

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan adalah deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif adalah desain penelitian yang membutuhkan informasi mengenai objek tertentu dengan cara menggambarkan atau menjelaskan fenomena secara ilmiah (Heryana and Unggul 2020). Metode penelitian deskriptif ini bertujuan untuk menggambarkan sikap anak ketika bermain *game online* di SDN Pinggirsari 02 Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung.

B. Variabel Penelitian

Variabel adalah perilaku atau karakteristik yang memberikan nilai beda terhadap sesuatu (benda, manusia, dan lainnya). Variabel yang telah didefinisikan perlu dijelaskan secara operasional, karena setiap istilah (variabel) dapat diartikan berbeda oleh orang yang berlainan (Nursalam, 2020). Pada penelitian ini hanya terdapat satu variabel yaitu sikap anak ketika bermain *game online*.

1. Definisi Konseptual

Definisi Konseptual adalah definisi teoritis yang mendukung penelitian. Konsep ini merupakan penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat dan jelas (Notoatmodjo, 2010). Sikap anak ketika bermain *game online* adalah Sikap anak ketika bersenang-senang dengan permainan yang menggunakan internet untuk sarana bermain mengisi waktu luang. menambah tingkat kretaitas(A,Wijaya, 2020).

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi berdasarkan karakteristik yang diamati dari sesuatu yang didefinisikan tersebut (Nursalam, 2016).

Berikut tabel definisi konseptual dan operasional, yaitu :

Tabel 3. 1
Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Alat ukur	Hasil ukur	Skala
1	Sikap anak ketika bermain <i>game online</i>	<p>Sikap anak ketika bermain <i>game online</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Keinginan anak melakukan aktifitas bermain game online. - Perasaan pemain yang mengalami ketidakpuasan dan merasa kehilangan ketika tidak bermain. - Kehilangan kontrol dirinya terhadap aktifitas yang lain . - Pengulangan pemain mempunyai perasaan untuk mengulangi bermain <i>game online</i>. - Timbul masalah negative mementingkan bermain <i>game online</i> dibandingkan dengan aktifitas yang lain - Kepuasan pemain merasakan puas ketika bermain <i>game online</i>. 	<p>Instrumen kuesioner menggunakan skala likert dengan 24 pertanyaan.</p> <p>11 pertanyaan favorable</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selalu = 4 poin - Sering = 3 poin - kadang-kadang = 2 poin - Tidak pernah = 1 poin <p>13 pertanyaan unfavorable</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selalu = 1 poin - Sering = 2 poin - Kadang-kadang= 3 poin - Tidak pernah= 4 poin 	<ul style="list-style-type: none"> - Sangat baik skor 79-96 poin - Baik skor 61-78 poin - Kurang baik skor 43-60 poin - Tidak baik skor 24-42 poin 	Ordinal

C. Populasi. dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2018). Populasi pada penelitian ini adalah anak sekolah dasar usia 10-12 tahun yang suka bermain *game online* di SDN Pinggirsari 02 Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung, dengan sumber data yang didapatkan dari kepala sekolah berjumlah 43 orang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang diambil dari populasi tersebut harus betul-betul *representatif* (mewakili). Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel, untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian (Sugiyono 2016). Pada penelitian ini teknik sampling yang digunakan *Non Random Sampling* dengan *Purposive Sampling*. Adapun kriteria sampel yang dibuat oleh peneliti, yaitu :

a. Kriteria inklusi :

- 1) Anak usia 10-12 tahun
- 2) Anak yang suka bermain *game online*
- 3) Anak yang bermain *game online* lebih dari 2 jam dalam satu hari
- 4) Bersedia menjadi responden

b. Kriteria eklusi :

- 1) Anak yang baru 1 minggu bermain *game online*

- 2) Anak yang sedang sakit
- 3) Tidak bersedia menjadi responden

Pada penelitian ini menggunakan total sampling, dimana mengambil sampel keseluruhan proporsi dalam populasi yang sesuai dengan kriteria inklusi dan eklusi berjumlah 43 responden (Sugiyono 2016).

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu proses pendekatan kepada subjek dan proses pengumpulan karakteristik subjek yang diperlukan dalam suatu penelitian. Langkah dalam pengumpulan data bergantung pada rancangan penelitian dan teknik instrumen yang digunakan (Nursalam, 2020).

Peneliti melakukan permohonan izin penelitian kepada pihak kampus setelah itu peneliti mengajukan permohonan izin kepada kepala sekolah SDN Pinggirsari 02 Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung untuk melakukan penelitian. Setelah mendapatkan ijin dari kepala sekolah SDN Pinggirsari 02 Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung dan mendapatkan arahan dari setiap guru wali kelas kemudian peneliti melakukan mendatangi ke kelas empat, lima, dan enam, lalu peneliti melakukan wawancara terhadap siswa-siswi untuk mendapatkan calon responden sesuai kriteria, peneliti melakukan *informed consent* menjelaskan tujuan, dan manfaat dalam penelitian. Setelah responden memahami penjelasan dari peneliti dan bersedia menjadi responden kemudian peneliti membagikan lembar kuesioner dan mendampingi responden untuk membantu dalam pengisian kuesioner. Kuesioner yang sudah diisi selanjutnya dikumpulkan kemudian peneliti mengecek kembali kelengkapan tiap item

apakah sudah diisi lengkap atau belum, jika belum lengkap atau terdapat kesalahan dikembalikan kepada responden untuk mengisi kuesioner dengan lengkap. Hasil pengumpulan data selanjutnya diolah dan di analisis oleh peneliti.

E. Instrument Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Pada penelitian ini angket ditunjukkan untuk mengumpulkan data tentang sikap anak ketika bermain *game online* pada siswa-siswi SDN Pinggirsari 02 Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung. Pertanyaan yang diajukan dalam angket bersifat tertutup, dengan menggunakan skala likert sebagai pilihan jawaban, agar responden lebih leluasa dalam menjawab pernyataan yang diberikan. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Item pernyataan yang terdapat pada angket terdiri dari pernyataan *favorable* dan *unfavorable* (Sugiyono, 2016).

F. Uji Validitas dan Reabilitas

1. Uji validitas instrumen

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut (Sugiyono, 2016). Pada penelitian ini instrument akan dilakukan uji coba guna pembakuannya. Uji coba akan dilakukan pada 43 responden di SDN Batukarut 02 Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung dengan kriteria dan proporsi yang sesuai kriteria inklusi dan eklusi.

Hasil uji validitas kuesioner sikap anak ketika bermain *game online* dari total

32 soal di dapatkan 24 soal yang valid ($p > 0,300$) dan 8 soal tidak valid. Hasil uji validitas dapat dilihat pada table sebagai berikut :

Tabel 3. 2
Hasil Validitas Instrumen

Nomor Soal	r Hitung	r Tabel	Interpretasi
1	0.312	0.300	Valid
2	0.294	0.300	Tidak valid
3	0.747	0.300	Valid
4	0.527	0.300	Valid
5	0.758	0.300	Valid
6	0.136	0.300	Tidak valid
7	0.291	0.300	Tidak valid
8	0.368	0.300	Valid
9	0.133	0.300	Tidak valid
10	0.516	0.300	Valid
11	0.517	0.300	Valid
12	0.507	0.300	Valid
13	0.382	0.300	Valid
14	0.401	0.300	Valid
15	0.162	0.300	Tidak valid
16	0.310	0.300	Valid
17	0.433	0.300	Valid
18	0.530	0.300	Valid
19	0.481	0.300	Valid
20	0.331	0.300	Valid
21	0.071	0.300	Tidak valid
22	0.652	0.300	Valid
23	0.590	0.300	Valid
24	0.635	0.300	Valid
25	0.539	0.300	Valid
26	0.417	0.300	Valid
27	0.241	0.300	Tidak valid
28	0.184	0.300	Tidak valid
29	0.520	0.300	Valid
30	0.523	0.300	Valid
31	0.607	0.300	Valid
32	0.305	0.300	Valid

Dari total 32 soal setelah dilakukan uji validitas sebanyak 24 soal yang valid dan sudah mewakili item untuk mengukur perilaku ketika bermain game online sehingga total soal yang digunakan pada instrument ini sebanyak 24 soal dan sudah mewakili item untuk mengukur sikap anak ketika bermain *game online*. Untuk mempermudah proses koding dan analisis data maka peneliti menyusun kisi-kisi instrument bermain *game online* yang dikembangkan oleh penulis dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3. 3
Kisi – Kisi Instrument Sikap Anak Ketika Bermain *Game Online*

Variabel	Aspek	Indikator	No soal +	No soal -	Jumlah soal
Data demograf		Usia Jenis kelamin Lama waktu			
Sikap anak ketika bermain <i>game online</i>	Keinginan bermain	1. Mengisi waktu luang 2. <i>Game online</i> yang sering dimainkan		1, 2, 3, 4, 5, 20	5
	Perasaan tidak menyenangkan	1. Merasakan kesepian karena tidak bermain <i>game online</i> 2. Merasakan tidak puas saat bermain 3. Emosional ketika bermain		6, 7, 8, 9	4
	Kehilangan kontrol	1. Menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> 2. Tiadak mampu menghentikan saat bermain <i>game online</i>		10, 11, 12, 13	4
	Pengulangan	1. perasaan ingin mengulangi permainan		14,15	2
	Timbul masalah negatif	1. Mengabaikan keluarga dan teman 2. Mengabaikan hal yang lain		16, 17, 18, 19	4

	Kepuasan	1. Merasakan kesenangan bermain <i>game online</i> 2. Bebas melakukan apa saja dalam bermain <i>game online</i>	22, 23, 24	21	5
Jumlah Total			11	13	24

2. Uji reliabilitas instrument

Uji reliabilitas diperlukan untuk menunjukkan bahwa instrument cukup dipercaya untuk dapat mengukur suatu data karena instrument tersebut dianggap sudah baik. Instrumen yang baik akan bersifat tendensius, mengarahkan responden memilih jawaban tertentu, apabila data nya memang benar sesuai kenyataan maka beberapa kalipun data tersebut diambil maka hasilnya akan tetap sama (Arikunto 2006).

Uji reliabilitas menggunakan program *Statistic Package for Social science* (*SPSS*). Hasil uji reliabilitas instrument bermain *game online* dengan nilai *Alpha Cronbach* :

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.902	24

Menunjukkan nilai *Alpha Cronbach* 0,902 bahwa instrument reliabel dengan interpretasi tinggi berdasarkan kepada teori (Arikunto 2010)

Tabel 3. 4
Interpretasi Rumus Alpha Cronbach

Koefisien Korelasi	Kategori
0,800 sampai dengan 1,000	Sangat Tinggi
0,600 sampai dengan 0,800	Tinggi
0,400 sampai dengan 0,600	Cukup
0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
0,000 sampai dengan 0,200	Sangat Rendah

G. Teknik Analisis Data

Terdapat dua tahap analisis data pada penelitian ini yaitu pengolahan data dan analisis data dengan menggunakan program computer.

1. Pengolahan Data

(Notoatmodjo, 2010) Menjelaskan ada 4 tahap dalam proses pengolahan data, disusun berdasarkan tahap-tahap sebagai berikut :

a. *Editing*

Pada tahap ini setelah kuisioner diisi oleh responden, dilakukan proses penyuntingan data untuk memastikan kelengkapan jawaban yang responden berikan pada lembar kuisioner . Setelah dilakukan pengambilan data ada tiga responden yang kurang lengkap dalam pengisian data khususnya data demografi maka yang peneliti lakukan adalah mencocokkan tanda tangan ketiga responden tersebut antara lembar kuisioner dengan daftar hadir pada saat pengambilan data kemudian peneliti menghubungi kembali responden yang bersangkutan untuk dapat melengkapi kekurangan data demografi.

b. *Coding*

Pada tahap ini peneliti melakukan pemberian kode terhadap data yang terdiri atas kategori jawaban kuisioner. Kode untuk data demografi jenis kelamin laki-laki = 1, perempuan = 2, kode untuk umur 10 tahun = 1, umur 11 tahun = 2, umur 12 tahun = 3. Kode untuk data lama waktu bermain *game online* 2-3 jam = 1, 4-5 jam = 2, lebih dari 6 jam = 3. Kode untuk kategori aspek pertanyaan positif selalu = 4, sering = 3, kadang-kadang = 2, tidak pernah = 1. Kode untuk kategori aspek pertanyaan negative selalu = 1, sering = 2, kadang-kadang = 3, tidak pernah = 4

c. *Entry*

Pada tahap ini peneliti memasukan data yang sudah didapat ke dalam *Ms.Excel 2010 dan SPSS 20*.

d. *Cleaning*

Pada tahap ini peneliti melakukan pengecekan kembali data yang sudah dimasukan ke dalam *Ms.Excel* untuk melihat ada tidak adanya kesalahan pengetikan atau ketidaklengkapan data dan sebagainya.

2. Analisis Data

Dalam menganalisis data penulis menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Analisis data menggunakan *Ms.Excel 2010 dan SPSS 20*. Setelah dilakukan analisis data dan didapatkan hasil berupa presentase, kemudian hasil perhitungan presentase tersebut di interpretasikan kedalam kategori berikut (Arikunto, 2010) :

Tabel 3. 5
Interpretasi Penghitung Presentase

Interpretase	Presentase
Tidak seorangpun dari responden	0%
Sebagian kecil responden	1 - 25%
Hampir setengahnya responden	26 – 49%
Setengahnya responden	50%
Sebagian besar responden	51 – 75%
Hampir seluruhnya responden	76 – 99%
Seluruhnya responden	100%

Sumber ; Arikunto, 2010

H. Prosedur Penelitian

1. Tahap persiapan

Penelitian ini dilakukan secara langsung dengan menggunakan lembar tertulis. Peneliti mempersiapkan instrumen yang akan digunakan untuk pengumpulan data angket tentang sikap anak yang bermain *game online*. Kemudian tahap ujian proposal. Setelah dinyatakan lulus kemudian peneliti mempersiapkan perizinan tempat penelitian dengan mengajukan surat permohonan izin penelitian dari ketua Universitas ‘Aisyiyah Bandung yang kemudian ditunjukkan kepada kepala sekolah SDN Pinggirsari 02 Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung. Tahap selanjutnya peneliti meminta izin kepada kepala sekolah SDN Batukarut 02 Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung untuk melakukan uji validitas dan reliabilitas instrument sesuai dengan kriteria inklusi dan eklusi yang telah di tentukan oleh peneliti, setelah uji instrument di nyatakan relevan untuk digunakan sebagai bahan instrument yang akan digunakan pada penelitian ini. Tahap selanjutnya peneliti meminta izin kepada kepala sekolah SDN Pinggirsari 02 Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung untuk melakukan penelitian, apabila sudah di setuju kepala sekolah maka selanjutnya peneliti memastikan alat atau instrumen pengumpulan data dalam peneitian ini berupa

lembar inform consent, selanjutnya peneliti menentukan responden dengan menggunakan teknik purposive sampling dimana peneliti mengambil sampel sesuai dengan kriteria inklusi dan eklusi yang telah di tentukan sebelumnya. Selanjutnya peneliti melakukan inform consent terhadap responden dan wali kelas penanggung jawab, apabila responden dan wali kelas penanggung jawab menyetujuinya, dilakukan penandatanganan lembar informe consent tentang kesiapan siswa-siswi untuk menjadi responden.

2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan peneliti mengunjungi kelas 4 sampai dengan kelas 6 dan meminta izin terlebih dahulu kepada kepala sekolah atau guru wali kelas 4 sampang dengan kelas 6 untuk dilakukan penelitian, selanjutnya peneliti bertanya kepada siswa-siswi calon responden di setiap kelas untuk mengetahui siswa-siswi yang sesuai dengan kriteria inklusi dan eklusi, bagi siswa-siswi yang sesuai kriteria inklusi di kelas 4 sampai dengan kelas 6 akan di satukan dalam satu ruangan dan karena responden usia di bawah umur maka di perlukannya pendamping yaitu wali kelas untuk membantu siswa-siswi memahami penjelasan peneliti yang menjelaskan tentang manfaat penelitian, prosedur penelitian, dan pengirisan lembar kuesioner. Tahap selanjutnya peneliti meminta tandatangan inform consent bagi sisw-siswi yang bersedia menjadi responden tanpa ada paksaan dari peneliti. Tahap selanjutnya peneliti membagikan lembar kuesioner untuk di isi oleh responden, setelah lembar instrument di isi semua tanpa ada point yang terlewat maka responden dapat mengumpulkan lembar kuesioner kepada peneliti, dan peneliti memeriksa kembali untuk memastikan

lembar instrument di isi tanpa ada yg terlewat, sehingga jika lembar instrument ada yang terlewat tidak terisi maka peneliti akan memberikan kembali kepada responden untuk melengkapinya, setelah lembar instrument terisi lengkap maka peneliti akan membagikan snack makanan sebagai kompensasi waktu responden dan wali kelas yang tersita oleh peneliti.

3. Tahap akhir

Pada tahap ini dilakukan pada bulan Juni 2022, setelah mengecek kelengkapan data kemudian peneliti mengolah data dari hasil penelitian menggunakan *Ms.Excel 2010 dan SPSS 20*. Hasil dari pengolahan tersebut dijadikan sebagai laporan penelitian.

I. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Pinggirsari 02 Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung, dengan responden adalah anak sekolah dasar kelas 4 sampai dengan kelas 6.

2. Waktu penelitian

Peneliti akan melakukan penelitian di bulan Desember tahun 2021 sampai dengan bulan Maret tahun 2022.

J. Etika Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti mengajukan perizinan etik kepada Komisi Etik Penelitian Universitas 'Aisyiyah Bandung dan beberapa etika dalam penelitian yang perlu diperhatikan oleh peneliti, diantaranya :

1. *Informed consent*

Pada tahap ini peneliti memberikan penjelasan kepada calon responden secara lisan dan tulisan dalam lembar kuisisioner yang sudah dibagikan terdapat bagian pertama yaitu penjelasan tujuan dari penelitian yang dilakukan, lalu pada lembar berikutnya terdapat lembar persetujuan menjadi responden (*informed consent*) yang harus diisi oleh responden, bagi responden yang bersedia maka dipersilakan untuk mengisi kuisisioner bermain game online yang ada pada lembar berikutnya tetapi bagi responden yang tidak bersedia maka tidak akan melanjutkan pada tahap pengisian kuisisioner.

2. *Autonomy*

Peneliti memberikan hak kepada responden diberi kebebasan untuk ikut serta dan peneliti tidak memaksa responden yang menolak untuk diteliti. Apabila pada waktu penelitian responden dalam keadaan sakit, kemudian responden menolak untuk ikut berpartisipasi maka peneliti tidak akan memaksa dan tidak akan memberikan sanksi apapun dan menghormati keputusan responden.

3. *Anonimity*

Pada tahap ini untuk memberikan jaminan kenyamanan terhadap responden maka pada saat data telah didapatkan pada setiap lembar kuisisioner akan diberikan kode angka untuk mewakili responden dan pada saat peneliti memasukkan data ke dalam *Ms.Excel 2010 dan SPSS 20* peneliti tidak akan mencantumkan nama responden akan tetapi peneliti mengganti nama responden menjadi kode angka yang sudah tertera pada lembar kuisisioner.

4. Confidentiality

Prinsip ini dilakukan dengan tidak mengemukakan identitas dan seluruh data atau informasi yang berkaitan dengan responden kepada siapapun, dengan menjaga dokumen penelitian dengan baik agar informasi tentang responden tidak bocor atau tersebarluaskan.

5. Beneficent

Akademik serta responden dapat mengetahui gambaran mengenai sikap anak ketika bermain game online, sebagai bahan pertimbangan responden agar lebih bijaksana dalam bermain *game online*, supaya tidak mengganggu aktivitas sehari-hari, terlebih bermain *game online* yang dapat berakibat buruk pada kesehatan fisik, tidak terkontrolnya emosi, dan kurang sosialisasi dengan orang sekitar jika bermain *game online* berlebihan.

6. Justice

Prinsip keadilan yang dilakukan oleh peneliti yaitu peneliti tidak membedakan anatara responden satu dengan responden lainnya. Setiap responden diperlakukan sama mendapatkan penjelasan yang sama, peneliti tidak membedakan responden dengan tidak mencantumkan agama, suku, dan ras.