

BAB IV

METODE

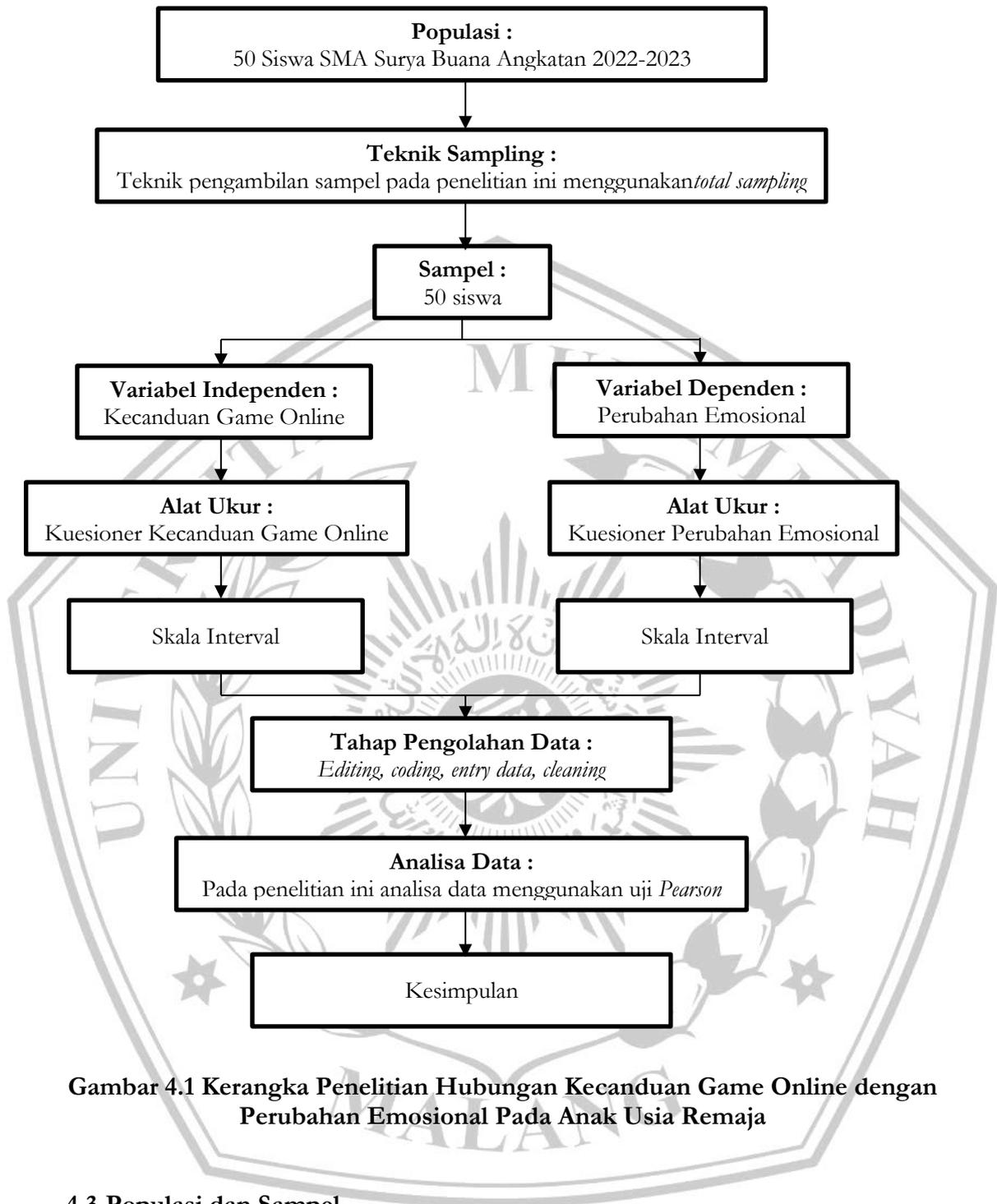
PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan obyektif untuk memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis untuk mengembangkan prinsip umum. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskripsi korelasi, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara 2 variabel yang diteliti yakni menciptakan bentuk dan wujud baru yang berbeda dengan sebelumnya (Zahara & Afrita, 2020). Metode deskripsi kuantitatif dengan bertujuan untuk menghubungkan, menganalisis, dan menginterpretasi data – data berupa angka kemudian menemukan ada tidaknya hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lain (Iii, 2015).

4.2 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian adalah tahapan yang menjelaskan mengenai langkah – langkah untuk menyelesaikan masalah (Zahara & Afrita, 2020).



Gambar 4.1 Kerangka Penelitian Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perubahan Emosional Pada Anak Usia Remaja

4.3 Populasi dan Sampel

4.3.1 Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari subyek atau obyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang menjadi perhatian dalam satu ruang lingkup

dan waktu yang ditentukan (Hindun Umiyati, 2021). Populasi dalam penelitian ini adalah 50 orang siswa SMA Surya Buana yang terdiri dari Laki-Laki dan Perempuan yang berada pada kelas 10 dan 11 SMA.

4.3.2 Sampel

Sampel penelitian merupakan bagian dari populasi yang dipilih berdasarkan kemampuan yang mewakili dan dapat dipergunakan sebagai subjek penelitian melalui proses sampling. Penelitian ini didapatkan sampel 50 siswa yang terdiri dari kelas 10 dan 11.

4.3.3 Sampling

Proses sampling merupakan proses menyeleksi porsi dari populasi sehingga dapat mewakili populasi. Penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiyono, 2015).

4.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu berbentuk apa saja yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Yusup, 2018).

4.4.1 Variabel Independen

Variabel independen (mempengaruhi) adalah variabel yang berperan memberi pengaruh kepada variabel lain (Nasution, 2017). Dalam penelitian ini variabel independen adalah Kecanduan Game Online.

4.4.2 Variabel Dependen

Variabel dependen (terpengaruh) adalah variabel yang dijadikan sebagai faktor yang dipengaruhi oleh sebuah atau sejumlah variabel lain (Nasution, 2017). Dalam penelitian ini variabel dependen adalah praktik pencegahan

Perubahan Emosional.

4.5 Definisi Operasional

Tabel 4.1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Skala Ukur	Skala Data	Skor
Indikator: Kecanduan Game Online	Kecanduan game online adalah suatu kondisi dimana seseorang tidak dapat meninggalkan hal tersebut dan merasa ingin terus bermain game.	Kecanduan Game Online	Skala Nominal	Ordinal	Score < 7 = Tidak ada Kecanduan Game Online > 7 = Kecanduan Game Online
Indikator: Perubahan Emosional	Perubahan emosi yang tidak dapat dikontrol dan dapat terjadi secara tiba-tiba.	Perubahan Emosional	Skala Nominal	Ordinal	Score 14-21 = Tidak ada Perubahan Emosional Score > 22 = Adanya Perubahan Emosional

4.6 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Surya Buana Malang.

4.7 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus 2023.

4.8 Instrumen Penelitian

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 instrumen yang menggunakan alat pengumpulan data berupa kuesioner. Alat pengumpulan data ini berfungsi untuk mengidentifikasi Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Praktik Perubahan Emosional Pada Remaja.

Kuesioner yang digunakan untuk mengukur kecanduan game online diadaptasi dari jurnal dan kuesioner perubahan emosi di adaptasi dari jurnal Darmiah perkembangan dan faktor-faktor yang mempengaruhi emosi anak.

4.8.1 Instrumen Kecanduan Game Online

Instrumen dalam penelitian ini adalah berupa lembar kuesioner kecanduan game online yang diisi oleh responden dengan memberikan jawaban pada pilihan masing-masing kelompok, kemudian dijumlahkan dan dikategorikan sesuai dengan gejala yang diberi penilaian angka (*score*) antar 0-2 yang menunjukkan bahwa skor 0 yaitu tidak pernah, skor 1 yaitu kadang-kadang, skor 2 yaitu sering (Jap et al., 2013).

4.8.2 Instrumen Perubahan Emosi

Instrumen dalam penelitian ini adalah berupa lembar kuesioner perubahan emosional yang diisi oleh responden dengan memberikan jawaban pada pilihan masing-masing kelompok, kemudian dijumlahkan dan dikategorikan sesuai dengan gejala yang diberi penilaian angka (*score*) antar 0-2 yang menunjukkan bahwa skor 0 yaitu tidak pernah, skor 1 yaitu kadang-kadang, dan skor 2 yaitu sering (Li et al., 2023).

4.9 Uji Validitas dan Reliabilitas

4.9.1 Uji Validitas

Hasil dari uji validitas kuesioner kecanduan game yang berjumlah 7 butir soal dinyatakan valid semua (Jap et al., 2013), serta hasil uji validitas kuesioner perubahan emosi yang berjumlah 17 butir soal juga dinyatakan valid semua (Li et al., 2023).

4.10 Proses Pengumpulan Data

Penelitian ini dilakukan pada Agustus 2023, tahap awal pengumpulan data

adalah melakukan ijin penelitian pada Institusi SMA Surya Buana. Peneliti kemudian menghubungi biro kemahasiswaan agar mendapatkan jumlah siswa SMA Surya Buana yang masih aktif dari angkatan 2022-2023.

4.10.1 Tahapan Persiapan

- a. Peneliti membuat surat ijin etik dan perizinan melakukan penelitian.
- b. Peneliti meminta perizinan ke bidang pendidikan dan penelitian serta menjelaskan proses pengambilan data.
- c. Peneliti berkoordinasi dengan pihak SMA Surya Buana untuk menenukan tanggal mulai dilakukan penelitian.
- d. Peneliti meminta izin ke pihak SMA Surya Buana untuk mengambil data dan menjelaskan prosesnya.
- e. Peneliti mempersiapkan instrument yang akan diberikan kepada responden penelitian dengan menggunakan Hardfile Kuesioner Kecanduan Game Online dan Perubahan Emosional.
- f. Pengambilan dan pengumpulan data didapatkan dengan memberikan kuesioner kepada calon responden yang diisi dan dengan adanya izin dari calon responden.

4.10.2 Tahap Pelaksanaan

1. Peneliti melakukan perkenalan kepada responden.
2. Peneliti menjelaskan terkait isi kuesioner secara singkat.
3. Peneliti memberikan hardfile kuesioner online kepada koordinator kelas untuk disebarkan ke grup kelas masing-masing.
4. Peneliti mengucapkan terima kasih atas waktunya kepada responden yang telah bersedia menjadi responden penelitian.

4.10.3 Tahap Pengelolaan Data

- a. Penyutungan Data

Saat data terkumpul dari responden, peneliti melakukan pengecekan data kembali dan mengeluarkan jawaban dari kuesioner yang mengisi secara tidak lengkap sehingga datanya tidak dapat dipakai.

b. Pengkodean Data (*Coding*)

Tahap ini digunakan untuk memberikan angka sebagai kode untuk mempermudah saat pengolahan data.

c. Memasukkan Data (*Entry*)

Tahap ini merupakan memasukan data responden yang sudah dalam bentuk kode ke dalam table *Microsoft excel* yang selanjutnya dimasukkan ke dalam software di computer. Program yang digunakan adalah SPSS 23 *version*.

d. Cleaning

Melakukan pengecekan kembali untuk meminimaisir adanya kesalahan kode dan ketidaklengkapan data.

4.11 Analisa Data

4.11.1 Analisis Univariat

Analisis univariat adalah analisis yang dilakukan terhadap masing-masing variabel dan hasil penelitian dan dianalisis untuk mengetahui distribusi dan persentase dari tiap variabel. Kemudian hasil yang 58 didapatkan dimasukkan dalam tabel frekuensi. Analisis univariat dilakukan menggunakan rumus berikut (Notoatmodjo, 2010):

Ket :

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

P = Presentase

X = Jumlah kejadian pada responden

N = Jumlah seluruh responden

4.11.2 Analisis Bivariat

Analisis bivariat adalah analisis data yang dilakukan untuk mencari korelasi atau pengaruh antara 2 variabel atau lebih yang diteliti. Pada penelitian ini sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang ada. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif yaitu dengan membandingkan nilai skewness dan kurtosis (Notoatmodjo, 2010). Bila data telah terdistribusi normal maka analisis bivariat dilakukan menggunakan uji korelasi product moment karena data berbentuk interval. Namun bila data tidak terdistribusi normal maka skala data diturunkan menjadi ordinal atau nominal sehingga analisis bivariat yang digunakan adalah uji korelasi product moment (Sugiyono, 2015).

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma x^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

r_{xy} = koefisien korelasi

Σx = jumlah skor item

Σy = jumlah skor total (item)

N = jumlah responden

Apabila dari perhitungan didapatkan nilai signifikansi (p) lebih kecil dari taraf kesalahan 5% (0,05) maka hipotesis (H1) diterima dan H0 ditolak yang artinya ada pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Jika didapatkan nilai signifikansi (p) lebih besar dari taraf kesalahan 5% (0,05) maka hipotesis (H1) ditolak dan H0 diterima yang artinya tidak ada pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat (Sugiyono, 2015).

4.12 Etika Penelitian

Menurut (W. Kurniawan & Agustini, 2021) peneliti saat melaksanakan penelitian harus memahami prinsip-prinsip yang ada pada etika penelitian. Peneliti dianggap melanggar hak-hak manusia jika peneliti tidak melaksanakan etika penelitian. Prinsip etika dalam penelitian meliputi 3 bagian, yaitu

1. Prinsip manfaat

a. Bebas dari penderitaan

Penelitian ini harus dilaksanakan tanpa adanya penderitaan kepada subjek penelitian, khususnya jika menggunakan tindakan khusus.

b. Bebas dari eksploitasi

Subjek pada penelitian harus diyakinkan bahwa data atau informasi yang diterima tidak disalahgunakan dalam hal yang dapat merugikan salah satu subjek dalam bentuk apapun.

c. Risiko (*benefits ratio*)

Peneliti berhati-hati dalam mempertimbangkan risiko dan keuntungan pada setiap tindakan yang berakibat pada subjek.

2. Prinsip menghargai hak asasi manusia (*respect human dignity*)

a. Hak untuk ikut atau tidak menjadi responden (*right to self determination*)

Peneliti harus memperlakukan subjek secara manusiawi. Subjek memiliki hak untuk memutuskan bersedia mengikuti ataupun tidak, tanpa adanya sangsi atau akan berakibat terhadap kesembuhannya, apabila mereka seorang klien.

b. Hak untuk mendapatkan jaminan dari perlakuan yang diberikan (*right to full disclosure*)

Apabila ada sesuatu yang terjadi terhadap subjek, peneliti harus memberikan penjelasan secara terperinci serta bertanggung jawab kepada subjek.

c. *Informed consent*

Subjek mempunyai hak untuk bebas berpartisipasi atau menolak menjadi responden dan subjek harus mendapatkan informasi secara lengkap tentang tujuan penelitian yang akan dilaksanakan. *Informed consent* perlu dicantumkan data yang diperoleh hanya akan dipergunakan untuk pengembangan ilmu.

3. Prinsip Keadilan (*right to justice*)

a. Hak untuk mendapatkan pengobatan yang adil (*right in fair treatment*)

Apabila subjek tidak bersedia atau dikeluarkan dari penelitian, subjek harus diperlakukan secara adil baik sebelum, selama, dan sesudah keikutsertaannya dalam penelitian tanpa adanya diskriminasi.

Hak dijaga kerahasiaannya (*right to privacy*)

