

BAB 3

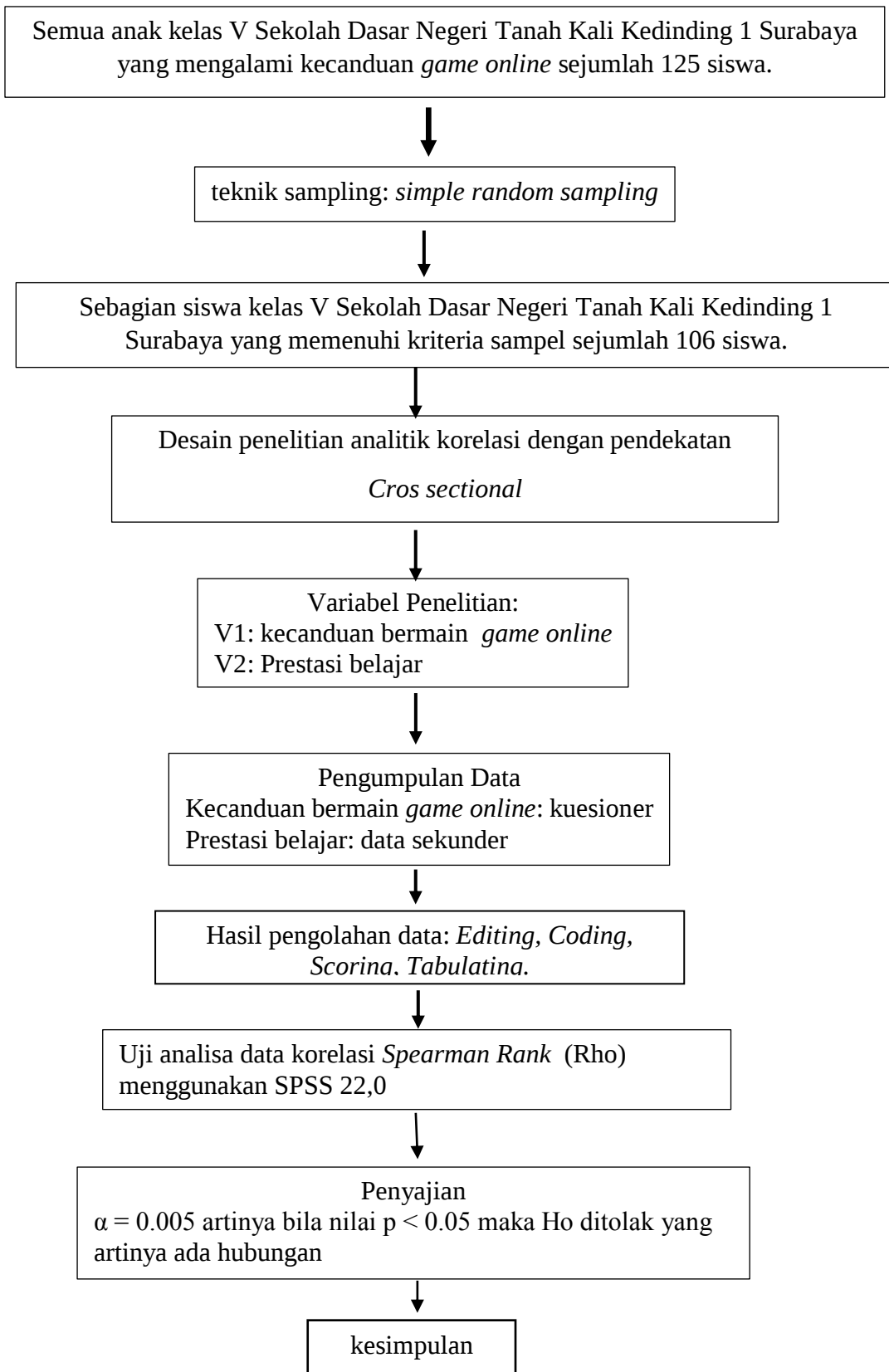
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan hasil akhir dari suatu tahap keputusan yang dibuat oleh peneliti berhubungan dengan bagaimana suatu penelitian bisa diterapkan. Istilah desain penelitian merupakan suatu strategi penelitian dalam mengidentifikasi permasalahan sebelum perencanaan akhir pengumpulan data, dan kedua rancangan penelitian digunakan untuk mengidentifikasikan struktur penelitian yang akan dilaksanakan (Nursalam, 2008)

Penelitian ini menggunakan desain penelitian analitik korelasi dengan pendekatan *cross sectional* yang merupakan suatu rancangan penelitian dengan melakukan pengukuran atau pengamatan pada saat bersamaan atau melakukan pemeriksaan status paparan penyakit pada titik yang sama (Hidayat A. Aziz, 2010). Tujuannya adalah mengidentifikasi hubungan kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar anak usia sekolah kelas V Sekolah Dasar Negeri Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya.

3.2 Kerangka Kerja



Gambar 3.2 kerangka kerja.

3.3 Populasi, Sampel dan *Sampling*

3.3.1 Populasi

Populasi adalah seluruh objek penelitian atau objek dengan karakteristik tertentu yang akan diteliti (Hidayat, 2007). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya. Sampel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya angkatan 2015 yang mengalami kecanduan *game online* berjumlah 125 siswa. Siswa yang menjadi subjek penelitian harus memiliki karakteristik yang sesuai dengan karakteristik subjek penelitian.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian populasi yang akan diteliti atau sebagian jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Hidayat, 2007). Sampel pada penelitian ini adalah sebagian dari siswa kelas V angkatan 2015 dengan kriteria sebagai berikut:

1. Kriteria inklusi:

- Siswa siswi kelas V Sekolah Dasar Negeri Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya angkatan 2015.
- Mengalami kecanduan game online dengan indikator skala IAT (internet adiction test).
- Bersedia menjadi responden penelitian secara sukarela.

2. Kriteria eksklusi:

- Siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya diluar angkatan 2015.
- Tidak bersedia menjadi responden penelitian.

Besar sampel yang diperlukan dalam penelitian ini menggunakan rumus:

$$n = \frac{N \cdot Z\alpha^2 P \cdot q}{d^2 \cdot (N - 1) + Z\alpha^2 P \cdot q}$$

$$n = \frac{125 \cdot (1,96)^2 (0,5) \cdot (0,5)}{(0,05)^2 \cdot (125 - 1) + (1,96)^2 (0,5) \cdot (0,5)}$$

$$n = 95,2 (95)$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

P = Estimator proporsi populasi

q = 1 – p

$Z\alpha^2$ = Harga kurva normal yang tergantung pada alpha

N = Jumlah unit populasi

Peneliti mengantisipasi apabila terdapat data yang kurang lengkap atau responden tidak mau lagi ikut berpartisipasi dalam penelitian, maka jumlah sampel ditambah.

Koreksi atau penambahan jumlah sampel berdasarkan prediksi *sample drop out* dari penelitian. Formula yang digunakan untuk koreksi jumlah sampel adalah :

$$n^2 = \frac{n}{1 - f}$$

$$n^2 = \frac{95}{1 - 0,1}$$

$$n^2 = 106$$

Keterangan :

n^2 = besar sampel setelah dikoreksi

n = jumlah sampel berdasarkan estimasi sebelumnya

f = prediksi presentase sampel drop out

Jadi, sampel minimal setelah ditambah dengan perkiraan *sample drop out* sebanyak 106 siswa.

3.3.3 Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan suatu proses dalam menyeleksi sampel yang digunakan dalam penelitian dari populasi yang ada, sehingga jumlah sampel akan mewakili dari keseluruhan populasi yang ada (A.Aziz AH, 2010).

Cara pengambilan sampel pada penelitian ini adalah menggunakan *simple random smpling* yang artinya pengambilan sampel dengan cara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam anggota populasi (A.Aziz AH, 2010).

Dengan cara semua populasi yang berjumlah 125 didaftar dan diberikan nomer urut kemudian diundi sebanyak jumlah 106 sampel kemudian hasil dari sampling akan diambil untuk mewakili jumlah populasi.

3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

3.4.1 Variabel penelitian

Variabel adalah suatu ukuran atau ciri yang dimiliki oleh suatu anggota kelompok tersebut (orang, benda, situasi) yang berbeda dengan yang dimiliki oleh kelompok (Nursalam, 2013).

3.4.1.1 Variabel independen (Bebas)

Variabel independen (bebas) dalam penelitian ini adalah kecanduan game online.

3.4.1.2 Variabel dependen (Terikat)

Variabel dependen (terikat) dalam penelitian ini adalah prestasi belajar pada siswa kelas v sekolah dasar.

Tabel 3.4.1 Variabel dan Definisi Operasional Penelitian

No	Variabel	Definisi operasional	Parameter	Alat ukur	Skala	Skor
1	Kecanduan <i>game online</i>	Keadaan dimana pemain <i>game online</i> tidak bisa mengontrol perilaku bermain <i>game online</i> sehingga	Indikator kecanduan <i>game online</i> menurut young (1996) dalam skala IAT sebagai berikut: 1. Merasa terikat dengan <i>game</i>	Kuisisioner	Ordinal	Kecanduan 1. Tidak pernah = 1 2. Jarang = 2 3. Sering = 3 4. Selalu = 4 1. Tidak kecanduan = <22

		melalaikan kegiatan yang lain.	<i>online.</i> 2. Merasakan kebutuhan bermain <i>game online</i> meningkat 3. Tidak bisa mengkontro r bermain <i>game online</i> 4. Murung, gelisah, marah apabila tidak bermain <i>game online</i> 5. Terancam bahaya kehilangan teman disebabkan bermain <i>game online</i> 6. Terancam bahaya kehilangan pekerjaan, pendidikan disebabkan bermain <i>game online</i> 7. Berbohong untuk menyembun yikan keterlibatan bermain <i>game online</i> 8. Bermain <i>game online</i> sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah			2. Ringan = 23-49 3. Sedang = 50-75 4. Berat = 76-102
2	Prestasi	Hasil yang	Analisa prestasi	Data	Ordinal	Nilai rapot

	belajar	dicapai siswa dalam belajar yang dapat dilihat dari nilai rapot siswa selama studi	dengan modifikasi ketentuan KKM yang dirata-rata dari nilai UTS semester 1, UAS semester 1, dan UTS semester 2	sekunder niali rapot		1. Sangat baik = 86-100 2. Baik = 71-85 3. Cukup = 56-70 4. Kurang = <56
--	---------	--	--	----------------------	--	---

3.5 Pengumpulan dan Analisis Data

3.5.1 Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner dan data sekunder.

2. Prosedur pengambilan data

Penelitian diawali dengan pengambilan surat pengantar dari lembaga pendidikan yang ditujukan kepada kepala sekolah SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya. Setelah ijin diperoleh dari kepala sekolah SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya, peneliti melakukan pengambilan data dengan terlebih dahulu memilih sampel penelitian dengan cara undian dari 125 siswa yang mengalami kecanduan diundi untuk diambil 106 responden, selanjutnya kuesioner disebar pada responden untuk diisi. Setelah data diperoleh, dilanjutkan dengan kegiatan penyusunan skripsi penelitian dan menetapkan jadwal kegiatan penelitian.

3) Waktu dan tempat penelitian

Penelitian dilaksanakan satu hari dengan penyebaran kuesioner kepada sampel yang telah ditentukan di SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya.

4) Pengolahan data

Data yang terkumpul dari kuesioner yang telah diisi kemudian diubah dengan tahap sebagai berikut :

1) *Editing*

Setelah kuesioner disebarkan dan diisi oleh responden, kemudian ditarik kembali oleh peneliti dan dilakukan pemeriksaan kembali. Pemeriksaan kuesioner meliputi kelengkapan dan kesesuaian jawaban, langkah ini dilakukan untuk mengantisipasi kesalahan-kesalahan dari data yang telah dikumpulkan, juga memonitor jangan sampai terjadi kekosongan dari data yang di tentukan.

2) *coding*

untuk memudahkan dalam pengolahan data, maka setiap jawaban kuesioner yang telah disebarkan diberi kode.

3) *Scoring*

Lembar pertanyaan kuesioner untuk skala kecanduan *game online* yaitu dengan skala likert sebagai berikut :

- | | |
|-----------------|-----|
| 1. Tidak pernah | : 1 |
| 2. Jarang | : 2 |
| 3. Sering | : 3 |
| 4. Selalu | : 4 |

Sedangkan analisa prestasi belajar dibuat dengan modifikasi ketentuan prestasi belajar kelas yang berada dalam rentang nilai 0-100.

4) *Tabulating*

Memasukan hasil data scoring kedalam tabel dengan mengelompokan, kecanduan berat = 76-102, kecanduan sedang = 50-75, kecanduan ringan = 23-49, Tidak kecanduan <22. Dan untuk prestasi belajar mengadopsi dari standart KKM yaitu kurang = <56, cukup = 56-70, baik = 71-85, sangat baik = 86-100.

5) Analisa data

Analisa data yang digunakan adalah hubungan kecanduan bermain *game online* dengan kuesioner, untuk prestasi menggunakan data sekunder.

Dari data Hubungan kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar anak usia sekolah kelas V SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya, kemudian dianalisis menggunakan uji statistik *Spearment Rank Corelation (Rho)* menggunakan SPSS 22,0 uji ini digunakan untuk mengukur tingkat dan eratnya hubungan antara dua variabel independen dan dependen dengan nilai kemaknaan $p \leq 0,05$, artinya jika hasil uji statistik menunjukkan $p < 0.05$ maka ada hubungan yang signifikan antara dua variabel kecanduan bermain *game online* dan prestasi belajar. Hasil korelasi pada uji *spearment Rangk Corelation* tersebut disesuaikan dengan tafsiran angka korelasi dengan kriteria:

1. Korelasi hitung < 0-0,25 maka korelasi sangat lemah.
2. Korelasi hitung < 0,25-0,5 maka korelasi cukup kuat .
3. Korelasi hitung < 0,5-0,75 maka korelasi kuat.
4. Korelasi hitung > 0,75-1 maka korelasi sangat kuat.

3.6 Etika penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan sesuai dengan prosedur penelitian. Adapun masalah etika penelitian meliputi (1) lembar persetujuan (*informed consent*), (2) tanpa nama (*anonymity*), (3) kerahasiaan (*confidentiality*).

3.6.1 Lembar persetujuan (*informed consent*)

Lembar persetujuan diberikan kepada sampel yang akan diteliti. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian sebelum dilakukan penelitian. Jika sampel bersedia menjadi responden penelitian, maka sampel harus menandatangani lembar persetujuan menjadi responden penelitian, tetapi jika sampel tidak bersedia menjadi responden penelitian maka peneliti tidak akan memaksa dan menghormati hak-haknya.

3.6.2 Tanpa nama (*anonymity*)

Untuk menjaga kerahasiaan identitas peneliti tidak mencantumkan nama responden penelitian pada lembar kuesioner, tetapi cukup dengan memberikan kode untuk menjaga kerahasiaan identitas responden penelitian.

3.6.3 Kerahasiaan (*confidentiality*)

Kerahasiaan informasi sampel penelitian dijamin oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu saja yang disajikan atau dilaporkan sebagai hasil penelitian.

3.6.4 Manfaat atau keuntungan (*Beneficence and non maleficence*)

Penelitian yang dilakukan memberikan keuntungan atau manfaat dari penelitian. Proses penelitian yang akan dilakukan hanyalah observasional dan tidak memberikan *treatment* sehingga tidak akan menimbulkan efek samping atau kerugian.

3.6.5 Keadilan (*Justice*)

Dalam penelitian yang dilakukan harus bersifat adil tanpa membedakan subyek maupun perlakuan yang diberikan. Oleh karena itu penelitian ini tidak membedakan antara responden satu dengan yang lainnya.

3.7 Keterbatasan

Dalam penelitian masih banyak memiliki keterbatasan antara lain:

1. Instrument yang digunakan dalam pengumpulan data yang sudah ditetapkan sesuai dengan teori yang ada kurang bisa dicerna oleh siswa saat menjadi responden, hal ini dikarenakan responden kurang memahami maksud dari kuesioner yang diberikan, sehingga peneliti harus membantu dalam mengisi lembar kuesioner sebagai alat pengukur data.
2. Banyak responden yang mengisi kuesioner dengan cara mencontek atau bertanya dengan teman satu sama lain sehingga peneliti harus benar benar mengawasi proses pengisian kuesioner.
3. Saat melakukan penelitian banyak responden yang gaduh dan tidak berkonsentrasi mengisi kuesioner karena responden lebih senang menceritakan *game online* yang dimainkan kepada peneliti.