai setiap karakteristik variable penelitian pada jenis data yang digunakan. Bentuknya tergantung dari jenis data yang ada seperti data numerik digunakan nilai mean (rata-rata), median, standard deviasi, dan inter kuartil range, minimal dan maksimal. Sedangkan data kategorik hanya

menggunakan distribusi frekuensi. Variabel pada penelitian ini meliputi variable Independen kecanduan game dan variable dependen performa akademik.

4.9.2 Analisis Bivariat

Penelitian direncanakan menggunakan uji korelasi *Pearson* yang merupakan korelasi sederhana yang hanya melibatkan satu variabel terikat (dependent) dan satu variabel bebas (independent). Korelasi *Pearson* menghasilkan koefisien korelasi yang berfungsi untuk mengukur kekuatan hubungan linier antara dua variabel. Jika hubungan dua variabel tidak linier, maka koefisien korelasi *Pearson* tersebut tidak mencerminkan kekuatan hubungan dua variabel yang sedang diteliti, meski kedua variabel mempunyai hubungan kuat. (Safitri, W, 2014)

Nilai koefisien korelasi berada di antara $-1 < r < 1$ yaitu apabila $r = -1$ korelasi negatif sempurna, artinya taraf signifikansi dari hubungan variabel X terhadap variabel Y sangat lemah dan apabila $r = 1$ korelasi positif sempurna, artinya taraf signifikansi dari hubungan variabel X terhadap variabel Y sangat kuat (Sudjana, 2005). Jika koefisien korelasi menunjukkan angka 0, maka tidak terdapat hubungan antara dua variabel yang dikaji. Jika hubungan dua variabel linier sempurna, maka sebaran data tersebut akan membentuk garis lurus. Syarat-syarat data yang digunakan dalam Korelasi *Pearson*, diantaranya:

1. Berskala interval/ rasio
2. Data berdistribusi normal
3. Variabel X dan Y harus bersifat independen satu dengan lainnya
4. Variabel harus kuantitatif simetris

4.10 Etika Penelitian

Menurut (Adiputra et al., 2021) Setiap penelitian kesehatan yang mengikut sertakan relawan manusia sebagai subjek penelitian wajib didasarkan pada tiga prinsip etik (kaidah dasar moral), yaitu:

1. Respect for persons

Prinsip menghormati martabat manusia yang berarti peneliti menghormati keputusan partisipan untuk menentukan dirinya sendiri (bersedia atau menolak berpartisipasi) serta berhak mendapatkan penjelasan tentang tujuan, kemungkinan resiko dan manfaat penelitian.

2. Beneficence

Prinsip bahwa suatu penelitian yang dilakukan tidak menimbulkan bahaya atau kerugian dan memberikan manfaat atau kebaikan kepada partisipan. Juga mengandung makna tidak melakukan eksploitasi kepada partisipan.

3. Justice

Prinsip keadilan yang mencakup hak partisipan dalam mendapatkan perlakuan yang sama dengan partisipan lain. Termasuk dalam hal pemberian upah dan perjanjian. Ini peneliti memberikan alur pertanyaan yang sama kepada setiap partisipan sesuai dengan panduan wawancara.