

BAB IV

METODOLOGI PENELITIAN

4.1. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif korelasional dengan pendekatan *cross sectional* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Internet Gaming Disorder* terhadap kecemasan pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang.

4.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini berada pada kampus Universitas Muhammadiyah Malang, Fakultas Kedokteran, prodi Pendidikan Dokter. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari hingga April 2024.

4.3. Populasi dan Sampel

4.3.1. Populasi

Populasi target pada penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang.

4.3.2. Sampel

Sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang yang memenuhi kriteria inklusi serta tidak termasuk dalam kriteria eksklusi.

4.3.3. Besar Sampel

Besar sampel pada penelitian ini dihitung menggunakan rumus slovin. Rumus Slovin digunakan untuk menentukan ukuran sampel dari populasi yang telah diketahui jumlahnya yaitu sebanyak 521 mahasiswa yang terdiri dari

mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang angkatan 2020-2023. Untuk tingkat presisi yang ditetapkan dalam penentuan sampel adalah 10%. Alasan peneliti menggunakan tingkat presisi 10% karena jumlah populasi kurang dari 1000 dengan hitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

Keterangan :

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = Kelonggaran ketidakteelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang dapat ditolerir, kemudian dikuadratkan.

$$n = \frac{521}{1 + 521(0.1)^2}$$

$$n = 83.89694041867953$$

Nilai n dibulatkan menjadi 84.

4.3.4. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Simple Random Sampling*.

4.3.5. Karakteristik Sampel Penelitian

Kriteria inklusi pada penelitian ini:

- Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang.
- Laki-laki
- Riwayat bermain game dalam 12 bulan terakhir.

- Bersedia berpartisipasi dalam penelitian.

Kriteria eksklusi pada penelitian ini:

- Terdiagnosis oleh psikiater/psikolog mengalami gangguan psikiatrik yang cukup serius, seperti gangguan cemas, depresi, bipolar dan gangguan psikotik.
- Mengalami sakit fisik berat/kronis yg tidak terkontrol sehingga memicu kecemasan, seperti hipertensi, Diabetes Melitus, asma, dan lain-lain.
- Mengalami masalah psikososial berat yg mengganggu aktivitas keseharian, dan menimbulkan kecemasan, seperti masalah hubungan keluarga, teman, akademis, finansial, dan hukum.

4.3.6. Variabel Penelitian

a. Variabel Independen (bebas)

Variabel bebas pada penelitian ini adalah skala *Internet Gaming Disorder*

b. Variabel Dependen (terikat)

Variabel terikat pada penelitian ini adalah skala kecemasan.

4.3.7. Definisi Operasional

Secara operasional variabel penelitian ini didefinisikan sebagai berikut ini:

Tabel 1. Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi variabel	Cara ukur variabel	Hasil ukur	Skala ukur
----------	-------------------	--------------------	------------	------------

<i>Internet Gaming Disorder</i>	Gejala-gejala yang mengarah kepada IGD yang berdasar dari 9 kriteria yang disebutkan dalam DSM-V.	Kuesioner menggunakan <i>Ten-item of Internet Gaming Disorder Test</i> (IGDT-10) (Király O, dkk. 2017)	Skor <5 : Negatif Skor 1klklklklklklklklklkl>5 : Positif	Nominal
Tingkat kecemasan	Perasaan yang dirasakan mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang pada saat terlalu sering bermain game online.	Kuesioner menggunakan <i>Zung Self-Anxiety Scale</i> (ZSAS) (Zung. 1971)	Skor 20-44 : normal/tidak cemas Skor 45-59 : kecemasan ringan Skor 60-74 : kecemasan sedang Skor 75-80 : kecemasan berat	Nominal

4.4. Alat dan Bahan Penelitian

- a. Form Persetujuan Responden (*Informed Consent*).
- b. Form Kuisisioner.

4.5. Prosedur Penelitian

a. Pengambilan Data

Proses pengambilan data dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada responden di Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang melalui Google Form.

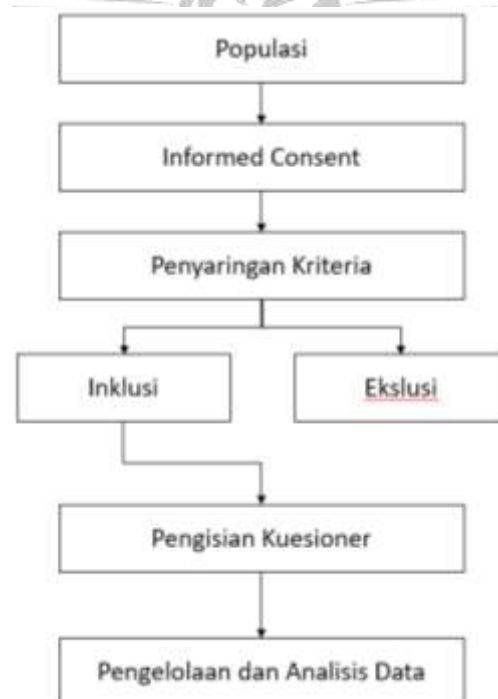
b. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dari kuesioner yang telah diisi oleh Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang yang masuk pada kriteria inklusi penelitian.

c. Pengolahan Data

Pengolahan data dan melakukan analisis terhadap data yang telah didapatkan kemudian dirumuskan dalam kesimpulan penelitian.

4.6. Alur Penelitian



4.7. Analisis Data

Analisis data yang akan digunakan adalah analisis univariat dan bivariat yang akan dilakukan menggunakan *software* SPSS 25.

a. Analisis univariat

Analisis univariat mempunyai tujuan untuk mendeskripsikan dari masing-masing variabel yang diteliti. Data disajikan dalam bentuk tabel dan narasi.

b. Analisis bivariat

Analisis ini digunakan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan yaitu mempelajari hubungan antar variabel dengan menggunakan uji korelasi.

4.8. Jadwal Penelitian

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Aktivitas Penelitian	Juni 2023	Juli 2023- Jan 2024	Feb 2024	Mar 2024	Apr 2024	Mei 2024
1	Pengajuan judul						
2	Penyusunan proposal						
3	Penyerahan proposal						

4	Pengajuan izin penelitian							
5	Pengumpulan data							
6	Analisis data							
7	Penyusunan laporan penelitian							
8	Ujian Skripsi							

