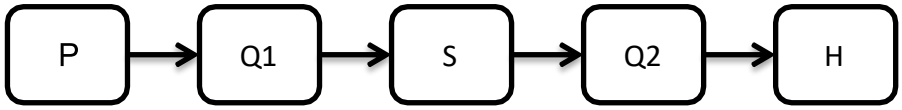
BAB IV

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian yang bersifat *deskriptif analitik* dengan studi *observasional*, yang memiliki tujuan untuk menganalisa durasi bermain *game online Mobile Legend* dengan resiko *de quervain's syndrome* pada siswa SMKS Ronas Mojokerto. Desain penelitian *cross sectional* digunakan pada penelitian ini dikarenakan pada saat pengumpulan data, penelitian ini dapat dilakukan sesuai dengan situasi pada saat penelitian ini berjalan, sehingga pengumpulan data hanya diambil satu kali pada saat diadakan penelitian tanpa melihat latar belakang dan kejadian dahulu maupun yang akan datang. Jika terdapat lebih dari dua variabel, proses pengumpulan data penelitian dapat dilakukan secara bersamaan (Siswanto dkk, 2016).

Data penelitian yang diambil berisi tentang keluhan muskuloskeletal yang diperoleh dari pemberian kuesioner skala *guttman* kepada responden. Skala tersebut berisi tentang pertanyaan yang berkaitan dengan *game Mobile Legend* dan beserta durasi bermainya serta tes spesisifk untuk *de quervain's syndrome* yaitu *finkelstein test*. Responden diminta memperagakan test spesifik *finkelstein* dan memilih salah satu jawaban yang mewakili dirinya, lalu memberikan tanda silang pada salah satu jawaban tersebut.



Bagan 4.1 Rancangan Penelitian

Keterangan :

P : Populasi

S : Sampel

Q1 : Penyebaran kuesioner skala guttman sesi 1

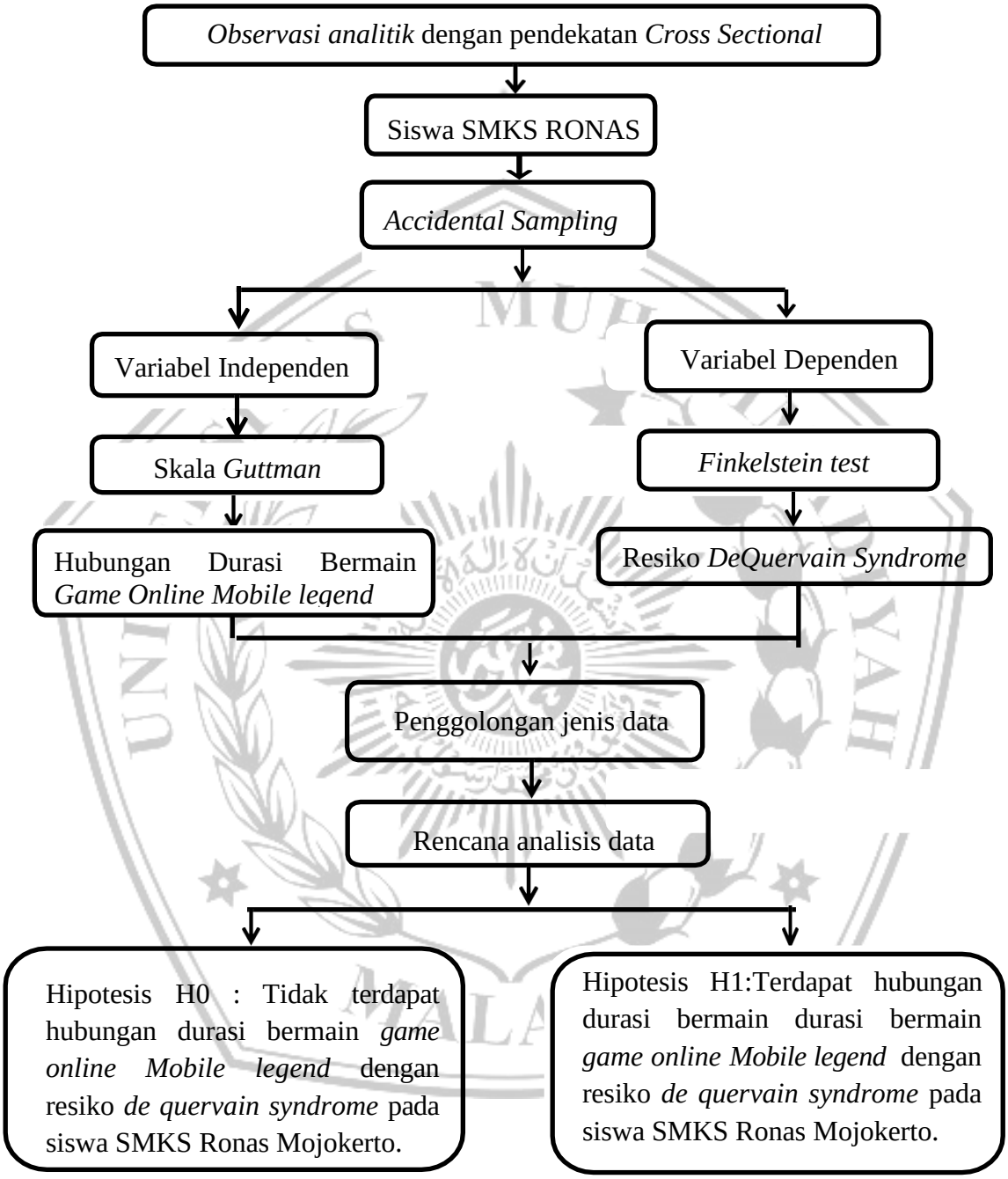
Q2 : Penyebaran kuesioner skala guttman sesi 2

H : Hasil kuesioner

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

B. Kerangka Kerja Penelitian

Bagan 4.2 Kerangka Penelitian



C. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdapat obyek atau subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang akan dipilih oleh peneliti untuk dipelajari, kemudian diambil kesimpulan yang berisi seluruh karakteristik dari subyek atau obyek tersebut (Sugiyono, 2015). Untuk populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMKS Ronas Mojokerto.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian yang diambil dari keseluruhan obyek yang mewakili seluruh obyek atau subjek populasi (Notoatmojo, 2012). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SMKS Ronas Mojokerto yang memenuhi kriteria *inklusi* dan *eksklusi*.

3. Sampling

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *accidental sampling*. *Accidental sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan cara mengambil sampel atau responden yang kebetulan ada di suatu tempat yang sesuai dengan konteks penelitian (Notoadmojo, 2012). Pengambilan Sampel dipilih bedasarkan kriteria inklusi dan ekslusi di bawah ini :

a. Inklusi

1) Responden yang dijadikan sampel adalah siswa SMKS Ronas Mojokerto.
2) Responden pengguna *smartphone*.
3) Responden bermain *game online Mobile Legend*.
4) Responden bermain *Mobile Legend* kurang lebih selama satu tahun.
5) Responden bersedia untuk dijadikan sampel penelitian dan bekerja sama hingga penelitian berakhir.

b. Ekslusi

1) Responden bermain *game online selain Mobile Legend*.
2) Responden bermain *game online Mobile Legend* selain di *smartphone*.
3) Responden bermain *game online Mobile Legend* kurang dari 2 jam seminggu.
4) Responden pernah mengalami cidera di pergelangan tangan.

D. Variabel Penelitian

1. Variabel *independent*

Variabel *independent* atau variabel bebas merupakan variabel yang dapat mempengaruhi variabel lainya dalam suatu penelitian atau dapat disebut juga *ancendent* (Siswanto dkk., 2016). Variabel *independent* pada penelitian ini adalah durasi bermain *game online Mobile Legend*.

2. Variabel *dependent*

Variabel *dependent* atau variabel terikat merupakan variabel yang tergantung dan terikat pada suatu penelitian (Siswanto dkk., 2016). Variabel *dependent* pada penelitian ini adalah resiko *de quervain's syndrome*.

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah definisi yang merujuk pada suatu variabel dan konstrak dengan cara melihat pada dimensi tingkah laku atau properti yang ditunjukkan oleh konsep dan mengkategorikan hal tersebut menjadi elemen yang dapat diamati dan diukur. (Basrowi & Kisnu, 2007). Berikut adalah definisi operasional dalam penelitian ini:

Tabel 4.1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi operasioanal	Alat ukur	Hasil ukur	Skala data
1	*Independent* : Durasi Bermain *Game Online Mobile legend*	Pada saat bermain *game Mobile legend* dengan durasi 2 jam sampai lebih dari 31 jam perminggu dapat menimbulkan nyeri pada pergelangan tangan di ibu jari.	Skala *Guttman*	2-10 jam 11-20 jam 21>31 jam	Nominal
2	*Dependent* : *De Quervain's Syndrome*	Nyeri pada daerah *prosesus stiloideus* akibat *inflamasi kronik* pada *tenosynovium* dan tendon m *abductor pollicis longus* dan m *extensor pollicis brevis* yang berakibat pada penjepitan pada kedua tendon otot tersebut.	*Finkelstein test*	1 = Nyeri 0 = Tidak nyeri	Nominal

F. Tempat Penelitian

Penelitian ini diadakan di sekolah SMKS Ronas kabupaten Mojokerto, jawa timur.

G. Waktu Penelitian

Peneliti menyusun proposal penelitian pada bulan April – Mei 2022. Dan peneliti melakukan penelitian pada bulan Juni 2022 dengan menggunakan alat penelitian kuesioner.

H. Etika Penelitian

Penelitian ini dilakukan setelah mendapat izin dari Kepala sekolah SMKS Ronas Mojokerto untuk melaksanakan kegiatan penelitian. Adapun prinsip–prinsip etika dalam penelitian yaitu (Nursalam, 2013) :

1. *Autonomity*

   Yaitu hak untuk menjadi responden dengan membagikan lembar pengantar kuisioner kepada subjek penelitian, dengan maksud untuk mengetahui identitas peneliti beserta maksud, tujuan dan manfaat penelitian beserta dampak peneletian selama berjalanya pengumpulan data. Peneliti meminta subjek penelitian untuk ikut serta menjadi responden dalam penelitian, jika subjek penelitian bersedia maka subjek penelitian dipersilahkan untuk menandatangani surat persetujuan *informed consent*. Namun bila subjek penelitian tidak bersedia maka peneliti tidak akan memaksa.

2. *Anomity* (Tanpa nama)

Yaitu kerahasiaaan data yang berkaitan dengan identitas responden dengan cara peneliti mengganti identitas responden dengan inisial atau singkatan nama responden, sehingga nama responden tidak tercantum pada lembar kuesioner penelitian.

3. *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Data–data informasi mengenai identitas responden dan kuisioner beserta hasil pengukuran disimpan dalam arsip penelitian dan hanya peneliti saja yang dapat mengakses informasi tentang penelitian tersebut.

I. Alat Pengumpulan Data

1. Skala *guttman* tradisional

Skala guttman tradisional adalah jenis skala penelitian yang berisi pertanyaan–pertanyaan yang digunakan apabila peneliti membutuhkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan. Skala *guttman* tradisional selalu dibuat dengan pilihan ganda yaitu "Iya atau tidak", benar atau salah", dengan skor apabila ya diberi skor 1 dan tidak medapat skor 0. Lalu hasil jawaban tersebut di presentasekan misalnya, ya mendapat skor 1 = 1 X 100% = 100% dan tidak mendapat skor 0 = 0 X 100% = 0% (Sugiyono, 2004).

2. *Finkelstein test*

Cara melakukan tes ini ialah ibu jari fleksi sampai menempel pada telapak tangan kemudian diikuti fleksi ke empat jari dalam posisi mengepal, ibu jari berada di dalam kepalan. Pemeriksa menggerakkan tangan pasien kearah gerakan *ulna deviasi*. Bila positif *De Quervain syndrome* maka akan terasa nyeri yg hebat di sepanjang *radius distal* (Adelia, 2018).

J. Prosedur Pengumpulan Data

1. Tahap Persiapan
   a. Penyusunan proposal penelitian yang akan diteliti.
   b. Studi pendahuluan pada siswa yang bermain *game online mobile legend* dilingkungan SMKS Ronas Mojokerto.
   c. Permohonan ijin penelitian pada Kepala sekolah SMKS Ronas Mojokerto.
   d. Persiapan instrument penelitian berupa kuisioner penelitian beserta *infromed consent* yang akan digunakan untuk mengumpulkan data.
2. Tahap Pelaksanaan
   a. Menyeleksi responden bedasarkan kriteria *inklusi* dan *ekslusi* yang sudah ditentukan.
   b. Meminta persetujuan kepada responden melalui *informed consent* dengan peneliti menjamin kepada responden tentang kerahasiaan data responden.

c. Pengisian kuesioner skala *guttman* dan *finkelstein test* dengan disertai pengarahan tentang cara mengisi kuisioner dengan baik.

d. Pengumpulan kuesioner yang telah diisi responden kepada peneliti.

3. Tahap Pengolahan Data

a. Pengeditan data (*editing*)

Editing adalah data yang telah diedit atau dikoreksi yang bertujuan untuk memisahkan data yang tidak sesuai atau tidak memenuhi syarat, dengan cara menghilangkan kesalahan dan melengkapi kekurangan pada data mentah melalui cara pengulangan pengumpulan data atau penyisipan data (Dharma, 2008).

b. Pemberian kode (*coding)*

Data yang telah selesai dari proses *editing* diberi kode tertentu agar dapat mengkategorikan jenis data. Kode dapat berupa huruf, angka, symbol yang berfungsi untuk identitas data dimana tiap kode memiliki makna data kuantitatif (Dharma, 2008).

c. Entry data

Entry data yaitu proses pemasukan data yang diperoleh seperti inisial responden, usia, jenis kelamin dan jenis pekerjaan, yang selanjutnya dilakukan pembuatan distribusi frekuensi sederhana atau tabel kontingensi (Hidayat, 2009).

d. Tabulasi data

Tabulasi data yaitu proses memasukan data kedalam tabel yang sesuai dengan kebutuhan analisa penelitian. Tabel tersebut dapat meringkas data hasil penelitian sehingga tidak perlu memisahkan tabel data (Dharma, 2008).

K. Analisa Data

1. Analisa Univariat

Analisa univariat adalah analisis yang digunakan secara deskriptif yang bertujuan untuk menganalisa setiap variabel yang akan digunakan (Notoadmojo, 2012). Variabel yang digunakan adalah jenis kelamin, durasi bermain *game online Mobile Legend* dan *de quervain's syndrome*.

2. Analisa Bivariat

a. Pengujian Normalitas

Kenormalan atau keabnormalan distribusi frekuensi data juga menentukan analisis data, apabila distribusi frekuensi data normal dapat digunakan analisis uji statistik parametrik. Tetapi bila asumsi distribusi datanya tidak normal dapat digunakan uji statistik non parametrik. Pada penelitian ini menggunakan metode *kolmogorov smirnov* karena responden yang akan diteliti lebih dari 60 orang.

b. Uji korelasi

Uji korelasi atau hubungan satu variabel dengan variabel lain. Variabel yang terkait yaitu durasi bermain *game online Mobile Legend* dengan resiko *de quervain's syndrome* dan melihat hasil dari uji korelasi yaitu kuat atau lemahnya suatu korelasi antar variabel tersebut. Dalam uji korelasi ini peneliti memakai uji *Chi Square* karena data tidak normal.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG