

## BAB IV

### METODE PENELITIAN

#### 4.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif korelasi. Menurut (Nguyen et al., 2021), deskriptif korelasi didefinisikan suatu penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan suatu fenomena yang sedang terjadi. Pada studi korelasi merupakan penelitian atau penelaah hubungan antar dua variabel pada suatu situasi atau pada sekelompok subjek. Penelitian ini dilakukan untuk dapat melihat hubungan antara kecanduan bermain game dengan perilaku agresif. Penelitian ini menggunakan pendekatan *cross sectional* yaitu peneliti melakukan pengukuran satu kali dalam satu waktu (Nguyen et al., 2021).

#### 4.2 Populasi dan Sampel

##### 4.2.1 Populasi

Populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam suatu tempat secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian (Amin et al., 2023). Dalam penelitian ini melibatkan 601 mahasiswa jurusan keperawatan di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang pada angkatan 2021 sejumlah 158 mahasiswa yang dibagi menjadi 3 kelas, angkatan 2022 sejumlah 250 mahasiswa yang dibagi dalam 6 kelas, dan untuk angkatan 2023 sejumlah 193 mahasiswa dibagi dalam 4 kelas, dengan jumlah kelas Angkatan 2021, 2022, 2023 adalah 13 kelas.

##### 4.2.2 Sampel

Sampel secara sederhana diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, sampel adalah

sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi (Amin *et al.*, 2023). Sampel dalam penelitian ini yaitu mahasiswa jurusan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang. Perhitungan jumlah sampel menggunakan rumus slovin, Rumus Slovin menurut (Sumardiyono *et al.*, 2020) digunakan karena efektif menentukan ukuran sampel yang representatif dari populasi mahasiswa secara efisien, dengan mempertimbangkan *margin of error*, rumus ini

$n$  = Ukuran sampel/populasi

$N$  = Ukuran populasi

$E$  = Presentase kesalahan pengambilan sampel (0.05)

### 4.3 Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik atau kriteria tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya oleh peneliti, sehingga sampel yang dipilih benar-benar relevan dan sesuai dengan tujuan penelitian.

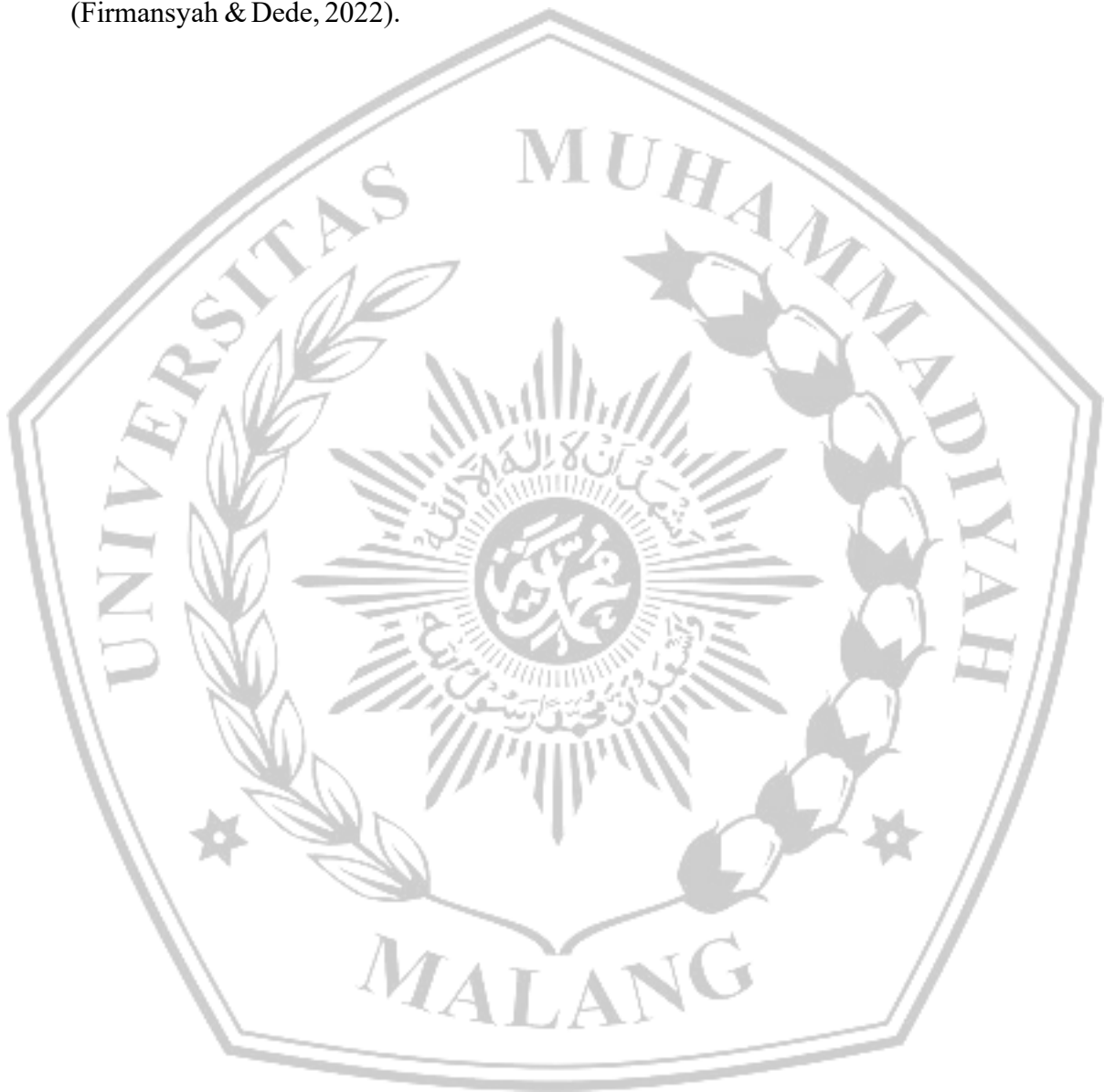
#### 1) Kriteria Inklusi

- a. Mahasiswa aktif jurusan ilmu keperawatan Universitas Muhammadiyah Malang angkatan 2021, 2022, dan 2023.
- b. Mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di semester berjalan saat penelitian dilakukan.

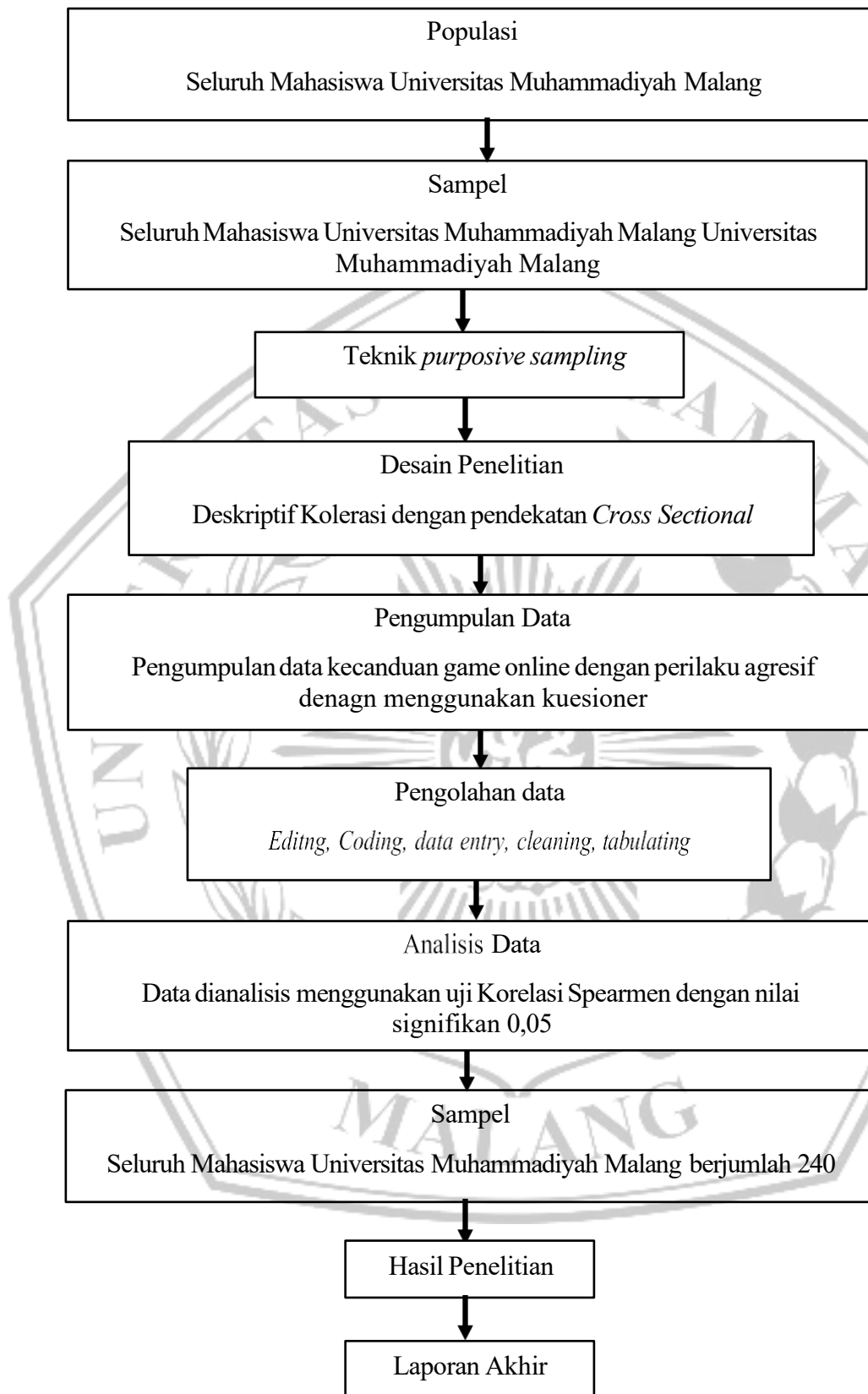
#### 2) Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi adalah menghilangkan atau mengeluarkan subjek yang tidak memenuhi kriteria inklusi karena berbagai sebab. Dalam penelitian ini kriteria eksklusinya adalah mahasiswa yang sedang cuti akademik pada saat penelitian berlangsung. Total populasi sebanyak 601 mahasiswa

kemudian ditentukan jumlah sampelnya menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan (*margin of error*) 5%, sehingga diperoleh sebanyak 240 responden. Pemilihan responden dari masing-masing kelas dilakukan secara sengaja (*purposive*) agar keterwakilan dari setiap angkatan dan kelas tetap terjaga sesuai proporsi yang telah dihitung sebelumnya (Firmansyah & Dede, 2022).



#### 4.4 Kerangka Kerja Penelitian



#### 4.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu objek, atau sifat, atau atribut atau nilai dari orang, atau kegiatan yang mempunyai bermacam-macam variasi antara satu dengan lainnya yang ditetapkan oleh peneliti dengan tujuan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan (Purwanto, 2019). Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel, yaitu :

1. Variabel bebas atau variabel independent adalah variabel yang dianggap sebagai variabel yang menyebabkan adanya variabel terkait. Variabel independen dalam penelitian ini adalah kecanduan bermain *game online*
2. Variabel terikat atau dependen adalah variabel yang menjadi akibat dari variabel bebas. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah perilaku agresif

#### 4.6 Definisi Operasional

***Tabel 4. 1 Definisi Operasional Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa***

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
Kecanduan <i>Game Online</i>	Kecanduan <i>Game Online</i> merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau <i>internet addictive disorder</i>	Kuesioner <i>Game Online Addiction Scale</i> (Jeroen <i>et al.</i> , 2009)	Kategori : 1. Skor 21-63 Kecanduan ringan <i>Game Online</i> 2. Skor 64-105 Kecanduan berat <i>Game Online</i>	Ordinal

Perilaku	Agresivitas adalah suatu usaha atau tingkah laku yang sengaja dilakukan untuk menghancurkan atau melukai orang lain baik fisik maupun psikolog	Perilaku agresif Buss-Perry Aggression Questionnaire Scale (Buss & Perry, 1992).	Kategori: <54 = Rendah 54-75 = Sedang >75 = Tinggi	Ordinal
----------	--	--	---	---------

## 4.7 Instrumen/Alat Pengumpulan Data

### 4.7.1 Kuesioner Kecanduan Game Online

*Game Addiction Scale* dibuat oleh Jeroen S. Lemmens, Patti M. Valkenburg dan Jochen Peter pada tahun 2009. Kuesioner ini mengukur tingkat adiksi secara lebih mendalam, digunakan *Game Addiction Scale* (GAS) yang terdiri dari 21 pertanyaan dengan 7 kriteria utama, yaitu: *Salience* (selalu memikirkan *game online*), *Tolerance* (waktu bermain yang meningkat), *Mood Modification* (bermain untuk melarikan diri dari masalah), *Relapse* (kembali bermain setelah berhenti lama), *Withdrawal* (merasa buruk jika tidak bisa bermain), *Conflict* (bertengkar dengan orang lain akibat bermain *game*), dan *Problems* (mengabaikan aktivitas lain hingga menimbulkan masalah). Setiap kriteria terdiri dari tiga pertanyaan. Responden menjawab dengan memilih salah satu dari lima kategori skor, yaitu 1 = Tidak Pernah, 2 = Jarang-Jarang, 3 = Kadang-Kadang, 4 = Sering, dan 5 = Sangat Sering. Total skor yang diperoleh menunjukkan tingkat kecanduan seseorang terhadap *game online*, dengan rentang 21 – 63 dikategorikan sebagai Low Addiction (kecanduan ringan) dan 64 – 105 sebagai High Addiction (kecanduan berat). Semakin tinggi skor yang diperoleh, semakin tinggi pula tingkat kecanduan *game online* seseorang dengan Alpha Cronbach, koefisien realibitasnya adalah 0,751. (Cahya Kharisma et al., 2020)

#### 4.7.2 Kuesioner Perilaku Agresif

Perilaku agresif *Buss-Perry Aggression Questionnaire Scale* yang dikembangkan oleh (Arjuna, 2020) dari (Buss & Perry, 1992). Dalam skala ini terdapat 4 alternatif jawaban untuk item yang bersifat favourable, nilai 4 diberikan untuk jawaban Sangat Setuju (SS), nilai 3 untuk jawaban Setuju (S), nilai 2 diberikan untuk jawaban Tidak Setuju (TS), dan nilai 1 diberikan untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (STS), sedangkan untuk item yang bersifat unfavourable, nilai 4 diberikan untuk jawaban Sangat Setuju (SS), nilai 3 untuk jawaban Setuju (S), nilai 2 diberikan untuk jawaban Tidak Setuju (TS), dan nilai 1 diberikan untuk jawaban sangat Tidak Setuju (STS). Hasil uji validitas dan reabilitas terhadap kuesioner skala perilaku agresif yang dilakukan oleh dengan 112 responden dan dibantu dengan aplikasi SPSS 16 didapatkan hasil analisis korelasi product moment dapat disimpulkan bahwa dari 31 jumlah total item, 27 item dinyatakan valid, sehingga 27 item dipertahankan dan sisanya, 4 item dinyatakan gugur. Sedangkan hasil analisis Alpha Cronbach, koefisien realibitasnya adalah 0,961 yang termasuk dalam kategori reliabilitas tinggi (Arjuna, 2020).

**Tabel 4. 2 Blueprint Perilaku Agresif**

No	Bentuk Perilaku Agresif	Indikator	Nomor Item		Jumlah
			+	-	
1.	Agresi Fisik	Memukul	1, 2, 3	-	3
		Sering terlibat perkelahian	4, 5, 6, 7	-	4
		Merusak barang atau benda	8	-	1
2.	Agresi Verbal	Mencela	9, 10, 11, 12	-	4
		Mengumpat	13, 14	15	3
3.	Amarah	Tempramental	17, 18	16	3
		Sulit mengendalikan amarah	19, 20, 21, 23	22	4

4.	Permusuhan/ Kebencian	Iri terhadap orang lain	24	-	1
		Ketidakpercayaan	25	-	1
		Kekhawatiran	26, 27	-	2
<b>Total</b>					27

**Tabel 4. 3 Pensekoran Dengan Skala Linkert**

Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
Alternatif Jawaban	Skor	Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	4	Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3	Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

#### 4.8 Lokasi dan Waktu Penelitian

Waktu penelitian pengumpulan data akan dilaksanakan pada bulan Oktober sampai bulan desember 2024. Penelitian ini akan dilakukan Kampus II Universitas Muhammadiyah Malang pada prodi Ilmu Keperawatan angkatan 2021-2023.

#### 4.9 Prosedur Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang akan digunakan ditetapkan sebagai berikut :

1. Persiapan
  - a. Peneliti menyiapkan berkas berupa surat izin untuk melakukan penelitian yang akan diserahkan kepada pihak Kampus II UMM Program Studi Ilmu Keperawatan dan menjelaskan beberapa prosedur pengambilan data.

- b. Setelah mendapatkan surat ijin studi pendahuluan dari program studi Ilmu Keperawatan
- c. Peneliti membuat formulir persetujuan untuk responden (*informed consent*)
- d. Peneliti menyiapkan kuesioner yang valid dan dapat diandalkan untuk penelitian. *Google Forms* digunakan untuk mengirimkan kuesioner
- e. Peneliti menentukan sampel untuk menjadi responden dengan menggunakan teknik *stratified random sampling*

## 2. Pelaksanaan

- a. Peneliti dapat melakukan pengumpulan data setelah mendapat izin dari Prodi Ilmu Keperawatan
- b. Peneliti menjelaskan tujuan penelitian dan prosedur pengisian kuesioner
- c. Peneliti memberikan kuesioner kepada responden untuk diisi setelah memberikan informed consent
- d. Responden menyerahkan kuesioner yang telah mereka isi kepada peneliti
- e. Setelah semua kuesioner telah dikumpulkan, peneliti meninjau kembali isi kuesioner dan berterima kasih kepada responden yang telah bersedia untuk mengisi

### 4.10 Teknik Analisa Data

#### 4.10.1 Teknik Pengolahan Data

Tahap ini dikumpulkan dengan kuesionare dan telah diisi oleh responden kemudian diolah dengan beberapa tahap :

### 1. *Editing*

*Editing* untuk mengoreksi data yang dikumpulkan dari responden baik berupa daftar pertanyaan (kuesioner) sebagai langkah sebelum data diolah.

### 2. *Coding*

*Coding* merupakan kode pada pertanyaan (kuesioner) bentuk jawaban yang ada pada saat pengolahan dan analisis data menggunakan SPSS versi 22.0.

### 3. *Data Entery*

Jawaban kuesioner pada saat sudah diberikan kode dimasukkan ke program SPSS versi 22.0. Didalam proses ini pada setiap jawaban diberi kode dengan cara data kalimat yang diinput akan diubah menjadi bilangan tertentu.

### 4. *Cleaning*

Peneliti akan melakukan pengecekan ulang data setelah memasukannya ke program SPSS versi 22.0 untuk melihat adanya resiko kesalahan dalam input kode bilangan, kelengkapan data, variasi data dan konsistensi data.

#### 4.10.2 Teknik Analisa Data

Pada Penelitian kali ini peneliti menggunakan Teknik Analisis bivariat menggunakan tabel silang untuk menyoroti dan menganalisis perbedaan atau hubungan antara dua variabel (Senjaya *et al.*, 2022). Teknik analisa data pada penelitian menggunakan uji Korelasi Spearman dengan tingkat signifikan  $\alpha$  0,05 dengan bantuan *computer* menggunakan *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 22.0. Syarat uji korelasi *Charles Spearman* atau *Spearman's Rank Correlation Coefficient* atau *Spearman's rho* adalah uji hipotesis untuk mengetahui hubungan 2 variabel. Uji Koefisien Korelasi *Spearman's Rank* adalah uji

statistik untuk menguji 2 variabel yang berdata ordinal atau salah satu variabel berdata ordinal dan lainnya nominal maupun rasio (Nur Aini, 2019)

#### 4.11 Etika Penelitian

Masalah etika penelitian merupakan masalah yang sangat penting dalam penelitian, mengingat penelitian ini berhubungan langsung dengan manusia, maka segi etika penelitian harus diperhatikan. Masalah etika harus diperhatikan antara lain (Sinaga, 2023):

1. Lembar Persetujuan (*Informed Consent*)

Lembar persetujuan adalah lembar yang berisi persetujuan dari pihak terkait. Inform consent terdiri dari tiga komponen kunci yakni informasi, komprehensif, dan kesukarelaan..

2. Tanpa nama (*Anonymity*)

Yaitu etika yang tidak tercantum dalam objek

3. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Adalah informasi yang telah dijamin peneliti data tidak bocor

4. Manfaat (*Beneficence*)

Keharusan secara etik untuk mengusahakan manfaat yang sebesar-besarnya dan memperkecil kerugian atau resiko bagi subyek dan memperkecil kesalahan penelitian.