

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rencana penelitian yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti dapat memperoleh jawaban terhadap pertanyaan penelitian (Setiadi, 2013). Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian analitik korelasi karena peneliti ingin mengetahui hubungan durasi bermain *game online* dengan masalah mental emosional remaja, dengan rancangan *Cross Sectional*, yaitu menekankan waktu pengukuran atau observasi data independen dan dependen hanya pada satu saat (Nursalam, 2016). Pada penelitian ini, pengukuran variabel independen (durasi dan frekuensi bermain *game online*) dan variabel dependen (masalah mental emosional) hanya satu kali pada suatu saat.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Jatipuro Kabupaten Karanganyar, yang telah dilakukan pada tanggal 13 Januari 2023.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian yang akan diteliti menurut (Setiadi, 2013). Jumlah siswa keseluruhann SMP Negeri 1 Jatipuro sebanyak 761 orang. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa/siswi

kelas VII SMP Negeri 1 Jatipuro Kabupaten Karanganyar sebanyak 192 siswa yang terbagi atas 6 kelas (Data jumlah siswa, 2022).

Populasi penelitian yang diambil adalah kelas VII berdasarkan ijin yang diberikan dari kepala sekolah SMP Negeri 1 Jatipuro kepada peneliti atas dasar, bahwa untuk kelas VIII sudah difokuskan untuk pembelajaran semester ganjil dan genap, sedangkan untuk kelas IX sudah menjalani program pelajaran dan tambahan jam pelajaran untuk pencapaian nilai siswa pada saat kelulusan sekolah tahun depan.

2. Sampel

Sampel adalah objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi. Sampel terdiri dari bagian populasi yang dapat dipergunakan sebagai subyek penelitian melalui sampling (Nursalam, 2016). Rumus pengambilan sampel dengan menggunakan rumus :

$$n = \frac{N}{1 + N(d)^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d = presisi yang ditetapkan 10% (0,1)

$$n = \frac{192}{1 + 1.92(0,1)^2}$$

$$= 65,75 \text{ orang.}$$

$$= 66 \text{ orang siswa}$$

Pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *purposive sampling* dimana sampel yang diambil berdasarkan pertimbangan atas kriteria atau ciri-ciri tertentu yang sudah dikategorikan sebelumnya agar data yang diambil dapat mewakili dari populasi (Notoadmojo, 2018).

Notoatmodjo (2018), agar karakteristik sampel tidak menyimpang dari populasinya, maka sebelum dilakukan pengambilan sampel perlu ditentukan kriteria inklusi, maupun eksklusif.

1) Kriteria inklusi

Kriteria inklusi adalah kriteria atau ciri-ciri yang perlu dipenuhi oleh setiap anggota populasi yang dapat diambil sebagai sampel. Responden pada penelitian ini adalah yang memenuhi kriteria inklusi penelitian yaitu:

- a) Bersedia menjadi responden.
- b) Mempunyai *smartphone/gaged* Android minimal versi 9.
- c) Menyukai permainan *game online*

2) Kriteria eksklusif

Kriteria eksklusif adalah ciri-ciri anggota populasi yang tidak dapat diambil sebagai sampel. Responden yang termasuk dalam kriteria eksklusif yaitu:

- a) Siswa tidak masuk sekolah saat penelitian dilakukan.
- b) Siswa tidak mempunyai aplikasi *game online*.

D. Variabel Penelitian

Variabel adalah perilaku atau karakteristik yang memberikan nilai beda terhadap suatu benda, manusia dan lain-lain (Nursalam, 2016).

1. Variabel Independen (Bebas)

Variabel independen (bebas) adalah variabel yang nilainya menentukan variabel lain (Nursalam, 2016). Dalam penelitian ini, variabel independennya adalah durasi dan frekuensi bermain *game online*.

2. Variabel Dependen (Terikat).

Variabel dependen (tergantung) adalah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain (Nursalam, 2016). Dalam penelitian ini, variabel dependennya adalah masalah mental emosional.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan semua variabel dan istilah yang digunakan dalam penelitian secara operasional sehingga akhirnya mempermudah pembaca dalam mengartikan makna penelitian (Setiadi, 2013).

Tabel 3.1 Definisi operasional

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Skor	Skala
Independen:				
Durasi bermain <i>game online</i>	lama waktu yang di habiskan siswa dalam sekali memainkan <i>game online</i> dalam sehari dalam satuan menit	Kuisisioner	1. Rendah, durasi 1 – 30 menit/hari 2. Sedang, durasi 31 – 60 menit/hari 3. Tinggi, durasi >60 menit/hari	Ordinal
Frekuensi bermain <i>game online</i>	Tingkat kekerapan siswa dalam memainkan <i>game online</i> dalam sehari selama 1 minggu	Kuisisioner	1. Rendah frekuensi 1 – 3 hari/minggu 2. Sedang, frekuensi 4 – 6 hari/minggu 3. Tinggi, frekuensi setiap hari.	Ordinal
Dependen: Masalah mental emosional remaja	Sesuatu yang dapat menghambat remaja dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan.	Kuisisioner <i>SDQ (Strength Difficulties Questionnaire)</i> yang berisi tentang 1. <i>Prosocial</i> 2. <i>Hyperactivity</i> 3. <i>Emotional</i> 4. <i>Conduct problem</i> 5. <i>Peer problem</i> dengan jawaban 0 : Tidak 1 : Kadang-kadang 2 : Ya	Kategori: Normal : 0 – 15 Borderline : 16 – 19 Abnormal : 20 - 40	Ordinal

F. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat-alat yang digunakan untuk pengumpulan data (Notoatmojo, 2018). Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner.

1. Mengukur variabel independen (durasi dan frekuensi bermain *game online*)

a. Durasi bermain *game online*

Instrumen kuesioner durasi permainan *game online* berdasarkan penelitian Sariy (2020) yang berjumlah 10 pertanyaan, namun dalam penelitian ini peneliti hanya mengambil 1 soal karena hanya fokus pada pertanyaan mengenai durasi bermain dan dimodifikasi peneliti, sedangkan 9 pertanyaan lain hanya bersifat pertanyaan tambahan dan tidak spesifik mengenai durasi bermain.

Tabel 3.2 Kisi-kisi kuesioner durasi bermain *game online*

Aspek	Item pertanyaan
Lama waktu bermain	1

Penilaian durasi bermain *game online* adalah

- 1) Rendah, durasi 1 – 30 menit/hari
- 2) Sedang, durasi 31 – 60 menit/hari
- 3) Tinggi, durasi >60 menit/hari

b. Frekuensi bermain *game online*

Instrumen kuesioner frekuensi permainan *game online* berdasarkan penelitian Dauth (2019) yang berjumlah 11 pertanyaan, tetapi peneliti juga hanya mengambil 1 pertanyaan yaitu frekuensi bermain.

Tabel 3.3 Kisi-kisi kuesioner frekuensi bermain *game online*

Aspek	Item pertanyaan
Frekuensi <i>game online</i>	1

Penilaian frekuensi bermain *game online* adalah

- 1) Rendah frekuensi 1 – 3 hari/minggu

- 2) Sedang, frekuensi 4 – 6 hari/minggu
 - 3) Tinggi, frekuensi setiap hari
2. Mengukur variabel dependen (masalah mental emosional remaja) peneliti menggunakan kuisisioner *SDQ (Strength Difficulties Questionnaire)* yang di adopsi dari Wiguna (2012) berjumlah 25 pertanyaan dengan model jawaban Tidak nilai 0, Kadang-kadang nilai 1 dan Ya nilai 2. Semua pertanyaan dengan sifat pertanyaan positif (*favourable*).

Tabel 3.4 Kisi-kisi kuesioner *Strength Difficulties Questionnaire*

Aspek	Item pertanyaan
<i>Prosocial</i>	1, 4, 9, 17, 20
<i>Hyperactivity</i>	2, 10, 15, 21, 25
<i>Emotional</i>	3, 8, 13, 16, 24
<i>Conduct problem</i>	5, 7, 12, 18, 22
<i>Peer problem</i>	6, 11, 14, 19, 23

Penilaian masalah mental emosional remaja

- 1) Normal : 0 – 15
- 2) Borderline : 16 – 19
- 3) Abnormal : 20 – 40

G. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang diukur. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat (Notoadmojo, 2014). Uji validitas kuesioner akan dengan menggunakan uji *Pearson Product moment* yang dilakukan dengan bantuan program komputer. Hasil pengujian dengan melihat tingkat signifikansi nilai probabilitas (p). jika nilai $p < 0,05$ maka

item pertanyaan dinyatakan valid, dan jika $p > 0,05$ maka item pertanyaan dinyatakan tidak valid atau dengan membandingkan hasil nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} . Jika hasil uji diperoleh nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item kuesioner dinyatakan valid, dan jika hasil uji diperoleh nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item kuesioner dinyatakan tidak valid (Ghozali, 2015). Apabila terdapat item pertanyaan yang tidak valid, maka item tersebut akan *didrop out*.

Kuesioner SDQ (*Strength Difficulties Questionnaire*) telah dilakukan uji validitas oleh Vugteveen (2021) *Validity Aspects of the Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) Adolescent Self-Report and Parent-Report Versions Among Dutch Adolescents*. Hasil uji validitas menunjukkan nilai r_{hitung} terendah 0,896 dan tertinggi 0,979.

Kuesioner durasi dan frekuensi bermain *game online* tidak dilakukan uji validitas, hal ini karena kuesioner durasi *game online* dari penelitian Sariy (2020) dan penelitian Dauth (2019) telah dilakukan uji validitas. Hasil uji kuesioner durasi *game online* adalah dari 10 pertanyaan semuanya dinyatakan valid dengan nilai r_{hitung} diatas 0,361, dengan nilai terendah 0,658 - 0,843. Hasil uji validitas penelitian Dauth (2019) dari 11 pertanyaan semuanya dinyatakan valid dengan nilai r_{hitung} diatas 0,444 dengan nilai terendah 0,677 dan tertinggi 0,821.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas yaitu suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik (Suharsimi, 2016). Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini

adalah kuesioner. hasil uji reliabilitas SDQ (*Strength Difficulties Questionnaire*) dari penelitian Vugteveen (2021) mempunyai nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,846.

Hasil uji realibilitas kuiesioner durasi bermain *game online* dari penelitian Sariy (2020) diperoleh nilai *Alpha cronbanch* sebesar 0,839 sementara hasil uji realibilitas kuesioer frekeuensi bermain *game online* dari penelitian Dauth (2019) adalah 0,901. Hasil uji reliabilitas dianggap baik apabila mempunyai nilai diatas 0,7 (Ghozali, 2015).

H. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan dalam pengumpulan data penelitian (Hidayat, 2017). Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Data primer

Pengumpulan data primer adalah data yang diperoleh dari responden melalui lembar observasi, kuesioner, kelompok fokus, dan panel, atau juga data hasil wawancara peneliti dengan narasumber (Sujarweni, 2014). Data primer dalam penelitian ini data kuesioner karakteristik meliputi data umur, jenis kelamin siswa. Data dari kuesioner durasi dan frekuensi *game online* dan data dari kuesioner SDQ (*Strength Difficulties Questionnaire*).

2. Data sekunder

Pengumpulan data sekunder adalah data yang didapat dari catatan, buku, majalah berupa laporan keuangan publikasi perusahaan, laporan

pemerintah, artikel, buku-buku sebagai teori, sumber dari internet sebagainya. Data yang diperoleh dari data sekunder ini tidak perlu diolah lagi (Sujarweni, 2014). Data sekunder dari penelitian ini adalah data jumlah siswa dan gambaran umum SMP Negeri 1 Jatipuro Kabupaten Karanganyar.

I. Pengolahan Data dan Analisis Data

1. Pengolahan data

Menurut (Hidayat, 2017) analisis data merupakan bagian yang sangat penting untuk tujuan pokok penelitian yang mengungkapkan fenomena dalam melakukan analisis, terlebih dahulu harus diolah dengan tujuan mengubah data menjadi responden. Dalam statistik, informasi yang diperoleh dipergunakan untuk pengambilan keputusan, terutama dalam pengujian hipotesis (Hidayat, 2017). Dalam proses pengolahan data terdapat langkah-langkah yang harus ditempuh, diantaranya :

a. *Editing*

Yaitu kegiatan penyusunan data yang telah terkumpul dan melakukan pengecekan kelengkapan data untuk mengoreksi kesalahan data yang tidak lengkap dan tidak dipakai dalam penelitian.

b. *Coding*

Merupakan kegiatan pemberian kode numerik (angka) terhadap data yang terdiri atas beberapa kategori sesuai nomor urut responden.

Coding untuk variabel independen (*durasi* dan *frekuensi* bermain *game online*) yaitu:

Durasi bermain *game online*

- 1) Rendah kode 1
- 2) Sedang kode 2
- 3) Tinggi kode 3

Frekuensi bermain *game online*

- 1) Rendah kode 1
- 2) Sedang kode 2
- 3) Tinggi kode 3

Coding untuk variabel dependen (masalah mental emosional remaja)

yaitu:

- 1) Normal kode 1
- 2) *Borderline* kode 2
- 3) *Abnormal* kode 3

c. *Scoring* untuk variabel dependen (masalah mental emosional remaja)

yaitu:

- 1) Normal : 0 – 15
- 2) *Borderline* : 16 – 19
- 3) *Abnormal* : 20 - 24

d. *Tabulating*

Tabulating merupakan kegiatan penyusunan data dengan mengklasifikasi ke dalam bentuk tabel, sehingga mempermudah dalam menganalisis data.

2. Analisis Data

a. Analisis Univariat

Analisis Univariat bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian. Pada umumnya dalam analisis ini hanya menghasilkan distribusi frekuensi dari setiap variabel, belum melihat adanya hubungan variabel yang dianalisis secara *univariate* dalam penelitian ini adalah durasi bermain *game online*, frekuensi bermain *game online* dan masalah mental emosional.

b. Analisis Bivariat

Analisis ini dilakukan untuk melihat hubungan antara dua variabel yaitu variabel *independen* dan *dependen*. Uji statistik yang digunakan dalam penelitian

- 1) Menggunakan uji adalah *Kendall tau-B* (Conover, 2014). Uji ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara durasi bermain *game online* dan frekuensi bermain *game online*. Rumus uji *Kendall tau-B* adalah

$$\tau = \frac{\Sigma x - \Sigma Y}{\frac{N(N-1)}{2}}$$

Keterangan :

τ = Koefisien korelasi Kendall tau-B

Σx = Total skor keseluruhan untuk variabel x

Σy = Total skor keseluruhan untuk variabel y

N = Jumlah responden / anggota sampel

Analisis dilakukan dengan menggunakan program IBM SPSS versi 25. Interpretasi hasil uji uji bivariat adalah jika hasil uji diperoleh nilai signifikansi $p < 0,05$ maka hipotesa penelitian diterima yaitu

- a) Ada hubungan antara durasi bermain *game online* dengan masalah mental emosional remaja SMP Negeri 1 Jatipuro Kabupaten Karanganyar.
- b) Ada hubungan antara frekuensi bermain *game online* dengan masalah mental emosional remaja SMP Negeri 1 Jatipuro Kabupaten Karanganyar.

c. Analisis multivariat

Analisis multivariat menggunakan uji adalah regresi berganda. Uji regresi berganda digunakan untuk mengetahui hubungan variabel bebas yaitu durasi bermain *game online* dan frekuensi bermain *game online* dengan variabel terikat yaitu masalah mental emosional secara bersamaan (serentak). Model persamaan regresi berganda. dengan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan

Y : Variabel dependent (masalah mental emosional)

a : Harga konstanta

b_1 : Koefisien regresi durasi bermain *game online*

X_1 : Variabel durasi bermain *game online*

b_2 : Koefisien regresi frekuensi bermain *game online*

X_2 : Variabel frekuensi bermain *game online*

Untuk menentukan ada tidaknya pengaruh variabel independen (durasi dan frekuensi bermain *game online*) terhadap variabel dependen (masalah mental emosional) maka dalam penelitian ini akan menggunakan uji F, uji t, dan uji R² untuk menjawab hipotesis yang telah dilakukan.

1) Uji F

Pengujian variabel independen secara serentak terhadap variabel dependen.

Kriteria pengujian

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel} (\alpha; k-1; n-k)$, maka H_0 ditolak

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel} (\alpha; k-1; n-k)$, maka H_0 diterima

2) Uji t digunakan untuk mengetahui variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependent

Kriteria pengujian

a) H_0 diterima jika $-t_{(\alpha/2, n-1)} \leq t_{hitung} \leq t_{(\alpha/2, n-1)}$ atau signifikansi $p > 0,05$

b) H_a diterima jika $t_{hitung} < -t_{(\alpha/2, n-1)}$ atau $t_{hitung} > t_{(\alpha/2, n-1)}$ atau signifikansi $p < 0,05$

3) Uji R² dipergunakan untuk menghitung seberapa besar varian dari variabel dependent yang dapat dijelaskan oleh variabel-variabel independen. R² yang digunakan adalah R² yang telah mempertimbangkan jumlah variabel independen dalam suatu model regresi atau disebut R² yang telah disesuaikan (*Adjusted - R²*) (Hadi, 2015).

J. Jalannya Penelitian

1. Tahap awal

- a. Peneliti mencari informasi siswa SMP Negeri 1 Jatipuro Kabupaten Karanganyar yang senang bermain *game online*.
- b. Peneliti mengajukan surat permohonan studi pendahuluan kepada Ketua Program Studi Keperawatan fakultas Sains, Teknologi Dan Kesehatan Universitas Sahid Surakarta.
- c. Peneliti mengurus syarat perijinan studi pendahuluan di SMP Negeri 1 Jatipuro Kabupaten Karanganyar.
- d. Peneliti melakukan studi pendahuluan dan konsultasi kepada pembimbing.

2. Tahap pelaksanaan

- a. Peneliti mengajukan surat permohonan penelitian kepada Ketua Program Studi Keperawatan Fakultas Sains, Teknologi Dan Kesehatan Universitas Sahid Surakarta.
- b. Peneliti mengurus perijinan penelitian di SMP Negeri 1 Jatipuro Kabupaten Karanganyar supaya dapat melakukan penelitian.
- c. Peneliti menentukan sampel serta menjelaskan maksud dan tujuan penelitian, juga mengajukan *informed consent* yang diajukan kepada siswa SMP Negeri 1 Jatipuro Kabupaten Karanganyar.
- d. Peneliti memberikan kuesioner durasi bermain *game online*, kuesioner Frekuensi bermain *game online* dan kuesioner Masalah mental emosional remaja. Pemberian kuesioner dilakukan pada hari yang sudah

ditentukan sebelumnya setelah mendapat ijin dari Kepala Sekolah dan wali kelas. Jam pemberian dilakukan setelah jam istirahat sekolah.

- e. Peneliti memastikan bahwa kuesioner telah diisi dengan lengkap oleh siswa dan peneliti mengucapkan terima kasih kepada siswa serta guru wali kelas.

3. Penyelesaian Akhir

- a. Peneliti melakukan penyusunan laporan penelitian dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing.
- b. Peneliti melakukan seminar penelitian.
- c. Peneliti yang sudah melakukan seminar akan melakukan revisi seminar sesuai koreksi dari dosen pembimbing dan dosen penguji.
- d. Hasil penelitian yang telah diterima dan disahkan akan disimpan dalam bentuk CD dan bentuk buku.

K. Etika Penelitian

Aspek etik merupakan bagian yang penting dan tidak terpisahkan dalam proses penelitian. Penerapan prinsip etik diperlukan untuk menjamin perlindungan terhadap hak-hak partisipansi (Hidayat, 2017). Ada 4 prinsip utama dalam etika penelitian, yaitu *respect for human dignity*, *beneficience*, *non malaficience*, dan *justice*.

1. *Respect For Human Dignity* (menghargai harkat dan martabat)

Peneliti berkewajiban untuk menghargai harkat dan martabat partisipansi sebagai manusia. Beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh peneliti dalam menghargai harkat dan martabat responden adalah:

a. *Respect for autonomy* (menghormati otonomi)

Dalam penelitian ini, peneliti akan memberikan informasi yang benar tentang penelitian yang dilakukan terkait tujuan, manfaat dan proses penelitian sehingga responden memahami tentang seluruh proses penelitian yang akan diikutinya. Sebelum melakukan pengumpulan data, semua responden harus menandatangani surat persetujuan (*informed consent*) sebagai bukti bahwa responden bersedia menjadi informan dalam penelitian yang dilakukan.

b. *Anonymity* (tanpa nama)

Dalam membuat laporan hasil penelitian ini, peneliti tidak akan menyebutkan identitas responden yang telah terlibat dalam penelitian, data dari responden diberi kode responden tanpa nama.

c. *Confidentiality* (kerahasiaan data)

d. Informasi yang telah diperoleh dari semua responden akan dirahasiakan oleh peneliti dan menyimpan hanya untuk keperluan pelaporan hasil penelitian.

2. *Beneficence* (berbuat baik)

Dalam penelitian ini, peneliti akan memperhatikan kesejahteraan responden dengan memperhatikan kemanfaatan dari penelitian yang dilakukan. Peneliti akan menghargai responden sebagai sumber informasi dari penelitian yang dilakukan, memperhatikan dan mempercayai responden.

3. *Non-Maleficence* (Tidak Merugikan)

Dalam penelitian ini, peneliti akan meminimalkan resiko dari kegiatan yang dilakukan dengan tidak merugikan responden. Selain itu, peneliti akan memperhatikan agar responden bebas dari ketidaknyamanan saat proses penelitian berlangsung.

4. *Justice* (Keadilan)

Dalam penelitian ini, peneliti akan memperlakukan semua responden secara adil dan memberikan kesempatan yang sama pada responden untuk memberikan informasi terkait penelitian. Peneliti akan membangun hubungan yang bersifat profesional yang sama terhadap semua responden.

