

BAB 4

METODE PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah analitik korelasional dengan pendekatan *cross sectional*, yaitu jenis penelitian yang menekankan waktu pengukuran atau observasi data variabel independen dan dependen hanya satu kali pada satu saat (Nursalam, 2013). Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui hubungan kecanduan game online dengan tingkat depresi pada remaja SMAN 2 Bangkalan kelas XII IPA dan IPS dengan menentukan variabel penelitian kecanduan game online (*variabel independen*) dan depresi (*variabel dependen*), melakukan pengamatan atau pengukuran kedua variabel tersebut secara bersamaan atau sekali waktu, serta melakukan analisis kedua variabel tersebut.

4.2 Populasi

populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang berada di SMAN 2 Bangkalan kelas XII IPA dan IPS sebesar 410 siswa.

4.3 Sampel

4.3.1 Jumlah Sampel

Besar sampel merupakan suatu proses memilih dari populasi yang dapat mewakili dari populasi yang ada (Nursalam, 2013). Dalam penelitian ini menggunakan rumus sampel, yaitu:

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

Keterangan :

n = besar sampel

N = besar populasi

e = tingkat signifikansi (p)

Besar populasi siswa yang berada di Sman 2 Bangkalan kelas IPA dan IPS adalah sebanyak 410 siswa, maka besar sampel yang didapat adalah:

$$\begin{aligned} n &= \frac{N}{1 + N(0.05)^2} \\ &= \frac{410}{1 + 410(0,0025)} \\ &= \frac{410}{2,025} \end{aligned}$$

$$n = 202 \text{ siswa}$$

Dengan rumus diatas maka didapatkan nilai n adalah 202 siswa,

4.3.2 Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Simpel Random sampling* yaitu suatu teknik penetapan sampel dengan cara memilih sampel diantara populasi sesuai dengan yang dikehendaki peneliti (Nursalam, 2013).

4.4 Kriteria Inklusi dan Eksklusi

1. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi adalah karakteristik umum subjek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau dan akan diteliti (Nursalam, 2013).

Kriteria inklusi pada penelitian ini adalah

- a. Siswa kelas XII IPA dan IPS.
- b. Bersedia untuk dijadikan sampel penelitian.

2. Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi adalah menghilangkan atau pun mengeluarkan subjek yang memenuhi kriteria inklusi dari studi karena berbagai sebab (Nursalam, 2013).

Kriteria eksklusi pada penelitian ini adalah

- a. Tidak masuk sekolah saat dilakukan penelitian.

4.5 Identifikasi Variabel

1. Variabel *Independen* (variabel bebas)

Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau nilainya menentukan variabel lain (Nursalam, 2013). Variabel independen dalam penelitian ini adalah kecanduan game online.

2. Variabel *Dependen* (variabel terikat)

Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi nilainya ditentukan oleh variabel lain (Nursalam, 2013). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah depresi.



4.6 Definisi Operasional

Tabel 4.1 Definisi Operasional Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Depresi Pada Remaja Di Sman 2 Bangkalan.

No	Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Skala	Kriteria
1	Kecanduan game online.	Memainkan android dan komputer dengan menggunakan wifi dan data internet yang digunakan untuk bermain game.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lama bermain game 2. Pola tidur 3. Pola makan 4. Bersosialisasi 	Kuesioner	ordinal	<ul style="list-style-type: none"> • frekuensi kecanduan 1. Tidak Kecanduan : 1 2. kecanduan ringan : 2 3. Kecanduan sedang : 3 4. Kecanduan berat : 4
2	Depresi	Suatu gangguan kesehatan mental dan kegangguhan kejiwaan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perubahan pola tidur. 2. Nafsu makan. 3. Psikomototr. 4. Konsentrasi. 5. Kelelahan. 6. Rasa putus asa. 7. Bunuh diri. 	kuesioner	ordinal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak depresi : 1 2. Depresi ringan : 2 3. Depresi sedang : 3 4. Depresi berat : 4

4.7 Subjek Penelitian

Batasan usia masa remaja menurut Hurlock, awal masa remaja berlangsung dari mulai umur 13-16 tahun atau 17 tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai 18 tahun, yaitu usia matang secara hukum. Dengan demikian akhir masa remaja merupakan periode yang sangat singkat. Menurut Santrock, awal mula masa remaja dimulai pada usia 10-12 tahun, dan berakhir pada usia 21-22 tahun.

Secara umum menurut para tokoh-tokoh psikologi, remaja dibagi menjadi tiga fase batasan umur yaitu:

1. Fase remaja awal dalam rentang usia 12-14 tahun.
2. Fase remaja madya dalam rentang usia 15-16 tahun.
3. Fase remaja akhir dalam rentang waktu 17-21 tahun

Maka dengan demikian dapat diketahui dari bagian-bagian usia pada remaja yang dapat dijelaskan sebagai berikut, usia 12-14 tahun termasuk bagian remaja awal, usia 15-16 tahun bagian remaja tengah, dan remaja akhir pada usia 17-21 tahun.

4.8 Pengumpulan Data dan Pengolahan Data

4.8.1 Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar kuesioner yang disusun dengan menggunakan skala dan lembar kuesioner game online.

Penelitian ini menggunakan sebuah kuisisioner yang terdiri dari dua buah skala pengukuran yaitu skala kecanduan game online dan skala depresi.

1. Skala kecanduan game online.

Penelitian ini menggunakan alat ukur kecanduan game online yaitu *Game Addiction Scale* yang disusun oleh Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009). Skala ini mengacu pada aspek *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict* dan *problem*. Pada skala ini terdapat 15 pernyataan dengan empat pilihan jawaban, yaitu: sangat tidak sesuai (STS), tidak sesuai (TS), Sesuai (S) dan sangat sesuai (SS). Cara skoring pada skala ini yaitu skor 1 untuk pilihan sangat tidak sesuai, skor 2 untuk pilihan tidak sesuai, skor 3 untuk pilihan jawaban sesuai dan skor 4 untuk pilihan jawaban sangat sesuai. Semakin tinggi hasil nilai yang didapat responden semakin tinggi pula tingkat kecanduan game online yang dimiliki.

Tabel 4.2
Distribusi Skala Kecanduan game online

No	Aspek/Dimensi	Nomor aitem	Jumlah
1	<i>Salience</i>	1,2	2
2	<i>Tolerance</i>	3,4	2
3	<i>Mood Modification</i>	5,6	2
4	<i>Withdrawal</i>	7,8	2
5	<i>Relapse</i>	9,10	2
6	<i>Conflict</i>	11,12	2
7	<i>Problem</i>	13,14,15	3
Total			15

2. Skala Depresi

Penelitian ini diungkapkan menggunakan skala yang disusun oleh berdasarkan teori Burns (1988) The Beck Depression Inventory (BDI). Pada skala ini terdapat 21 pernyataan. Sistem penilaian dilakukan dengan menjumlahkan nilai gejala yang dipilih subjek pada setiap item. Pada kategori gejala terdapat nilai dari 1 sampai 4. Skor total yang didapat subjek merupakan gambaran dari kombinasi gejala yang dimiliki dan tingkat kedalaman depresinya.

Tabel 4.3

Blue Print Skala Depresi

No	Indikator	Nomor aitem
1	Perasaan sedih	1
2	Perasaan pesimis	2
3	Perasaan gagal	3
4	Perasaan tidak puas	4
5	Perasaan bersalah	5
6	Perasaan dihukum	6
7	Membenci diri sendiri	7
8	Menyalahkan diri sendiri	8
9	Keinginan untuk bunuh diri	9
10	Tidak bisa mengendalikan perasaan	10
11	Mudah tersinggung	11
12	Menarik diri dari orang lain	12
13	Tidak mampu mengambil keputusan	13
14	Kemunduran cita diri	14
15	Kemunduran pekerjaan	15
16	Gangguan tidur	16
17	Kemunduran stamina tubuh	17
18	Kemunduran nafsu makan	18
19	Gangguan berat badan	19
20	Kecemasan fisik	20
21	Kemunduran terhadap seks	21
Total		21

4.4 Tingkat Kecanduan Game Online Berdasarkan Nilai Total

Rentang Nilai Total	Tingkat Kecanduan
< 25%	Tidak Kecanduan
26-50%	Kecanduan ringan
51-75%	Kecanduan Sedang
76-100%	Kecanduan Berat

4.5 Tingkat Depresi Berdasarkan Nilai Total

Rentang Nilai Total	Tingkat Depresi
< 25%	Tidak Depresi
26-50%	Depresi ringan
51-75%	Depresi Sedang
76-100%	Depresi Berat

4.8.2 Uji Validitas

Validitas adalah pengukuran atau pengamatan yang berarti prinsip keandalan instrument dalam pengumpulan data. Instrumen harus dapat mengukur apa yang seharusnya diukur (Nursalam, 2013). Uji validitas instrument kebiasaan bermain game menggunakan uji product moment dengan kesimpulan jika $p\text{-value} \leq 0,05$ maka item pernyataan valid, dan sebaliknya jika $p\text{-value} > 0,05$ maka item pernyataan tidak valid. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS (*Statistical Package for Social Science*) 16.0 for windows.

4.8.3 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah kesamaan hasil pengukuran atau pengamatan bila fakta atau kenyataan hidup tadi diukur atau diamati berkali-kali

dalam waktu yang berlainan (Nursalam, 2013). Uji reliabilitas menggunakan uji *alpha cronchbach*.

4.8.4 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SMAN 2 Bangkalan dan penelitian akan dilakukan pada bulan Februari-maret tahun 2020.

4.8.5 Prosedur Pengumpulan Data

- a. Pengumpulan data dilakukan setelah mendapat izin dan persetujuan dari Universitas Muhammadiyah Gresik, dan kemudian Kepala SMAN 2 Bangkalan.
- b. Peneliti memilih responden.
- c. Meminta persetujuan dari responden dengan memberikan surat persetujuan menjadi responden.
- d. Peneliti memberikan kuesioner pada responden untuk mengumpulkan data
- e. Teknik pengumpulan data menggunakan google form.

4.8.6 Pengolahan Data

1. Editing

Merupakan proses pengecekan kembali daftar pertanyaan yang telah diisi, pengecekan yang dilakukan meliputi kelengkapan, kejelasan, serta konsistensi jawaban responden. *Editing* dilakukan pada saat pengumpulan data, sehingga apabila terdapat kekurangan pada pengisian data dapat dilengkapi dengan segera.

2. Coding

Coding merupakan suatu usaha mengklasifikasikan jawaban-jawaban menurut kriteria tertentu

a. Variabel Kecanduan

1. Tidak Kecanduan : 1
2. Kecanduan Ringan : 2
3. Kecanduan Sedang : 3
4. Kecanduan Berat : 4

b. Variabel depresi.

1. Tidak Depresi : 1
2. Depresi Ringan : 2
3. Depresi Sedang : 3
4. Depresi Berat : 4

3. Scoring

Pada tahap ini peneliti menentukan atau memberikan skor, untuk masing-masing soal sebagai berikut:

a. Variabel kecanduan game online.

1. Tidak Kecanduan : <25%
2. Kecanduan Ringan : 26-50%
3. Kecanduan Sedang : 51-75%
4. Kecanduan Berat : 76-100%

b. Variabel depresi.

1. Tidak Depresi : < 25%
2. Depresi Ringan : 26-50%
3. Depresi Sedang : 51-75%
4. Depresi Berat : 76-100%

4. Pengolahan data

Data yang diperoleh akan dimasukkan dalam bentuk tabel atau data base komputer, yang selanjutnya akan di analisa.

4.9 Analisa Data

1. Analisa Univariat

Analisa yang digunakan terhadap tiap variabel dari hasil penelitian dengan menggunakan table distribusi frekuensi. Distribusi frekuensi data kebiasaan bermain game online dengan kejadian depresi.

2. Analisis Bivariat

Analisa bivariat yaitu analisa yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi. Dalam analisis bivariat penelitian ini menggunakan uji statistik dengan uji *Spearman rho*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji *Spearman rho* adalah jika nilai sig. < 0,05 maka ada hubungan yang bermakna antara variabel dependen dan independen. Dan sebaliknya jika nilai sig. > 0,05 maka tidak ada hubungan yang bermakna antara variabel dependen dan independen.

4.10 Etika Penelitian

Etika penelitian merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian, mengingat penelitian keperawatan berhubungan langsung dengan manusia.

Etika penelitian yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut:

1. Lembar persetujuan

Lembar persetujuan ini diberikan kepada responden yang diteliti, tujuannya adalah responden menyetujui maksud dan tujuan serta dampak yang diteliti. Jika responden bersedia untuk diteliti harus menandatangani lembar persetujuan, jika menolak untuk diteliti maka peneliti tidak akan memaksa.

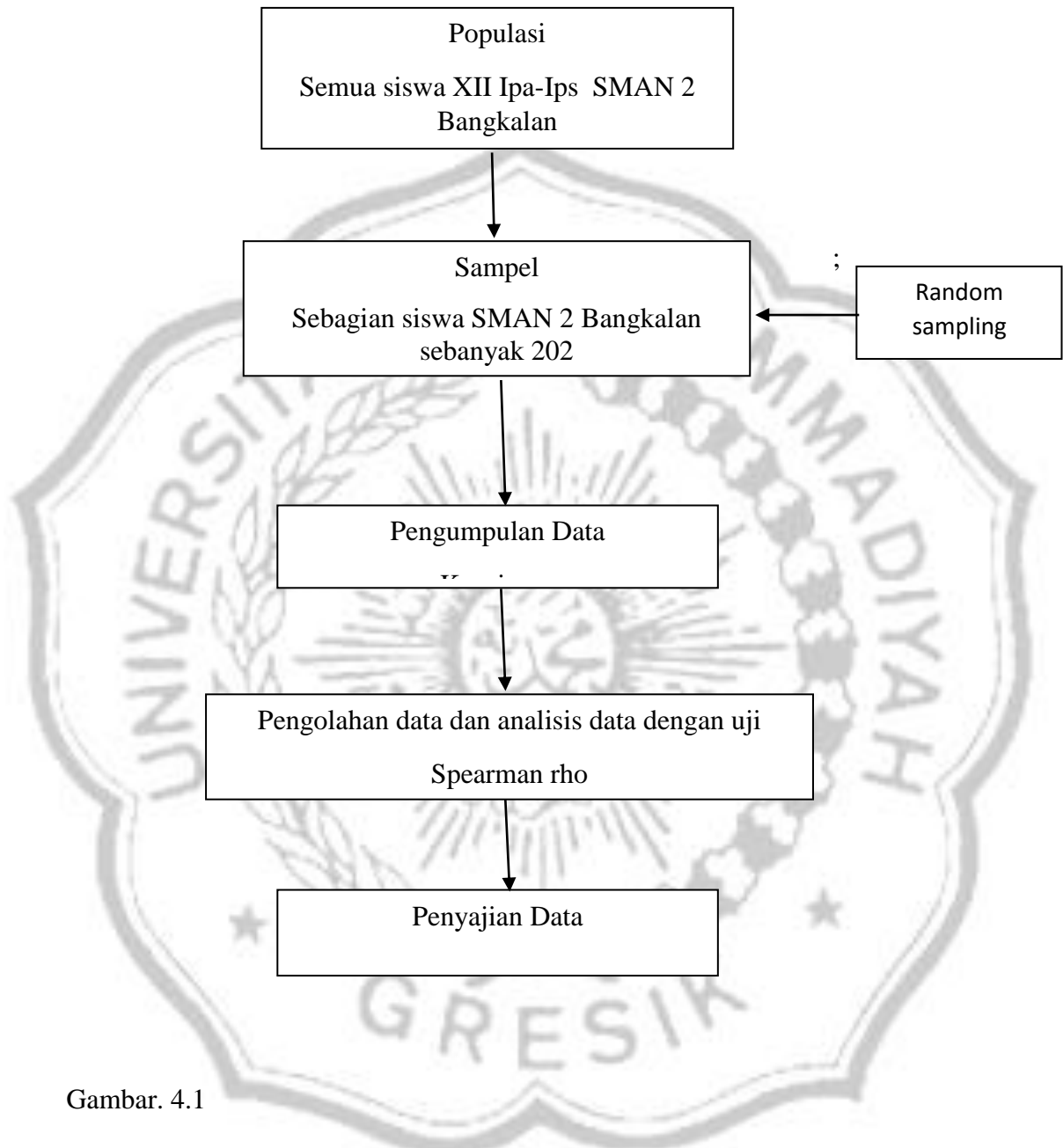
2. Tanpa nama

Untuk menjaga kerahasiaan responden, peneliti tidak akan mencantumkan nama responden pada kuesioner, cukup dengan memberikan kode tertentu atau inisial nama pada lembar kuesioner.

3. Kerahasiaan

Kerahasiaan informasi yang telah dikumpulkan dijamin oleh peneliti, hanya kelompok tertentu saja yang akan disajikan yang berhubungan penelitian ini.

4.11 Kerangka Kerja



Gambar. 4.1

Kerangka Kerja Penelitian Hubungan antara kecanduan game online dengan tingkat depresi pada remaja di Sman 2 Bangkalan



