

## BAB 4

### METODE PENELITIAN

#### 4.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan deskriptif analitik dengan pendekatan *cross sectional* karena pengukuran variabel independen dan variabel dependen dilakukan hanya satu kali pada satu waktu (Notoadmojo, 2010). Peneliti akan melakukan pengukuran variabel independen dan dependen, kemudian data yang terkumpul akan dianalisis untuk mencari hubungan antar variabel. Variabel yang diteliti adalah kecanduan *game online* sebagai variabel bebas, komunikasi interpersonal dan interaksi sosial sebagai variabel terikat.

#### 4.2 Populasi, Sampel, Besar Sampel Dan Teknik *Sampling*

##### 4.2.1 Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa remaja berjumlah 445 orang pada salah satu SMA di Sidoarjo

##### 4.2.2 Sampel

Menurut Nursalam (2016), penetapan sampel harus memenuhi beberapa syarat, diantaranya; representatif dan sampel harus cukup banyak. Untuk membantu mengurangi bias penelitian perlu ditentukan kriteria sampel inklusi dan eksklusif.

Kriteria inklusi adalah karakteristik subjek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau dan akan diteliti (Nursalam, 2016).

1. Remaja usia 15-18 tahun

2. Remaja yang bermain *game online*
3. Memiliki *Smartphone*/Komputer sendiri

Kriteria eksklusi adalah menghilangkan atau mengeluarkan subyek yang memenuhi kriteria inklusi dari studi karena berbagai sebab (Nursalam, 2016).

1. Remaja tidak masuk sekolah

#### 4.2.3 Besar sampel

Sampel adalah bagian dari populasi terjangkau yang dapat digunakan sebagai subjek penelitian melalui *sampling* (Nursalam, 2016).

Penentuan besar sampel:

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{N}{1+N(d)^2} \\
 &= \frac{445}{1+445(0,05)^2} \\
 &= 210,65 \\
 &= 210
 \end{aligned}$$

#### 4.2.4 Teknik *Sampling*

Penelitian ini menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Peneliti mengambil sampling sesuai dengan yang dikehendaki oleh peneliti secara acak (Nursalam, 2016).

### 4.3 Variabel Penelitian

#### 4.3.1 Variabel Independen

Variable independen (Bebas) adalah variable yang nilainya menentukan variable lain. Variable independen dalam penelitian ini adalah bermain *game online*.

#### 4.3.2 Variabel Dependen

Variable dependen adalah variable yang nilainya ditentukan oleh variable yang lain. Variable dependen dalam penelitian ini adalah komunikasi interpersonal dan interaksi sosial remaja pada salah satu SMA di Sidoarjo

#### 4.4 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi berdasarkan karakteristik yang diamati dari sesuatu yang didefinisikan tersebut sehingga memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cermat terhadap suatu objek atau fenomena (Nursalam, 2016).

Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Skala	Skor
<b>Independen :</b> <i>Game online</i>	Suatu aktivitas atau substansi terhadap suatu jenis permainan computer atau smartphone berupa <i>game online</i> yang dilakukan berulang ulang.	Kecanduan <i>Game online</i> 1. Salience 2. Tolerance 3. Mood Modification 4. Kekambuhan 5. Withdrawal 6. Conflict 7. Lack of Control	Kuisisioner <i>Online Game Addicion</i>	Interval	Kuesioner terdiri dari 7 pernyataan dengan intepretasi skor : 7-13 = tidak kecanduan 14-21 = kecanduan ringan >22 = kecanduan berat.
<b>Dependen :</b> Komunikasi Interpersonal	Proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka	Komunikasi Interpersonal 1. Self Concept 2. Ability 3. Skill Experience 4. Emotion 5. Self Disclousure	Kuesioner <i>Interperso nal communic ation invetory (ICI)</i>	Ordinal	Kuesioner terdiri dari 40 pernyataan dengan intepretasi skor : 1. Tinggi (> 81) 2. Sedang (41 – 80) 3. Rendah (< 40)

Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Skala	Skor
<b>Dependen :</b> Interaksi Sosial	Hubungan sosial yang dinamis antar individu ke individu yang lain, individu dengan kelompok dan antar kelompok yang terjadi komunikasi diantara pelaku melalui kontak sosial dan mempunyai maksud dengan tujuan yang jelas.	Interaksi sosial 1. Keterbukaan 2. Kerjasama 3. Frekuensi Hubungan	Kuesioner	Ordinal	Kuesioner terdiri dari 21 pertanyaan dengan intepretasi skor : 1. Tinggi ( > 63) 2. Sedang (43 – 62) 3. Rendah (< 42)

Tabel 4.1 Definisi Operasional hubungan kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal dan interaksi sosial pada remaja

#### 4.5 Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner yaitu peneliti mengumpulkan data secara formal kepada remaja yang telah dimodifikasi lewat sosial media dengan bimbingan peneliti.

##### 1. *Game Online*

Kuesioner kecanduan terhadap game online terdiri dari 7 pernyataan dengan beberapa pilihan alternatif jawaban. Alat ukur ini merupakan modifikasi dari *Online Game Addiction* yang telah diadopsi kedalam bahasa indonesia (Tjibeng, 2013). Kuesioner ini terdiri dari beberapa parameter diantaranya *salience*, *excessive use*, *neglect work*, *anticipation*, *lack of control*, dan *neglect social life*. Skala kecanduan menggunakan skala likert. Setiap item memiliki alternatif pilihan jawaban dengan skor nol sampai lima. Jika responden memilih jawaban jarang

mendapat skor 1, kadang-kadang mendapat skor 2, sering mendapat skor 3, sangat sering mendapat skor 4, selalu mendapat skor 5 (Tjibeng, 2013).

## 2. Komunikasi Interpersonal

Kuesioner komunikasi interpersonal terdiri dari 40 pernyataan dengan beberapa pilihan alternatif jawaban. Alat ukur ini merupakan modifikasi dari *Interpersonal Communication Inventory* (ICI) yang telah diadopsi kedalam bahasa indonesia (Bienvenu, 1967). Kuesioner ini terdiri dari beberapa parameter diantaranya Self Concept, Ability, Skill Experience, Emotion, Self Disclosure. Skala komunikasi interpersonal menggunakan skala likert. Setiap item memiliki alternatif pilihan jawaban dengan skor nol sampai tiga.

- a. Item *favorable* (1, 2, 5, 7, 9, 11, 12, 14, 15, 19, 20, 23, 26, 29, 31, 32, 35, 36, 38, 40) : Sering mendapat skor 3, kadang-kadang mendapat skor 2, jarang mendapat skor 0.
- b. Item *unfavorable* (3, 4, 6, 8, 10, 13, 16, 17, 18, 21, 22, 24, 25, 27, 28, 30, 33, 34, 37, 39) : Sering mendapat skor 0, kadang-kadang mendapat skor 1, jarang mendapat skor 3 (Bienvenu, 1971).

## 3. Interaksi Sosial

Kuesioner interaksi sosial terdiri dari 21 pertanyaan dengan beberapa pilihan alternatif jawaban. Alat ukur ini merupakan modifikasi dari penelitian Ammar (2014) mengenai interaksi sosial teman sebaya. Indikator yang dinilai dalam kuesioner interaksi sosial adalah keterbukaan individu dalam kelompok (ditunjukkan pada nomor 1, 2, 3, 4, 6, 10, 12, 14, 15, 17, 21), kerjasama individu dalam kelompok (ditunjukkan pada nomor 5, 9, 11, 13, 16, 20), dan frekuensi hubungan individu dalam kelompok (ditunjukkan pada nomor 7, 8, 18, 19). Skala

interaksi sosial menggunakan skala likert Jika responden memilih jawaban tidak pernah, maka akan mendapat skor 1, jarang mendapat skor 2, sering mendapat skor 3, selalu mendapat skor 4 (Ammar, 2014).

## 4.6 Validitas dan Reliabilitas

### 4.6.1 Validitas

Prinsip dari validitas adalah pengukuran serta pengamatan yang berarti prinsip keandalan instrumen dalam mengumpulkan data. Instrumen harus dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Ada dua hal penting yang harus dipenuhi dalam menentukan validitas pengukuran, yaitu instrumen harus relevan isi, sasaran, serta cara pengukuran (Nursalam, 2016).

Penelitian ini menggunakan validitas konstruk dan validitas konten dimana Sugiyono (2009) mengemukakan bahwa secara teknis pengujian validitas konstruk dapat dibantu dengan kisi-kisi instrumen. Dalam kisi-kisi terdapat indikator sebagai tolak ukur, dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator, dengan kisi-kisi tersebut maka pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis. Sedangkan validitas konten merupakan validitas yang keselarasan atau relevansi tujuan ukur skala tidak hanya didasarkan oleh penelitian penulis saja, namun dengan kesepakatan penilaian dari beberapa penilaian yang kompeten atau *professional judgement* (Azwar, 2013).

Untuk menguji skala interaksi sosial berdasarkan perhitungan validitas yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya didapatkan hasil koefisien validitas (r) berkisar dari 0,322 sampai dengan 0,736, skala komunikasi interpersonal didapatkan hasil koefisien validitas (r) berkisar dari 0,283 sampai dengan 0,585,

skala kecanduan *game online* didapatkan hasil koefisien validitas ( $r$ ) berkisar dari 0,29 sampai dengan 0,55.

#### 4.6.2 Reliabilitas

Reliabilitas merupakan kesamaan hasil dari pengukuran atau pengamatan bila fakta atau kenyataan hidup tadi diukur atau diamati berkali-kali dalam waktu berlainan (Nursalam, 2015). Reliabilitas merupakan sejauh mana skor tes konsisten (*consistence*), dapat dipercaya (*dependable*) dan dapat diulang (*reapetable*) dimana alat ukur yang akurat akan menghasilkan skor hasil pengukuran yang konsisten (Purwanto, 2013).

Pengujian reliabilitas dalam skala penelitian ini sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dimana didapatkan hasil sebagaiberikut, pada skala kecanduan *game online* hasil koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,73, skala komunikasi interpersonal menunjukkan angka 0,872. Setiap skala dalam penelitian menunjukkan hampir mendekati angka 1,0 sehingga dapat dikatakan reliabel.

### 4.7 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

#### 4.7.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo

#### 4.7.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dari bulan Desember 2018.

### 4.8 Prosedur Pengumpulan Data

Setelah proposal disetujui oleh institusi dan pembimbing, peneliti segera mengajukan permohonan izin kepada pihak kepala sekolah salah satu SMA di Sidoarjo untuk mendapatkan izin penelitian. Kemudian peneliti meminta surat izin dan rekomendasi pengambilan data dari Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya. Setelah mendapatkan izin dari kepala sekolah SMA tersebut, peneliti mencari sampel yang sesuai dengan kriteria inklusi.

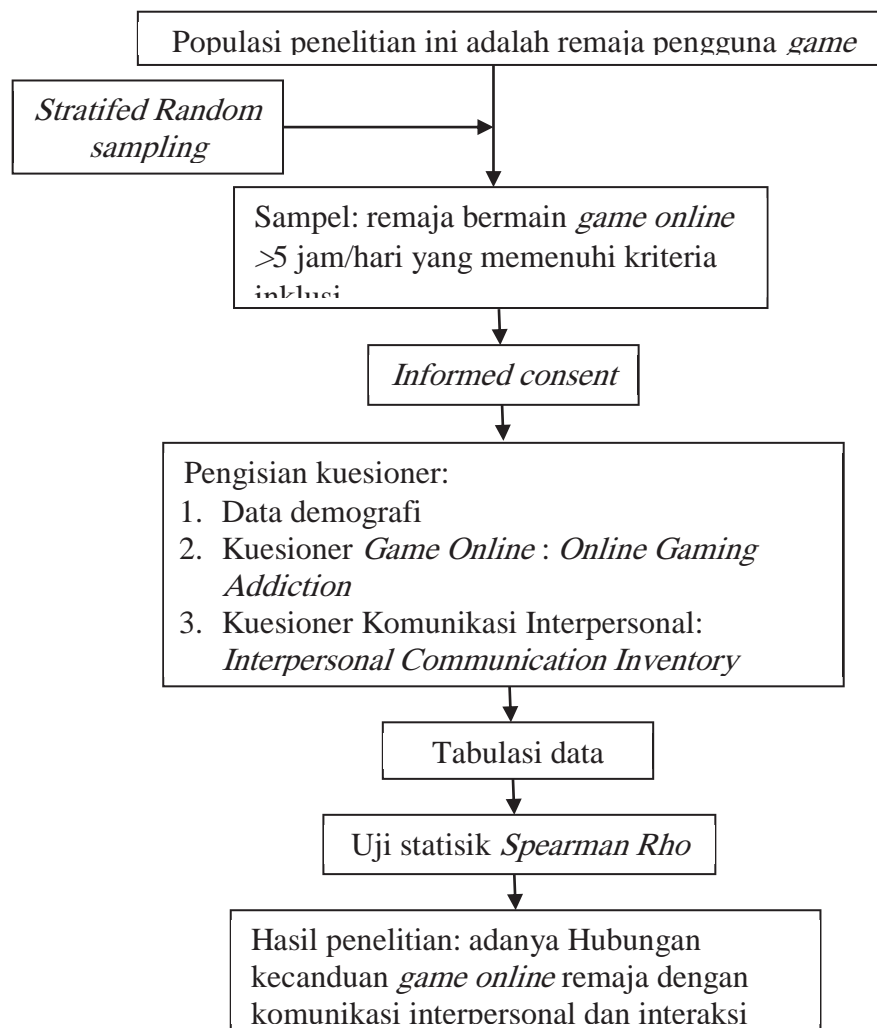
Sebelum pengisian kuesioner, peneliti memberikan *informed consent* pada remaja dan melakukan kontrak waktu dengan responden untuk pelaksanaan penelitian. *informed consent* disertai dengan orangtua, wali, atau staf pengajar yang berperan sebagai saksi setelah peneliti memberikan penjelasan terkait penelitian yang akan dilakukan kepada partisipan. selanjutnya peneliti memilah yang setuju dan tidak setuju untuk menjadi responden. Setelah *informed consent* selesai, peneliti melakukan penelitian sesuai dengan kontrak waktu yang telah disepakati antara peneliti dan responden. Penelitian ini selanjutnya dilaksanakan di kelas masing masing. Peneliti dibantu oleh guru kelas dan kesiswaan kemudian menjelaskan tujuan kedatangannya dan peneliti menjelaskan kembali tentang tujuan dari pelaksanaan penelitian serta menjelaskan bahwa penelitian ini tidak mempengaruhi nilai siswa dan jawaban dari responden akan terjamin kerahasiaannya karena tidak tercantum nama responden dan peneliti hanya memberikan kode responden yang hanya diketahui oleh peneliti, kemudian peneliti membagikan instrumen penelitian yaitu kuesioner pada siswa.

Selama pengisian kuesioner peneliti mendampingi dan memfasilitasi responden apabila ada pertanyaan dalam kuesioner yang kurang dimengerti. Peneliti juga tidak melakukannya sendiri, tetapi dibantu oleh rekan peneliti yang



merupakan mahasiswa fakultas keperawatan program alih jenis dan telah diberikan pengarahan sebelumnya oleh peneliti. Hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu dan tenaga yang dimiliki oleh peneliti sehingga penelitian harus dapat berjalan sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Peneliti beserta rekan peneliti bertugas membantu responden selama pengisian kuesioner berlangsung. Peneliti meneliti kembali kelengkapan data dari responden, apabila ada kekurangan dalam kelengkapan pengisian kuesioner responden diminta untuk melengkapi kembali. Data-data yang telah diperoleh selama penelitian ditabulasi dan kemudian dianalisis menggunakan uji statistik.

#### 4.9 Kerangka Kerja



Gambar 4.1 Hubungan kecanduan *game online* remaja dengan komunikasi interpersonal dan interaksi sosial pada remaja

#### 4.10 Analisa Data

##### 1. *Editing*

*Editing* merupakan pemeriksaan daftar pertanyaan yang telah diisi oleh responden. Pemeriksaan daftar pertanyaan ini dapat berupa kelengkapan jawaban, keterbacaan tulisan dan relevansi jawaban dari responden.

##### 2. *Coding*

*Coding* adalah proses mengklasifikasikan jawaban-jawaban responden dalam daftar pertanyaan kedalam kategori yang dilakukan dengan cara member tanda/kode berbentuk angka pada masing-masing jawaban. *Entry* Jawaban yang sudah diberi kode kategori kemudian dimasukkan dalam tabel melalui pengolahan komputer. Peneliti memasukkan data sesuai kode kategori yang diberikan. selanjutnya melaksanakan pengolahan melalui pengolahan komputer.

##### 3. Tabulasi

Dalam bentuk tabel sesuai dengan variabel-variabel yang diukur. Kemudian data dianalisis secara statistik untuk mengetahui gambaran distribusi dan variasi dari masing-masing variabel . Analisis diarahkan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan. Analisis yang digunakan adalah uji korelasi *Spearman Rho* dengan tingkat kemaknaan  $\rho < 0,05$  yang berarti bila uji statistik menunjukkan nilai  $\rho < 0,05$  maka ada hubungan yang signifikan antara variabel independen dan variabel dependen. Seluruh teknik pengelolaan data menggunakan SPSS. Kemudian akan dilihat nilai r untuk menentukan interpretasi koefisien korelasinya.

Tabel 4.2 Interpretasi koefisien korelasi

Besarnya nilai	Intepretasi
Antara 0,8 sampai dengan 1,00	Sangat kuat
Antara 0,6 sampai dengan 0,799	Kuat
Antara 0,4 sampai dengan 0,599	Cukup kuat
Antara 0,2 sampai dengan 0,399	Rendah
Antara 0,0 sampai dengan 0,199	Sangat rendah

#### 4. *Entry Data*

Setelah kuisisioner terstruktur kemudian peneliti memasukkan data dari kuesioner ke dalam template data yang telah di buat sebelumnya.

#### 5. *Cleaning*

Peneliti melakukan pengecekan ulang pada setiap data yang dimasukkan untuk melihat apakah data sudah benar atau salah.

### 4.11 Masalah Etik

Pada penelitian keperawatan peneliti harus memahami prinsip etis karena subjek penelitian yang digunakan adalah manusia (Nursalam, 2016). Penelitian ini telah dilakukan uji etik oleh komisi etik UNAIR 2 Januari 2019 dengan nomer sertifikat etik No : 1257 – KEPK. Berikut merupakan jenis – jenis etik penelitian :

#### 4.11.1 *Informed Consent* (Lembar Persetujuan)

Subjek harus mendapatkan informasi secara lengkap tentang tujuan penelitian yang akan dilakukan. Reponse mempunyai hak untuk bebas berpartisipasi atau menolak menjadi responden. Pada *informed Consent* juga dicantumkan bahwa data yang diperoleh hanya akan dipergunakan untuk pengembangan ilmu (Nursalam, 2015).

#### 4.11.2 Menghormati harkat dan martabat manusia (*respect for persons*)

Responden memiliki kewenangan penuh dan hak untuk mengambil keputusan secara sadar dan tanpa paksaan untuk berpartisipasi dalam penelitian ini sebagai responden penelitian. Sebelum menjadi responden peneliti meminta kesediaan responden secara lisan dan kemudian memberikan penjelasan sebelum penelitian selanjutnya meminta responden untuk menandatangani lembar informed consent yang telah disediakan. Setelah itu peneliti mempersilahkan responden untuk mengisi kuisioner penelitian tanpa ada intervensi dan tekanan dari peneliti dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh responden.

#### 4.11.3 Anonimitas (*anonymity*)

Peneliti menggunakan kode dengan nomor urut pada lembar kuisioner penelitian yang telah dijawab disesuaikan dengan nomor urut atau kode pada lembar *informed consent*.

#### 4.11.4 Kerahasiaan (*confidentially*)

Peneliti menjamin kerahasiaan informasi dan data yang diperoleh dari responden. Hal ini dilakukan dengan menyimpan data tersebut pada media penyimpanan yang hanya bisa dibuka oleh peneliti dan disimpan pada perangkat akun peneliti dengan keamanan password. Data akan disimpan selama 5 tahun kemudian akan dimusnahkan dengan menghapus data tersebut. Data dalam bentuk hardcopy disimpan oleh peneliti dan tidak akan dipublikasikan kecuali untuk kepentingan konsultasi hanya oleh peneliti dan untuk selanjutnya akan dimusnahkan dengan cara dibakar.

#### 4.11.5 Kebenaran (*veracity*)

Peneliti menyampaikan secara benar tentang maksud dan tujuan penelitian dalam penjelasan sebelum penelitian kepada responden. Hal ini dilakukan peneliti agar responden memahami maksud dan tujuan penelitian sehingga responden memberikan persetujuannya untuk berpartisipasi dalam penelitian ini atas kesadaran responden.

#### **4.12 Keterbatasan Penelitian**

1. Beberapa responden agak terburu – buru dalam mengisi kuesioner. Hal ini dikarenakan pengumpulan data dilakukan pada saat jam setelah istirahat dan banyaknya jumlah pertanyaan pada kuesioner.
2. Peneliti tidak mengetahui kondisi sampel yang sebenarnya, sehingga memungkinkan terjadi pengisian skala yang tidak jujur dan tidak sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.