

BAB IV

METODE PENELITIAN

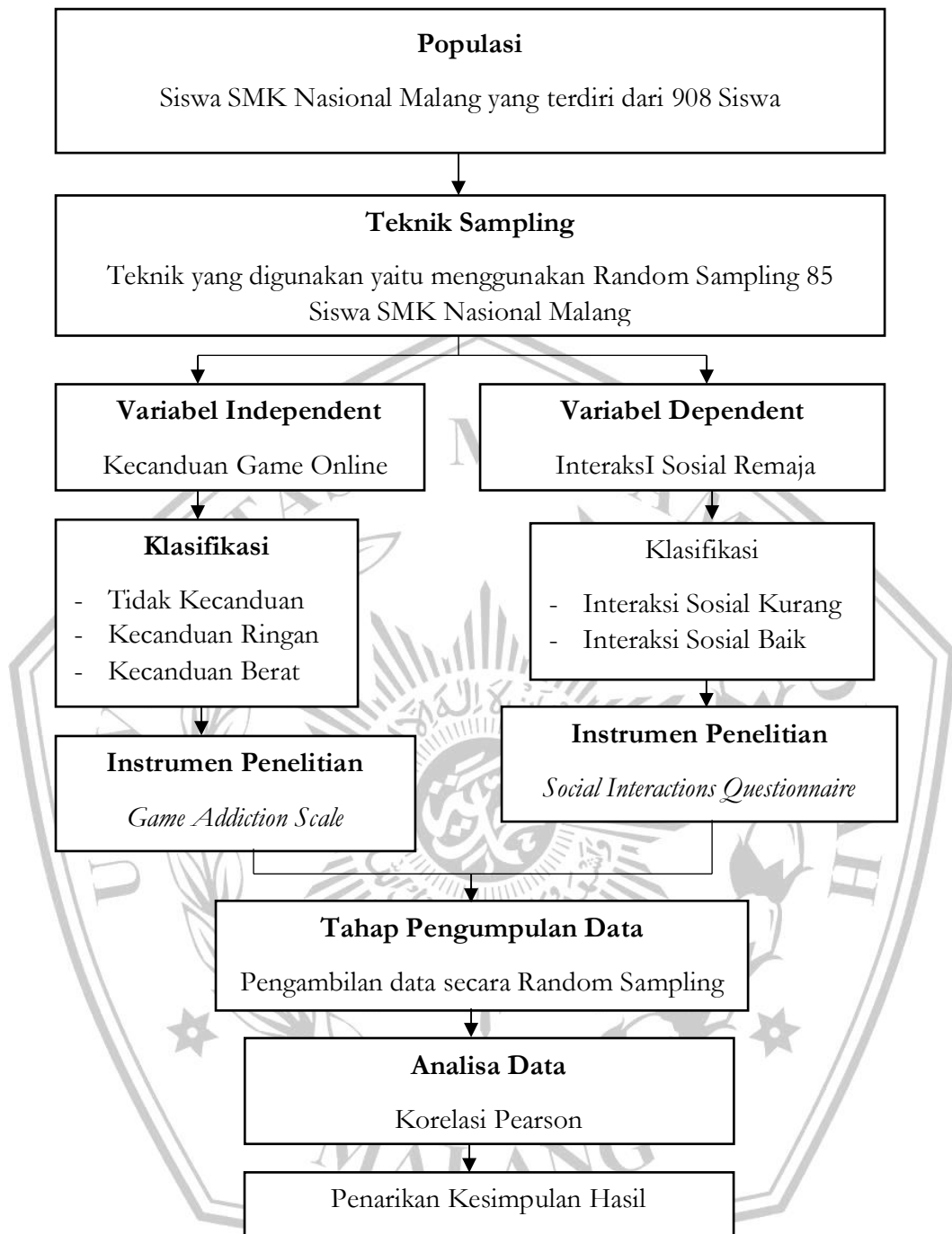
4.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Kuantitatif adalah penelitian yang didasarkan pada filosofi positif, digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data menggunakan alat penelitian, analisis data yang bersifat kuantitatif/statistik, untuk tujuan penelitian yang sudah ditetapkan (Elza Fitriani & Yaswinda, 2020). Desain penelitian yang digunakan adalah korelasional dengan jenis *cross-sectional study*. Menurut (Adiputra, 2021) *cross sectional* merupakan jenis penelitian yang berfokus pada pengukuran atau pengamatan data variabel independen dan dependen hanya sekali dalam satu waktu.

4.2 Kerangka Kerja Penelitian

Kerangka operasional atau kerangka penelitian merupakan gambaran tentang langkah-langkah yang akan diterapkan dalam melakukan suatu penelitian, termasuk kegiatan dari awal penelitian, dimulai dengan identifikasi populasi, sampel, dan sebagainya. Ruang lingkup penelitian ini dijelaskan dalam tabel di bawah ini

Gambar 4. 1 Kerangka Kerja



4.3 Populasi dan Sampel

4.3.1 Populasi

Populasi adalah semua data yang kita inginkan dalam rentang waktu yang kita tentukan. Oleh karena itu, populasi mengacu pada data, bukan manusia. Setiap orang memberikan satu data, maka jumlah atau ukuran populasi akan sama dengan jumlah

orangnya (Kotler, 2019). Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa SMK Nasional Malang 908 siswa.

4.3.2 Sampel

Sampel merupakan jumlah dan ciri-ciri dari suatu populasi. Jika populasi besar dan peneliti tidak mempelajari semua yang ada dalam populasi, karena keterbatasan anggaran, manusia dan waktu, peneliti selanjutnya dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi yang representatif (Ahyar, 2020). Sampel dalam penelitian ini adalah 85 Siswa SMK Nasional Malang.

4.3.3 Sampling

Teknik pengambilan sampel adalah suatu cara untuk menggabungkan populasi sehingga dapat digeneralisasikan atau mewakili suatu populasi. Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan random sampling. Hal ini dikarenakan populasi untuk dilakukan penelitian yang telah ditentukan oleh peneliti memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi (Retnawati, 2015). Jumlah sampel dalam penelitian ini ialah 85 responden.

Kriteria Inklusi :

1. Bersedia menjadi responden penelitian.

Kriteria Eksklusi :

1. Tidak bersedia menjadi responden penelitian.

4.4 Variabel Penelitian

Penelitian variabel adalah karakteristik seseorang, objek, atau peristiwa dengan makna berbeda yang ditemui banyak orang. Variabel merupakan gejala, misalnya penyebabnya yang berbeda untuk perempuan dan laki-laki berdasarkan jenis kelamin.

4.4.1 Variabel Independen

Variabel independen atau variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi, menjelaskan atau menerangkan variabel lain. Variabel ini penyebab perubahan variabel dependen (terikat). (Ismail Nurdin, 2019). Variabel independen atau bebas pada penelitian ini adalah Kecanduan Game Online.

4.4.2 Variabel Dependen

Variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dapat diterapkan oleh variabel lain tetapi tidak dapat mempengaruhi variabel lain. (Ismail Nurdin, 2019). Variabel dependen atau terikat pada penelitian ini adalah Siswa yang mengalami kecanduan game online dengan interaksi sosial remaja.

4.5 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan sesuatu yang bisa diidentifikasi berdasarkan ciri-ciri yang diamati, memungkinkan peneliti untuk melakukan pengamatan atau pengukuran yang cermat terhadap suatu benda atau objek (Nursalam, 2016). Penelitian ini dijelaskan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.1 Definisi Operasional

Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Indikator	Skala	Alat Ukur	Hasil Ukur
Variabel Independen Kecanduan Game Online	Kecanduan Game Online merupakan sebuah perilaku yang berulang-ulang menjadikan individu tersebut bermain game online hingga lupa waktu	1. Berpikir bermain game online sepanjang hari. 2. Peningkatan penggunaan game online. 3. Bermain game online sebagai media untuk	Ordinal	Kuisisioner <i>Game Addiction Scale</i>	<14 Tidak kecanduan 14-21 Kecanduan ringan >22 Kecanduan berat

		<p>melarikan diri dari masalah.</p> <p>4. Peran orang lain untuk menghentikan kecanduan game online.</p> <p>5. Penarikan diri untuk bermain game online.</p> <p>6. Konflik saat bermain game online.</p> <p>7. Kurang tidur.</p>			
Variabel Dependen Interaksi Sosial Remaja	Interaksi sosial merupakan peristiwa yang sangat mempengaruhi individu, sehingga kehidupan sosial memburuk jika interaksi sosial berjalan tidak baik	<p>1. Bersosialisasi dengan orang lain.</p> <p>2. Memberikan bantuan terhadap orang lain.</p> <p>3. Memberikan nasihat terhadap orang lain.</p> <p>4. Menerima perhatian dari orang lain.</p>	Ordinal	Kuisisioner <i>Social Interactions Questionnaire</i>	<p>< 20 Interaksi sosial kurang</p> <p>>21 Interaksi sosial baik</p>

4.6 Waktu dan Tempat Penelitian

4.6.1 Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada Januari 2023

4.6.2 Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SMK Nasional Malang

4.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian memainkan peran yang penting dalam mencapai tujuan penelitian. Kualitas suatu penelitian seringkali dinilai dari kualitas instrumen yang

digunakan. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner. Kuisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden mengenai suatu hal yang ingin diketahui.

4.7.1 *Game Addiction Scale*

Kuisioner kecanduan game online Indonesia diambil dari teori dan penelitian sebelumnya tentang internet dan kecanduan game oleh (Jap et al., 2013). Ukuran terdiri dari 7 item dengan Skala Likert 5 poin.

1. Tidak pernah
2. Pernah
3. Kadang-kadang
4. Sering
5. Sangat sering

Kuisioner kecanduan game online Indonesia memiliki korelasi item-total yang baik berkisar antara 0,29 hingga 0,55 dan reliabilitas yang dapat diterima ($\alpha=0,73$). Ada perkiraan batas klinis dengan menggabungkan kriteria dan norma populasi. Perkiraan batas klinis menunjukkan bahwa skor <14 tidak kecanduan, 14-21 kecanduan ringan, dan >22 kecanduan berat.

4.7.2 *Social Interactions Questionnaire*

Kuisioner interaksi sosial diambil dari penelitian sebelumnya oleh (Debra Kalish & Debra, 2001). Ukuran terdiri dari 7 item dengan skala likert 6 poin.

1. Tidak sama sekali
2. Sedikit
3. Cukup
4. Sedang

5. Sangat
6. Sangat luar biasa

Kuisisioner interaksi sosial memiliki korelasi koefisien tinggi (> 80). Ada perkiraan skor yang didapatkan yaitu skor < 20 memiliki interaksi sosial kurang dan > 21 memiliki interaksi sosial baik. Skor tersebut didapatkan dari total skor dibagi dengan jumlah interpretasi (baik dan kurang).

4.7.3 Uji Validitas dan Reliabilitas

- a. Uji validitas merupakan pengukuran yang digunakan untuk menemukan dan memeriksa kebenaran dan mendefinisikan alat ukur. Uji validitas kuisisioner dinyatakan valid jika setiap pertanyaan yang terdapat dalam angket bisa digunakan sebagai penghubung untuk mengungkapkan dan mengetahui sesuatu yang akan diukur dengan kuisisioner tersebut (Rosita et al., 2021). Uji validitas pada kuisisioner kecanduan game online menggunakan korelasi dengan beberapa kriteria. Sedangkan Uji validitas pada kuisisioner interaksi sosial menggunakan validitas konvergen yang memiliki hasil korelasi tinggi.

Tabel 4.2 Uji Validitas Kuisisioner Game Addiction Scale

Kriteria	Korelasi	Kekuatan
Rekor waktu terlama untuk bermain game online	$r = 0,39; p,0,01$	Sedang
Rata-rata hari per minggu dalam bermain game online	$r = 0,43; p,0,01$	Sedang
Rata-rata jam per hari dalam bermain game online	$r = 0,41; p,0,01$	Sedang
Pengeluaran mingguan untuk warnet	$r = 0,25; p,0,01$	Lemah
Pengeluaran bulanan untuk game online	$r = 0,30; p,0,01$	Sedang
Waktu yang dihabiskan untuk mengerjakan tugas sekolah	$r = 20,10; p,0,01$	Lemah

- b. Uji reliabilitas suatu instrumen penelitian adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah kuisisioner yang digunakan dalam mengumpulkan data

penelitian sudah dikatakan terbukti atau tidak (Rosita et al., 2021). Uji reliabilitas kuisisioner kecanduan game online menggunakan *Cronbach Alpha* dengan skala 0,73 menunjukkan bahwa skala tersebut memiliki reliabilitas yang dapat diterima. Sedangkan Uji reliabilitas kuisisioner interaksi sosial menunjukkan reliabilitas dengan skala 0,85.

4.8 Prosedur Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuisisioner. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- 1) Tahap persiapan
 - a. Menyusun proposal penelitian meliputi Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV
 - b. Menyiapkan izin untuk melakukan penelitian yang diajukan kepada Kepala Sekolah SMK Nasional Malang.
 - c. Melakukan studi pendahuluan.
 - d. Menyiapkan alat penelitian yang dihasilkan peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan dengan menggunakan kuisisioner.
- 2) Tahap pelaksanaan
 - a. Memperkenalkan diri kepada responden.
 - b. Menjelaskan maksud dan tujuan penelitian kepada responden.
 - c. Mengisi ketersediaan *informed consent* kepada responden.
 - d. Jelaskan langkah-langkah mengisi kuisisioner.
 - e. Bagikan kuisisioner kepada responden.
 - f. Responden dipersilahkan untuk mengisi kuisisioner.
 - g. Setelah responden mengisi kuisisioner, kuisisioner dikumpulkan.
- 3) Tahap pengumpulan data
 - a. Verifikasi jumlah kuisisioner yang dibagikan sebelum dan sesudah akan dihitung.

- b. Periksa kelengkapan identitas responden.
- c. Konversikan hasil kuisisioner yang dikirim ke Ms. Excel.

4) Tahap pengolahan data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah mengolah dan menganalisis data untuk mendapatkan penyajian data dengan hasil dan kesimpulan yang akurat, langkah pengolahan datanya adalah (Notoatmodjo, 2018) :

a. *Editing* / Penyuntingan

Verifikasi hasil kuisisioner yang diperlukan. *Editing* adalah kegiatan yang dilakukan untuk memverifikasi dan memperbaiki isi kuisisioner.

b. *Coding*

Langkah berikutnya setelah mengedit adalah membuat kode atau menulis kode. *Coding* adalah konversi data berupa kalimat atau huruf menjadi data numerik.

c. Pengolahan (entri data)

Entri data memasukkan data ke dalam perangkat lunak computer, salah satunya adalah SPSS.

d. *Cleaning*

Semua data responden yang sudah dimasukkan harus diperiksa kemungkinan ada kesalahan kode, ketidaklengkapan, dan kemudian dikoreksi.

4.9 Analisa Data

Analisa data adalah data yang menjadi alternatif, dapat dipahami dan diinterpretasikan dengan cara tertentu sehingga masalah penelitian yang ada dapat diperiksa dan diuji. Analisa data merupakan bagian dari proses pemeriksaan data,

hasilnya digunakan sebagai bukti yang cukup untuk menarik kesimpulan penelitian (Untuk et al., 2019)

4.9.1 Analisa Data Univariat

Penelitian ini menggunakan analisis univariat yang berguna untuk mendeskripsikan secara deskriptif. Dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk kategoris dan numerik. Kategoris adalah jenis kelamin, usia, kelas, jurusan, tinggal dengan siapa, pekerjaan orang tua, agama, menggunakan game online atau tidak.

4.9.2 Analisa Data Bivariat

Untuk menganalisis data interaksi sosial peneliti menggunakan Uji Korelasi Pearson yang diuji dengan SPSS. Menggunakan uji korelasi pearson, yaitu uji statistik untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis tentang hubungan antara dua variabel atau lebih dengan syarat H_0 diterima jika nilai p atau tingkat signifikansi $>0,05$. Data tersebut kemudian disajikan sebagai distribusi frekuensi untuk menggambarkan frekuensi variabel penelitian.

4.10 Etika Penelitian

Etika penelitian merupakan panduan etik yang berlaku pada kegiatan penelitian yang melibatkan peneliti, subjek penelitian, dan masyarakat yang mencapai dampak dari hasil penelitian. Setelah mendapatkan persetujuan dengan memperhatikan etika dalam melakukan penelitian sebagai berikut (Hidayat, 2011) :

1. *Informed Consent*

Informed consent adalah bentuk persetujuan antara peneliti dengan responden. Informed consent diberikan sebelum penelitian dilakukan menggunakan lembar persetujuan bagi responden. Tujuan informed consent supaya responden dapat memahami maksud dan tujuan penelitian.

2. Tanpa nama / *Anonymity*

Tujuannya adalah menjaga kerahasiaan atau privasi identitas subjek, peneliti tidak akan mencantumkan nama subjek dalam lembar pengumpulan data, cukup memberi kode pada lembar penelitian.

3. Kerahasiaan / *Confidentiality*

Peneliti menjaga kerahasiaan dari data yang sudah diperoleh, hanya disajikan pada kelompok tertentu yang ada kaitannya dengan penelitian

