BAB IV
METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai masing-masing variabel, baik satu variabel atau lebih sifatnya independen tanpa membuat hubungan maupun perbandingan dengan variabel lain. Variabel tersebut dapat menggambarkan secara sistematik dan akurat mengenai populasi atau mengenai bidang tertentu (Sujarweni, 2014).

Penelitian deskriptif adalah suatu metode penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan atau mengambarkan suatu fenomena yang terjadi di dalam masyarakat. Pada umumnya metode penelitian ini digunakan untuk membuat penilaian terhadap suatu kondisi dan penyelenggaraan suatu program di masa sekarang (Notoatmodjo, 2010).

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan Gambaran Tingkat Adiksi pada Remaja Akibat Kecanduan *Game online* di MTsN 4 Cianjur Tahun 2021. Selanjutnya hasil penelitian ini dapat dijadikan data dasar untuk penelitian selanjutnya. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data melalui pertanyaan terstruktur atau kuesioner penelitian. Setelah itu dicari seberapa besar tingkat adiksi dengan analisis dan penghitungan statistik.

B. Waktu dan Tempat

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi pengajuan judul penelitian, pembuatan proposal karya tulis ilmiah dan permohonan izin penelitian. Waktu yang dibutuhkan dalam tahap ini yaitu dimulai dari 4 Maret – 27 April 2021. Setelah itu dilakukan uji proposal penelitian pada 28 April 2021.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan di MTsN 4 Cianjur. Tahapan dimulai dengan pengumpulan data melalui wawancara dalam pertanyaan kuesioner penelitian. Kegiatan ini adalah lanjutan setelah dilakukannya tahapan persiapan. Waktu pelaksaan dimulai dari 29 April- 24 Mei 2021.

c. Tahap Penyelesaian

Tahap terakhir ini meliputi analisis data menggunakan statistik deskriptif dan penyusunan laporan. Setelah laporan selesai, selanjutnya akan dilaksanakan sidang KTI pada bulan Juni 2021 di Politeknik Kesehatan Kemenkes Bandung Prodi Keperawatan Bogor.

d. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 4 Cianjur. Alasan dilakukan penelitian di MTsN 4 Cianjur karena dilihat dari penomena yang saat terjadi yaitu Belajar secara Daring namun kenyataanya yang peneliti lihat bukan belajar *online* melainkan bermain *game online* yang megakibatkan remaja di MTsN 4 Cianjur ini menjadi adiksi dan melupakan kewajibannya untuk belajar. Akibatnya dari adiksi *game online* ini banyak remaja yang menjadi pemalas, menarik diri dari lingkungan, tidak mengerjakan tugas sekolah, menjadi pembohong, bahkan menjadi seorang pembangkang.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga benda-benda alam lain (Notoatmodjo, 2010). Populasi yang diambil pada penelitian ini adalah seluruh siswa di MTsN 4 Cianjur yang menggunakan *game online* .

2. Sampel

Sampel merupakan bagian populasi yang akan diteliti atau sebagian jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dalam penelitian keperawatan, kriteria sampel meliputi kriteria inklusi dan kriteria eksklusi, di mana kriteria itu menentukan dapat dan tidaknya sampel tersebut digunakan (Hidayat, 2008)

a. Syarat-syarat sampel

Representatif mewakili karakteristik populasinya, dalam hal ini terkait dengan homogenitas populasi, jumlah populasi, jumlah variabel yang akan diteliti dan cara pengambilan sampel. Representatif mewakili jumlah populasinya, dalam hal ini menggunakan rumus sampel yang sesuai dengan desain yang digunakan (Supardi, 2013).

b. Besar sampel

Menetapkan besarnya sampel minimal atau jumlah sampel suatu penelitian tergantung pada dua hal, yaitu pertama adanya sumber-sumber yang dapat digunakan untuk menentukan batas maksimal dan dari besarnya sampel. Kedua, kebutuhan dari rencana analisis yang menentukan batas minimal dari besarnya sampel (Notoatmodjo, 2010).

Rumus Besar Sampel

Skema 4.1 Rumus Besar Sample

$$n = \frac{Z^2{}_{1-\propto} P(1-P)}{d^2}$$

Keterangan:

Z : Derajat kepercayaan

P : Prevalensi kejadian

d : Presisi mutlak

n : Besar sampel

Data prevalensi Candu *Game*s Online : 62% atau 0,62

Simpangan/presisi mutlak: 0,10 atau 10%

Derajat kepercayaan : 95% atau 1,96

Ditanyakan : Data estimasi sampel (n)

Jawab:

$$n = \frac{Z^2{}_{1-\propto} P(1-P)}{d^2}$$

$$n = \frac{1{,}96^2 . 0{,}62(1-0{,}62)}{0{,}1^2}$$

$$n = \frac{0{,}904}{0{,}01}$$

$$n = 90,4$$

$n =$ 90 orang

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, didapatkan hasil 90,4 sampel, peneliti membulatkan menjadi 90 sampel.

Dalam beberapa kondisi peneliti mengantisipasi kemungkinan subyek terpilih yang drop out, loss to follow up, atau subyek yang tidak sesuai. Bila dari awal telah ditetapkan bahwa subyek tersebut tidak akan dianalisis, maka perlu dilakukan koreksi terhadap besar sampel yang dihitung, dengan menambahkan sejumlah subyek agar

besar sampel tetap terpenuhi. Untuk itu tersedia formula sederhana untuk penambahan subyek sebagai berikut:

Skema 4.2 Formula Perhitungan Drop Out

$$n' = \frac{n}{(1 - f)}$$

Keterangan :

n’ = Hasil dengan drop out

n = Besar sampel yang diinginkan

f = Perkiraan proporsi drop out (10% atau 0,1).

(Kasjono, Heru S., danYasril, 2009)

Berdasarkan rumus diatas, maka:

$$n' = \frac{90}{(1 - 0{,}1)}$$

n' = 100 orang

c. Kriteria sampel

1) Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi adalah persyaratan umum yang harus dipenuhi oleh subyek penelitian/populasi agar dapat diikutsertakan dalam penelitian (Supardi, 2013). Kriteria inklusi pada penelitian ini diantaranya :

a) Remaja yang berskolah di MTsN 4 Cianjur
b) Remaja yang memainkan *game online*

2) Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi adalah keadaan yang menyebabkan subyek penelitian yang memenuhi kriteria inklusi tetapi tidak dapat diikutsertakan dalam penelitian. Kriteria eksklusi bukan kebalikan dari kriteria inklusi (Supardi, 2013).

a) Subyek yang menolak untuk berpartisipasi.
b) Tidak kooperatif dalam pengisian kuesioner

d. Metode Pengambilan Sampel

Dalam pengambilan sampel penulis harus menentukan cara pengambilan sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Probability Sampling* atau *Proporsionate Random Sampling*. Teknik ini menentukan sampel penelitian dengan melakukan acak sederhana dalam kelompok untuk mendapatkan proposi masing-masing kelompok. Selain itu, untuk menentukan jumlah responden setiap kelasnya dilakukan dengan cara menggunakan besar sampel sebagai berikut:

4.3 Formula perhitungan jumlah sampel setiap kelas

$$n = \frac{X}{N} \times N_1$$

Keterangan :

n : Jumlah sampel yang diinginkan setiap strata

N : Jumlah seluruh populasi

N_1: Jumlah sampel

Berdasarkan rumus, jumlah sampel dari 21 kelas, yaitu berjumlah :

Tabel 4.1 Jumlah sampel setiap kelas

No	Kelas	Jumlah siswa/i	Perhitungan	Sampel
1.	7A	28	28/608 x 100	4
2.	7B	29	29/608 x 100	5
3.	7C	28	28/608 x 100	4
4.	7D	28	28/608 x 100	5
5.	7E	28	28/608 x 100	5
6.	7F	28	28/608 x 100	4
7.	7G	29	29/608 x 100	5
8.	8A	30	30/608 x 100	5

9.	8B	29	29/608 x 100	5
10.	8C	30	30/608 x 100	5
11.	8D	29	29/608 x 100	5
12.	8E	30	30/608 x 100	5
13.	8F	30	30/608 x 100	5
14.	8G	31	31/608 x 100	5
15.	9A	28	28/608 x 100	4
16.	9B	29	29/608 x 100	5
17.	9C	28	28/608 x 100	4
18.	9D	29	29/608 x 100	5
19.	9E	29	29/608 x 100	5
20.	9F	29	29/608 x 100	5
21.	9G	29	29/608 x 100	5
Total		608		100

D. Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

a. Kuesioner

1. Kuesioner A

Kuesioner A berisikan data karakteristik responden (identitas klien, usia, jenis kelamin, durasi bermain *game* dan jenis *game* yang di mainkan)

2. Kuesioner B

Kuesioner B menggunakan *Games Addiction Scale* (GAS) yang di kembangkan oleh Lemmens et, al. (2009). Kuesioner berisikan 7 pertanyaan tentang pengalaman selama 6 bulan terakhir responden bermain *game online*. 7 Kriteria pertanyaan di dalamnya adalah *salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict* dan *problems.* Pengukuran menggunakan skala likert 1-5 dengan total skor adalah 35. Skor 14 sudah teridentifikasi Adiksi *game*, 14-21 Adiksi Ringan dan ≥ 22 dinyatakan Adiksi berat.

b. Instrumen pendukung

1) Alat tulis

Alat tulis yang digunakan adalah pulpen digunakan untuk mencatat hasil pengumpulan data

2) Komputer

Komputer digunakan untuk mengolah data setelah data terkumpul informasi dari responden.

2. Teknik Pengumpulan Data

Data diambil melalui pengisian kuesioner yang berisi pengkajian data demografi, meliputi nama, usia, jenis kelamin, ,durasi menggunakan / memainkan *game online* dan Jenis *game online* yang dimainkan. Lalu responden mengisi pertanyaan dari pengkajian *Addiction Game online Test* yang terdiri dari 7 pertanyaan dengan menggunakan skala likert penilaian diberikan dengan 1-5 pada setiap item pernyataan tentang pengalaman bermain selama 6 bulan terakhir dengan poin (1= Tidak pernah, 2= Hampir tidak pernah, 3= Kadang, 4=Sering dan 5= Sangat sering). Subjek dinyatakan adiksi *game* apabila skor di dapatkan ≥ 14. Penilaian skor 14-21 mengidentifikasikan adiksi ringan dan skor ≥ 22 adiksi berat.

1 = Tidak pernah

2 = Hampir tidak pernah

3 = Kadang

4 = Sering

5 = Sangat sering

Nilai total dihitung dengan menjumlahkan nilai jawaban dari pertanyaan, setelah dilakukan penelitian nantinya akan menghasilkan nilai total dari 2 ringkasan skor yaitu adiksi berat dan adiksi ringan.

3. Prosedur Penelitian

Dalam pengumpulan data, peneliti mengacu pada tahapan yang ditetapkan dalam prosedur di bawah ini :

a. Peneliti membuat dan merancang proposal penelitian pada tanggal yang telah ditentukan.
b. Proposal penelitian diuji dan disidangkan pada tanggal 28 April 2021.
c. Setelah proposal penelitian disetujui pembimbing, penguji proposal dan koordinator mata kuliah maka peneliti mengajukan permohonan izin penelitian ke MTsN 4 Cianjur.
d. Menyerahkan surat izin penelitian kepada Kepala sekolah MTsN 4 Cianjur.
e. Setelah mendapat izin dan persetujuan dari Kepala sekolah MTsN 4 Cianjur selanjutnya peneliti bekerjasama dengan kesiswaan untuk skrining dan memasukan siswa yang memenuhi kriteria ke grup *Whatsapps*.
f. Setelah semua terkumpul di grup *Whatsapps* peneliti mulai menyebarkan broadcast dan link *google form* untuk memberikan penjelasan tentang tujuan penelitian, menjelaskan gambaran umum, dan cara pengisian. Lalu peneliti memberikan *informed concent* untuk ditandatangani sebagai persetujuan bagi siswa yang bersedia.

g. Setelah mendapatkan persetujuan dari pihak responden dan responden menandatangan*i informed consent* maka dilakukanlah proses pengambilan data dengan menyebarkan kuesioner melalui *google form*.

h. Setelah semua data terkumpul, tahap selanjutnya adalah proses pengolahan data dan dilanjutkan dengan pembuatan laporan penelitian.

E. Prosedur Pengolahan Data

Menurut Setiadi (2013) pengolahan data merupakan suatu proses untuk memperoleh data ringkasan berdasarkan data mentah dengan menggunakan rumus tertentu sehingga menghasilkan informasi yang diperlukan. Pada bagian ini data yang telah terkumpul diolah dan dianalisis melalui beberapa tahapan:

1. Pengolahan data

a. Editing

Setelah data berhasil dikumpulkan, langkah selanjutnya yang perlu dilakukan ialah mengeolah data sedemikian rupa sehingga jelas sifat- sifat yang dimilki oleh data tersebut. Untuk dapat melakukan pengolahan data dengan baik, data tersebut perlu diperiksa terlebih dahulu, apakah telah sesuai seperti yang diharapkan atau tidak. Secara umum editing adalah kegiatan untuk pengecekkan dan perbaikan isian formulir atau kuesioner (Notoatmodjo, 2010). Dalam melakukan editing ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yakni:

1) Memeriksa kelengkapan data

Periksalah apakah semua pertanyaan yang diajukan telah lengkap jawabannya atau tidak. Jika ditemukan bagian-bagian yang tidak ada datanya, tentu akan menyulitkan pengolahan nantinya.

2) Memeriksa kesinambungan data

Periksalah apakah semua data berkesinambungan atau tidak, dalam arti tidak ditemukan data atau keterangan yang bertentangan antara satu dan lainnya. Jika ditemukan keterangan yang bertentangan tentu akan menyulitkan penganalisis selanjutnya.

3) Memeriksa keseragaman data

Periksalah apakah ukuran yang dipergunakan dalam mengumpulkan data telah seragam atau tidak. Jika ukuran ini tidak seragam, tentu akan menghasilkan analisis yang salah (Azrul, 2014). Adapun pengecekan kuisioner meliputi.

Lengkap : Semua jawaban sudah terisi jawabannya.

Jelas : Jawaban pertanyaan apakah tulisannya jelas dan terbaca.

Relevan : Jawaban yang ditulis apakah relevan dengan pertanyaan.

Konsisten : Apakah antara beberapa pertanyaan yang berisikan jawabannya konsisten .

b. *Coding*

Coding adalah mengklasifikasi jawaban dari responden ke dalam kategori tertentu, setelah semua kuisioner diedit atau di disunting, selanjutnya dilakukan peng"kodean" atau "coding", yakni mengubah data berbentuk kalimat atau huruf menjadi data angka atau bilangan pada masing-masing jawaban. Koding atau

pemberian kode ini sangat berguna dalam memasukan data (data entry) (Notoatmodjo 2010).

Untuk memudahkan pengolahannya, semua jawaban atau data tersebut perlu disederhanakan. Cara menyederhanakan jawaban tersebut yang dilakukan dalam bentuk memberikan simbol-simbol tertentu untuk setiap jawaban disebut dengan nama melakukan Coding (Azrul dan Joedo, 2014).

Peneliti akan melakukan pengkodean untuk data demografi seperti nomor responden dan jenis kelamin. Untuk responden diberikan kode 1 sampai total jumlah responden. Untuk jenis kelamin laki-laki akan diberi kode 1 dan bila perempuan akan diberi kode 2. Untuk kuesioner adiksi *Game online*, nilai 1 untuk tidak pernah, 2 untuk hampir tidak pernah, 3 untuk kadang, 4 untuk sering dan 5 untuk sangat sering.

c. Tabulasi

Setelah editing dan coding selesai dilakukan, langkah selanjutnya yang ditempuh adalah mengelompokan data tersebut kedalam suatu tabel tertentu menurut sifat-sifat yang dimilikinya, sesuai dengan tujuan penelitian. Pekerjaan mengelompokan data dalam bentuk tabel menurut sifat-sifat tersebut, dalam penelitian disebut dengan nama tabulasi.

Pekerjaan tabulasi dalam penelitian adalah sangat penting. Dengan berhasil disusunnya tabel-tabel, analisis data selanjutnya akan mudah dilakukan. Peranan tabel dalam suatu penelitian antara lain memang untuk membantu analisis data (Azrul dan Joedo, 2014).

d. *Entry*

Setelah semua kuesioner terisi penuh dan benar, serta sudah melewati pengkodean, maka langkah selanjutnya adalah memproses data agar data yang sudah di-entry dapat dianalisis (Setiadi, 2013).

Data entry adalah kegiatan memasukkan data yang telah dikumpulkan ke dalam master tabel atau database komputer, kemudian membuat distribusi frekuensi sederhana atau bisa juga dengan membuat tabel kontigensi. (Hidayat, 2013)

Pada tahap ini peneliti memasukan data karakteristik responden dan jawaban responden berdasarkan kode yang telah ditetapkan secara manual melalui program komputer.

e. *Cleaning*

Cleaning merupakan kegiatan pengecekan kembali data yang sudah di-entry, apakah ada kesalahan atau tidak (Setiadi, 2013).

Pada tahap ini, peneliti melihat variabel apakah datanya sudah benar atau belum. Data pada tahap ini perlu di cek kembali untuk melihat kemungkinan adanya kesalahan-kesalahan kode, ketidaklengkapan dan sebagainya, kemudian dilakukan pembetulan atau koreksi proses ini disebut pembersihan data (data cleaning) (Notoatmodjo, 2010).

Pada penelitian ini, peneliti mengecek ulang sudah benar atau belum data yang dimasukkan ke dalam master tabel dan apakah ada data yang hilang atau tidak.

2. Analisis Data

Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2015).

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis univariat. Karena penelitian ini merupakan model penelitian deskriptif sederhana yang memberikan gambaran suatu fenomena dari variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini peneliti mengangkat 2 variabel yaitu Salience dan Mood Modification

3. Interpretasi Data

Interpretasi data dengan menggunakan skala Arikunto (2013) sebagai berikut:

0% : Tidak satupun

1% - 25% : Sebagian kecil

26% - 49%: Kurang dari setengahnya

50% : Setengahnya

51% - 75%: Lebih dari setengahnya

76% - 99%: Sebagian besar

100% : Seluruhnya

4. Etika Penelitian

Masalah etik penelitian merupakan hal yang penting saat peneliti melakukan penelitian. Prinsip-prinsip etika penelitian harus diterapkan agar tidak menimbulkan dampak negatif. Berikut prinsip-prinsip etika penelitian :

a. Prinsip Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Menjaga kerahasiaan informasi responden merupakan hal yang harus dilakukan peneliti dalam pengambilan data. Peneliti harus meyakinkan responden bahwa peneliti tidak akan mengeluarkan/menuliskan semua rekaman percakapan antara peneliti dan responden diperlakukan sebagai hal yang rahasia hanya bisa diakses oleh peneliti dan supervisor peneliti.

b. Prinsip Otonomi (*Autonomy*)

Prinsip otonomi adalah menghormati harkat derajat manusia dan bebas paksaan. Responden memiliki otonomi dan hak untuk membuat keputusan dan pilihan secara sadar dan dipahami dengan baik, serta bertanggung jawab secara pribadi terhadap keputusan yang telah diambil. Prinsip otonomi merujuk pada rasa menghargai dan menghindari pemaksaan selama proses rekruitmen responden karena keseluruhan proses penelitian yang dilakukan terhadap responden bersifat sukarela dan calon responden yang bersedia menjadi subjek penelitian memang tertarik terlibat dalam penelitian. Responden berhak untuk mengetahui apa yang akan dilakukan terhadap dirinya. Sehingga tidak boleh ada informasi yang ditutup-tutupi. Peneliti dapat memenuhi prinsip otonomi tersebut dengan memberikan penjelasan kepada calon responden tentang tujuan, topic penelitian, dan prosedur penelitian.

c. Prinsip *Beneficience* dan *Maleficence*

Kedua prinsip tersebut diwujudkan peneliti dalam melakukan penelitian melalui pengkajian aspek-aspek konsekuensi apa yang mungkin merugikan bagi responden. Saat pertanyaan peneliti mengakibatkan respondem terbawa emosi maka peneliti perlu berempati dan menenangkan responden, sehingga responden mampu mengendalikan diri dan kembali mampu melanjutkan proses wawancara.

d. Prinsip Keadilan (*Justice)*

Peneliti harus memperlakukan setiap respondennya secara adil, wajar, jujur, serta memberikan hak-haknya. Perlakuan yang adil pada setiap calon responden memungkinkan calon responden mendapatkan hak yang sama untuk dipilih atau terlibat dalam penelitian tanpa diskriminasi. Prinsip keadilan ini merujuk pada prinsip menghindari terjadinya eksploitasi dan penyalahgunaan responden. Peneliti yang memahami prinsip keadilan harus mengetahui serta memahami tingkat kerentanan setiap responden dan kontribusinya pada penelitian yang akan dilakukan.