

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah korelasi dengan pendekatan *cross sectional* yaitu penelitian yang mempelajari dinamika hubungan atau korelasi antara dua variabel yang diteliti (Nursalam, 2016). Penelitian ini bertujuan untuk mengukur hubungan kontrol diri remaja dengan kecanduan *game online* di Masa Pandemi Covid-19 pada Siswa SMP Negeri 3 Ciparay Kabupaten Bandung.

B. Variabel Penelitian

Variabel dapat didefinisikan sebagai fasilitas untuk pengukuran dan atau manipulasi suatu penelitian. Konsep yang dituju dalam suatu penelitian bersifat konkret dan secara langsung bisa diukur (Nursalam, 2016). Variabel dalam penelitian ini adalah variabel independen (variabel bebas) yaitu kontrol diri remaja dan variabel dependen (variabel terikat) yaitu kecanduan *game online*.

C. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

a. Kontrol Diri

Kontrol diri merupakan suatu kemampuan untuk mengontrol, mengelola, mengendalikan serta mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa ke arah konsekuensi positif serta dapat digunakan individu

selama proses-proses selama kehidupan, termasuk dalam menghadapi situasi dan kondisi yang terdapat dalam diri dan lingkungan sekitarnya.

b. Kecanduan Game online

Kecanduan *game online* adalah suatu kegiatan individu yang secara kompulsif, sehingga individu merasa bahwa bermain *game online* lebih menarik dari aktivitas-aktivitas yang lainnya.

2. Definisi Operasional

Menurut Sugiyono (2016), definisi operasional adalah penentuan kontrak atau sifat yang akan dipelajari sehingga menjadi variabel yang dapat diukur. Dengan melihat definisi operasional suatu penelitian, maka seorang peneliti akan dapat mengetahui suatu variabel yang akan diteliti.

Tabel 3.1
Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
Kontrol diri	Kemampuan remaja dalam mengendalikan diri.	Kuesioner ini menggunakan <i>self-control scale</i> (SCS). Terdiri dari 25 pernyataan untuk mengukur kontrol diri yang mencakup 8 item favorable dan 17 item unfavorable. Penilaian unfavorable: 1: Sangat Setuju 2: Setuju 3: Tidak Setuju 4: Sangat Tidak Setuju Penilaian favorable: 4: Sangat Setuju 3: Setuju 2: Tidak Setuju 1: Sangat Tidak Setuju	3 kategori yaitu rendah, sedang, dan tinggi yang dilihat dari nilai mediannya (63,50). Rendah : 52 - 59 Sedang : 60 - 67 Tinggi : 68 - 74	Ordinal
Kecanduan <i>game online</i>	Kecenderungan remaja menggunakan	Kuesioner ini menggunakan <i>Game Addict Scale</i> (GAS).	3 kategori yaitu ringan, sedang, dan berat yang	Ordinal

<i>game online</i> secara kompulsif (terus-menerus).	Terdiri dari 21 pernyataan untuk mengukur kecanduan <i>game online</i> . Penilaian: 1: Tidak pernah 2: Jarang 3: Kadang-kadang 4: Sering 5: Sangat sering	dilihat dari nilai mediannya (38,50). Ringan : 36 - 37 Sedang : 38 - 59 Berat : 60 – 79
--	---	--

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah subjek yang berkarakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari atau ditarik kesimpulan (Nursalam, 2016). Jumlah total kelas IX di SMP Negeri 3 Ciparay Kabupaten Bandung sebanyak 269 siswa, yang mengisi kuesioner sebanyak 156 siswa. Jumlah populasi yang diteliti dalam penelitian ini adalah kelas IX di SMP Negeri 3 Ciparay Kabupaten Bandung yang durasi bermain *game onlinenya* > 2 jam per hari sebanyak 138 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang dapat dipergunakan sebagai subjek penelitian melalui sampling yang dianggap mewakili populasinya. Sementara sampling adalah porsi menyeleksi dari populasi yang dapat mewakili populasi yang ada. Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan yaitu *purposive sampling* yang merupakan suatu teknik penetapan sampel dengan cara memilih diantara populasi sesuai dengan kriteria (Nursalam, 2016). Dimana peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil karena pertimbangan tertentu (dengan melakukan *sreening* terlebih dahulu untuk menentukan

responden sesuai kriteria dengan menanyakan durasi bermain *game online* per harinya). Jadi, sampel diambil tidak secara acak, tetapi ditentukan sendiri oleh peneliti.

Peneliti menentukan besar sampel menggunakan rumus *Slovin* dan dengan tingkat kesalahan yang dipilih adalah 10%.

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

Keterangan :

n : jumlah sampel

N : jumlah populasi

d : Tingkat Signifikansi (10%)

Perhitungan untuk menentukan jumlah sampel yang diteliti adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{138}{1 + 138 (0,1 \times 0,1)}$$

$$n = \frac{138}{1 + 1,38}$$

$$n = \frac{138}{2,38}$$

$$n = 57,98 = 58$$

a. Kriteria inklusi

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

Dalam penelitian ini kriteria inklusinya antara lain:

- 1) Siswa/i kelas IX SMP Negeri 3 Ciparay Kabupaten Bandung.
- 2) Siswa/i yang bermain *game online*, yang sudah di *sreening* dengan durasi bermainnya > 2 jam per hari.
- 3) Bersedia menjadi responden dan mau mengisi kuisioner.

b. Kriteria eksklusi

Kriteria eksklusi merupakan menghilangkan/mengeluarkan subjek yang tidak memenuhi kriteria inklusi (Nursalam, 2016). Dalam penelitian ini kriteria eksklusinya adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa/i yang dalam masa skor.
- 2) Siswa/i yang sedang sakit.
- 3) Siswa/i yang tidak bersedia menjadi responden dalam penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Burns dan Grove (dalam Nursalam, 2015) pengumpulan data adalah proses pengumpulan karakteristik subjek yang diperlukan dalam suatu penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa kuesioner. Kuesioner merupakan teknik untuk memperoleh data dari responden dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan secara tertulis dengan pilihan jawaban yang sesuai untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya,

atau hal-hal yang ia ketahui. Metode teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan data primer atau data yang diperoleh secara langsung melalui *google form* yang disebarakan kepada responden dengan tahapan sebagai berikut:

1. Meminta surat izin kepada pihak kampus yang selanjutnya diberikan kepada pihak SMPN 3 Ciparay Kabupaten Bandung untuk melakukan penelitian.
2. Peneliti membuat kuesioner dalam bentuk *google form*.
3. Peneliti meminta bantuan kepada guru Bimbingan Konseling untuk meminta izin dan meminta bantuannya kepada para wali kelas, kelas IX di SMPN 3 Ciparay Kabupaten Bandung.
4. Peneliti terlebih dahulu menyamakan persepsi dengan guru Bimbingan Konseling untuk disampaikan kepada para wali kelas, kelas IX di SMPN 3 Ciparay Kabupaten Bandung terkait pelaksanaan. Jika ada hal yang tidak dimengerti oleh responden, responden dapat langsung bertanya kepada peneliti melalui kontak yang tertera pada *google form*.
5. Peneliti melakukan *screening* atau pemilihan responden yang sesuai kriteria inklusi dan eksklusi terlebih dahulu dengan cara bekerjasama dengan guru Bimbingan Konseling dan para wali kelas untuk menyebarkan kuesioner kecanduan *game online* melalui *link google form* dan menanyakan terkait durasi bermain *game online* per harinya.
6. Setelah peneliti mendapatkan responden yang bermain *game online* dengan durasi bermain > 2 jam per harinya, peneliti bekerjasama dengan

guru Bimbingan Konseling dan para wali kelas untuk menyebarkan kuesioner kontrol diri dalam bentuk *link google form* untuk disebarkan kepada responden.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi pertanyaan secara tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2017). Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dua macam, yaitu: menggunakan kuesioner kontrol diri dari Tangney et al., (2004) yang telah dimodifikasi oleh Hutasuhut (2020) dan kuesioner kecanduan *game online* dari Lemmens et al., (2009).

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuisisioner, yang terdiri dari:

1. Informed consent

Lembar inform consent merupakan penjelasan untuk mendapatkan persetujuan dari responden. Berisi mengenai judul yang akan diteliti oleh peneliti, tujuan, dan manfaat.

2. Data demografi

Data demografi ini digunakan untuk mencatat karakteristik responden yang berisi nama, umur, kelas, jenis kelamin, durasi bermain / hari, dan lama bermain.

3. Kuesioner kontrol diri

Kuesioner pada penelitian ini menggunakan kuesioner *self-control scale* (SCS) yang dikembangkan oleh Tangney et al., (2004) serta telah dimodifikasi oleh Hutasuht (2020). Kuesioner terdiri dari 25 pertanyaan yang mencakup 8 item favorable dan 17 item unfavorable dengan menggunakan skala *likert*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis instrumen angket atau kuesioner dengan pemberian skor sebagai berikut:

1. Pertanyaan Unfavorable setiap jawaban diberi bobot 1 – 4 sebagai berikut:
 - 1) Sangat Setuju (SS) bobot nilai 1
 - 2) Setuju (S) bobot nilai 2
 - 3) Tidak Setuju (TS) bobot nilai 3
 - 4) Sangat Tidak Setuju (STS) bobot nilai 4
2. Pertanyaan favorable, nilainya sebagai berikut:
 - 1) Sangat Setuju (SS) bobot nilai 4
 - 2) Setuju (S) bobot nilai 3
 - 3) Tidak Setuju (TS) bobot nilai 2
 - 4) Sangat Tidak Setuju (STS) bobot nilai 1

Tabel 3.2
Kisi-kisi Kuesioner Kontrol diri

No	Dimensi	Sebelum diuji		Setelah diuji	
		Item Favorable	Item Unfavorable	Item Favorable	Item Unfavorable
1	<i>Self-Dicipline</i>	1, 7, 22, 36	3, 17, 20, 23	1, 7, 36	3, 17
2	<i>Deliberate/ Nonimpulsive</i>	5, 25	2, 6, 11, 12, 14, 16, 28, 32, 33, 34	5, 25	2, 6, 11, 12, 14, 28, 32, 33, 34

3	<i>Healthy Habits</i>	13, 15, 26, 27	8, 35	13, 27	8, 35
4	<i>Work Ethic</i>	30	9, 19, 29, 31	30	29, 31
5	<i>Reliability</i>	24, 18	4, 10, 21	-	10, 21
Jumlah item		36 item		25 item	

Pada pengkategorian kecanduan *game online* ini menggunakan median, karena hasil uji normalitasnya tidak normal (0,00) karena nilai signifikansi < 0,05.

Tabel 3.3
Kategori Penilaian Kontrol diri

Kategori	Penilaian
Rendah: ($X < M - 1SD$)	$X < 58,87$
Sedang: ($M - 1SD \leq X < M + 1SD$)	$58,92 \leq X < 68,01$
Tinggi: ($M + 1SD \leq X$)	$68,08 \leq X$

4. Kuesioner kecanduan *game online*

Kuesioner pada penelitian ini menggunakan kuesioner *Game Addict Scale* (GAS) yang dikembangkan oleh Lemmens et al., (2009), dan dimodifikasi oleh peneliti dari bentuk pertanyaan menjadi pernyataan yang sudah diuji bahasa oleh Andry Yuriandi, S.S. selaku dosen mata kuliah Bahasa Inggris dan telah diuji konten expert judgement oleh Popy Siti Aisyah, S.Kep.,Ners., M.Kep. selaku dosen Universitas 'Aisyiyah Bandung. Kuesioner ini terdiri dari 21 pernyataan menggunakan skala *likert*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis instrumen angket atau kuesioner dengan pemberian skor sebagai berikut:

Tidak Pernah (TP) bobot nilai 1

Jarang (J) bobot nilai 2

Kadang-kadang (K) bobot nilai 3

Sering (S) bobot nilai 4

Sangat sering (SS) bobot nilai 5

Tabel 3.4
Kisi-kisi Kuesioner *Game online*

No	Dimensi	Indikator	Item	Jumlah
1	Arti (<i>Salience</i>)	1. Selalu memikirkan <i>game online</i> yang sedang dimainkan 2. Menggunakan kebanyakan waktu luangnya untuk bermain <i>game online</i>	1, 2, 3	3
2	Toleransi (<i>Tolerance</i>)	1. Tidak bisa berhenti bermain <i>game online</i> 2. Intensitas bermain <i>game online</i> bertambah	4, 5, 6	3
3	Modifikasi Mood (<i>Mood Modification</i>)	Bermain <i>game online</i> untuk melepas stress/mengurangi tekanan-tekanan sehingga merasa lebih baik	7, 8, 9	3
4	Pengulangan (<i>Relapse</i>)	1. Tidak dapat mengurangi intensitas bermain <i>game online</i> 2. Mengalami kegagalan dalam mengurangi intensitas bermain <i>game</i>	10, 11, 12	3
5	Penarikan (<i>Withdrawal</i>)	Tidak mampu menarik diri dari bermain <i>game online</i>	13, 14, 15	3
6	Konflik (<i>Conflict</i>)	1. Memiliki permasalahan dengan orang sekitar (teman, keluarga, dll) karena bermain <i>game online</i> 2. Berbohong mengenai waktu bermain	16, 17, 18	3
7	Masalah (<i>Problems</i>)	1. Waktu tidur berkurang karena bermain <i>game online</i> 2. Mengabaikan aktivitas lain ketika bermain <i>game online</i>	19, 20, 21	3
Total			21 Soal	

Pada pengkategorian kecanduan *game online* ini menggunakan median, karena hasil uji normalitasnya tidak normal (0,023) karena nilai signifikansi < 0,05.

Tabel 3.5
Kategori Penilaian Kecanduan *Game online*

Kategori	Penilaian
Ringan: ($X < M - 1SD$)	$X < 37,41$
Sedang: ($M - 1SD \leq X < M + 1SD$)	$37,46 \leq X < 59,49$
Berat: ($M + 1SD \leq X$)	$59,54 \leq X$

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Prinsip validitas adalah pengamatan dan pengukuran pada prinsip keandalan instrumen dalam mengumpulkan data. Terdapat dua hal penting yang harus dipenuhi dalam menentukan validitas pengukuran yaitu instrumen harus relevan isi dan relevan cara dan sasaran (Nursalam, 2016). Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2016), uji validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrument dalam melakukan fungsi ukurannya. Uji validitas instrument penelitian yang digunakan untuk mengukur ketepatan dan kecermatan data yang diteliti dengan cara menguji setiap item menggunakan rumus *product moment* dan datanya diolah menggunakan SPSS.

a. Kecanduan *Game online*

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner *Game Addict Scale* (GAS) untuk mengukur tingkat kecanduan *game online*, yang dikembangkan oleh Lemmens et al., (2009). Peneliti melakukan uji validitas di SMPN 1 Ciparay Kabupaten Bandung dengan jumlah responden 30 siswa.

Berdasarkan hasil uji validitas, kuesioner *Game Addict Scale* (GAS) sebanyak 21 item dari 21 item dinyatakan valid ($r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$) dengan nilai $r\text{-hitung}$ 0,520 sampai 0,855 dan nilai $r\text{-tabel}$ 0,3061 dengan item 1, 2, 3,4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21. Adapun rincian sebaran item setelah uji validitas yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.6
Skala *Game online* Setelah Uji Validitas

No	Dimensi	Indikator	Item	Jumlah
1	Arti (<i>Salience</i>)	1. Selalu memikirkan <i>game online</i> yang sedang dimainkan 2. Menggunakan kebanyakan waktu luangnya untuk bermain <i>game online</i>	1, 2, 3	3
2	Toleransi (<i>Tolerance</i>)	1. Tidak bisa berhenti bermain <i>game online</i> 2. Intensitas bermain <i>game online</i> bertambah	4, 5, 6	3
3	Modifikasi Mood (<i>Mood Modification</i>)	Bermain <i>game online</i> untuk melepas stress/mengurangi tekanan-tekanan sehingga merasa lebih baik	7, 8, 9	3
4	Pengulangan (<i>Relapse</i>)	1. Tidak dapat mengurangi intensitas bermain <i>game online</i> 2. Mengalami kegagalan dalam mengurangi intensitas bermain <i>game online</i>	10, 11, 12	3
5	Penarikan (<i>Withdrawal</i>)	Tidak mampu menarik diri dari bermain <i>game online</i>	13, 14, 15	3
6	Konflik (<i>Conflict</i>)	1. Memiliki permasalahan dengan orang sekitar (teman, keluarga, dll) karena bermain <i>game online</i> 2. Berbohong mengenai waktu bermain <i>game online</i>	16, 17, 18	3
7	Masalah (<i>Problems</i>)	1. Waktu tidur berkurang karena bermain <i>game online</i> 2. Mengabaikan aktivitas lain ketika bermain <i>game online</i>	19, 20, 21	3
Total			21 soal	

b. Kontrol Diri

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner *self-control scale* (SCS) untuk mengukur kontrol diri yang dikembangkan oleh Tangney et al., (2004), serta telah dimodifikasi oleh Hutasuhut (2020).

Berdasarkan hasil uji validitas Hutasuhut (2020) kepada 40 siswa, kuesioner *self-control scale* (SCS) dari 36 item dinyatakan 25 item valid (r-

hitung $>$ r-tabel) dengan item 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 17, 21, 23, 25, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36. Sedangkan 11 item tidak valid/gugur (r-hitung $<$ r-tabel) dengan item 4, 10, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 22, 24, 26. Adapun rincian sebaran item setelah uji validitas yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.7
Skala Kontrol Diri Setelah Uji Validitas

No	Dimensi	No. Butir		N
		Item Favorable	Item Unfavorable	
1	<i>Self-Dicipline</i>	1, 7, 22*, 36	3, 17, 20*, 23	8
2	<i>Deliberate/Nonimpulsive</i>	5, 25	2, 6, 11, 12, 14*, 16*, 28, 32, 33, 34	12
3	<i>Healthy Habits</i>	13, 15*, 26*, 27	8, 35	6
4	<i>Work Ethic</i>	30	9, 19*, 29, 31	5
5	<i>Reliability</i>	24*, 18*	4*, 10*, 21	5
Jumlah item				36

Ket * item yang tidak valid/gugur $<$ 0,3

Berdasarkan hasil uji validitas diperoleh hasil nilai r-hitung 0,323 sampai 0,699 dan nilai r-tabel 0,3 dengan hasil tersebut terdapat 25 item dinyatakan valid dan 11 item tidak valid. Adapun rincian sebaran item kontrol diri untuk penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.8
Skala Kontrol Diri untuk Penelitian

No	Dimensi	No. Butir		N
		Item Favorable	Item Unfavorable	
1	<i>Self-Dicipline</i>	1, 6, 24	3, 13	5
2	<i>Deliberate/Nonimpulsive</i>	4, 25	2, 5, 9, 10, 12, 16, 20, 21, 22	11
3	<i>Healthy Habits</i>	11, 15	7, 23	4
4	<i>Work Ethic</i>	18	8, 17, 19	4
5	<i>Reliability</i>	-	14	1
Jumlah item				25

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah kesamaan hasil pengukuran atau pengamatan bila fakta atau kenyataan hidup tadi diamati berkali-kali dalam waktu yang berlainan (Nursalam, 2016). Uji reliabilitas dimaksudkan untuk mengukur apakah alat ukur yang digunakan cukup akurat, stabil, atau konsisten dalam mengukur apa yang ingin di ukur.

Jika nilai *alpha cronbach* $> 0,90$ maka reliabilitas sempurna. Jika nilai *alpha cronbach* antara 0,70 sampai 0,90 maka reliabilitas tinggi. Jika nilai *alpha cronbach* antara 0,50 sampai 0,70 maka reliabilitas moderat. Jika nilai *alpha cronbach* $< 0,50$ maka reliabilitas rendah. Jika *alpha cronbach* rendah, maka kemungkinan satu atau beberapa item tidak reliabel (Hidayat, 2017). Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan rumus reliabilitas *Alpha Cronbach* dengan menggunakan SPSS.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner *self-control scale* (SCS) untuk mengukur kontrol diri yang dikembangkan oleh Tangney et al., (2004), yang memiliki koefisien internal dan reliabilitas (*alpha cronbach*) sebesar 0,85 serta telah dimodifikasi oleh Hutasuhut (2020) dan digunakan oleh peneliti dengan reliabilitas (*alpha cronbach*) sebesar 0,853. Adapun reliabilitas kuesioner *Game Addict Scale* (GAS) yang dikembangkan oleh Lemmens et al., (2009) dengan reliabilitas (*alpha cronbach*) sebesar 0,92, serta telah dilakukan uji validitas oleh peneliti dengan reliabilitas (*alpha cronbach*) sebesar 0,957.

H. Teknik Analisis Data

1. Pengolahan Data

- a. *Editing*, adalah upaya untuk memeriksa kembali kebenaran data yang diperoleh atau dikumpulkan. *Editing* dapat dilakukan pada tahap pengumpulan data atau setelah data terkumpul. Peneliti pada tahap ini melakukan pengecekan data-data untuk melihat kelengkapan data yang telah dikumpulkan melalui kuesioner, mengecek saat responden selesai mengisi kuesioner.
- b. *Coding*, merupakan kegiatan pemberian kode numerik (angka) terhadap data yang terdiri atas beberapa kategori. Berdasarkan kode ini sangat penting bila pengolahan dan analisa data menggunakan SPSS. Pada tahap ini peneliti melakukan pengkodean untuk hasil penelitian. *Coding* untuk kuesioner kontrol diri yaitu untuk pertanyaan unfavorable setiap jawaban Sangat Setuju (SS) bobot nilainya 1, Setuju (S) bobot nilainya 2, Tidak Setuju (TS) bobot nilainya 3, Sangat Tidak Setuju (STS) bobot nilainya 4, sedangkan untuk pertanyaan favorable setiap jawaban Sangat Setuju (SS) bobot nilainya 4, Setuju (S) bobot nilainya 3, Tidak Setuju (TS) bobot nilainya 2 dan Sangat Tidak Setuju (STS) bobot nilainya 1. Selanjutnya, *coding* untuk kuesioner kecanduan *game online* yaitu Tidak Pernah (TP) bobot nilai 1, Jarang (J) bobot nilai 2, Kadang-kadang (K) bobot nilai 3, Sering (S) bobot nilai 4 dan Sangat sering (SS) bobot nilai 5.

- c. *Data entry*, adalah kegiatan memasukan data yang telah dikumpulkan ke dalam master tabel atau database komputer. Setelah semua kuesioner terisi benar dan data sudah di *coding*, maka langkah selanjutnya adalah memproses data agar dapat dianalisis. Proses pengolahan data dilakukan dengan cara memindahkan data dari kuesioner ke program komputer pengolahan statistik berupa SPSS.
- d. *Cleaning*, adalah kegiatan pembersihan seluruh data supaya terhindar dari kesalahan sebelum dilakukan proses analisis data. Peneliti memeriksa kembali seluruh proses mulai dari pengkodean serta memastikan bahwa data yang diinput tidak dapat kesalahan sehingga pada saat menganalisis dapat dilakukan dengan benar.

2. Analisa Data

a. Analisa Univariat

Analisa univariat merupakan analisa yang digunakan untuk tujuan menjelaskan setiap jenis variabel penelitian. Dalam analisa univariat biasanya yang dinilai hanya frekuensi dan persentasenya setiap variabel (Notoatmodjo, 2012). Penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran distribusi frekuensi variabel-variabel yang diteliti meliputi variabel kontrol diri dan kecanduan *game online*. Untuk mengetahui besar presentase menggunakan rumus yaitu :

$$\text{Rumus Persentase : } p = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

p = besar persentase

F = Frekuensi

n = jumlah pertanyaan

b. Analisa Bivariat

Analisa bivariat merupakan analisa yang digunakan untuk mengukur dua variabel yang saling berhubungan (Notoatmodjo, 2012). Dimana bertujuan untuk menguji hipotesis adakah hubungan variabel independen dan variabel dependen. Analisis bivariat yang digunakan yaitu dengan uji korelasi *spearman rank* untuk mengetahui hubungan antara dua variabel dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Riyanto, 2011):

$$\text{Rumus korelasi } \textit{spearman Rank}: p = 1 - \frac{6 \sum d_i^2}{n(n^2-1)}$$

Keterangan:

p = koefisien korelasi *spearman Rank*.

d_i^2 = selisih antara kedua peringkat dari setiap pengamatan.

n = jumlah sampel.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji korelasi *spearman Rank* berdasarkan nilai signifikansi yaitu: Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka terdapat hubungan antara 2 variable. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka tidak terdapat hubungan antara 2 variable.

Dasar kekuatan hubungan dalam uji korelasi *spearman Rank* berdasarkan nilai korelasi yaitu:

0,00 – 0,25 = korelasi sangat lemah

0,26 – 0,50 = korelasi cukup

0,51 – 0,75	= korelasi kuat
0,76 – 0,99	= korelasi sangat kuat
1,00	= korelasi sempurna

Dasar kriteria arah hubungan dilihat dari angka kekuatan hubungan (*correlation Coeffecient*) yaitu: Jika nilai *correlation Coeffecient* bernilai positif, maka hubungan kedua variable searah. Jika nilai *correlation Coeffecient* bernilai negatif, maka hubungan kedua variable tidak searah.

I. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan pada bulan Maret 2021. Pada prosedur persiapan ini peneliti melakukan persiapan yang meliputi :

- a. Pada tahap awal peneliti terlebih dahulu memilih tema dan judul penelitian yang akan dilakukan.
- b. Peneliti melakukan pengajuan judul kepada dosen pembimbing utama dan dosen pembimbing pendamping.
- c. Setelah dosen pembimbing menyetujui, peneliti melakukan studi pendahuluan.
- d. Setelah melakukan studi pendahuluan peneliti memutuskan untuk meneliti di SMPN 3 Ciparay Kabupaten Bandung.
- e. Setelah menemukan fenomena kemudian peneliti mencari materi yang berkaitan dengan judul penelitian.

- f. Kemudian peneliti memulai menyusun proposal penelitian dengan berkonsultasi dengan dosen pembimbing utama dan pembimbing pendamping.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini dilakukan setelah melakukan tahap persiapan, peneliti selanjutnya melakukan tahap pelaksanaan kegiatan penelitian. Tahap pelaksanaan dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a. Peneliti mempersiapkan surat ijin terlebih dahulu dari Bagian Administrasi Akademik Fakultas Kesehatan Universitas 'Aisyiyah Bandung.
- b. Peneliti melakukan wawancara kepada guru Bimbingan Konseling dan beberapa siswa SMP Negeri 3 Ciparay Kabupaten Bandung.
- c. Peneliti melakukan *screening* atau pemilihan responden yang sesuai kriteria inklusi dan eksklusi terlebih dahulu dengan cara bekerjasama dengan guru Bimbingan Konseling dan para wali kelas untuk menyebarkan kuesioner kecanduan *game online* melalui *link google form* dan menanyakan terkait durasi bermain *game online* per harinya.
- d. Setelah peneliti mendapatkan responden yang bermain *game online* dengan durasi bermain > 2 jam per harinya, peneliti bekerjasama dengan guru Bimbingan Konseling dan para wali kelas untuk menyebarkan kuesioner kontrol diri dalam bentuk *link google form* untuk disebarkan kepada responden.

- e. Data hasil penelitian dikumpulkan, kemudian dilakukan pengecekan data.
- f. Data yang telah di cek tersebut, kemudian diolah dengan program SPSS.

3. Tahap Akhir

- a. Setelah data terkumpul kemudian data diolah dan dianalisa.
- b. Peneliti kemudian menuangkan hasil data tersebut dalam bentuk laporan yang disusun sesuai dengan pedoman yang ditentukan.
- c. Jika ada masukan atau perbaikan peneliti melakukan perbaikan terlebih dahulu. Setelah hasil laporan tersebut sudah diperbaiki dan sudah sesuai dengan pedoman maka peneliti melakukan sidang skripsi.

J. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 3 Ciparay Kabupaten Bandung dan penelitian ini akan dilaksanakan pada Mei sampai dengan Juli 2021.

K. Etika Penelitian

Penelitian ini, mengajukan permohonan izin kepada kepala sekolah SMPN 3 Ciparay Kabupaten Bandung untuk mendapatkan izin dan persetujuan untuk melakukan penelitian. Kode etik yang dilakukan dalam penelitian ini berupa:

1. Informed Consent

Informed consent merupakan bentuk persetujuan responden untuk dilakukan penelitian dengan memberikan lembar persetujuan. *Informed consent* tersebut diberikan sebelum penelitian dilakukan dengan memberikan lembar persetujuan menjadi responden. Responden harus menandatangani lembar persetujuan jika mereka bersedia dan jika

responden tidak bersedia maka tidak dapat memaksa dan tetap menghormati hak-hak responden.

2. *Anonymity* (Tanpa Nama)

Nama jelas responden tidak dicantumkan pada lembar pengolahan data melainkan inisial responden untuk menjaga kerahasiaan siswa/i di SMPN 3 Ciparay Kabupaten Bandung.

3. *Beneficient*

Peneliti harus berhati-hati mempertimbangkan risiko dan keuntungan yang berakibat kepada subjek pada setiap tindakan. Tahap ini peneliti melaksanakan penelitian sesuai dengan prosedur penelitian agar hasilnya bermanfaat semaksimal mungkin bagi responden dan dapat digeneralisasikan ditingkat populasi. Peneliti juga akan meminimalisasi dampak yang merugikan responden.

4. *Justice*

Pada tahap ini peneliti akan berusaha adil pada semua responden yang ikut serta dalam penelitian ini.

5. *Non-maleficient*

Pada tahap ini peneliti akan berusaha semaksimal mungkin menjauhkan hal-hal yang bersifat merugikan responden dalam melakukan pengambilan data dan pengolahan data sehingga tidak ada pihak yang dirugikan pada penelitian ini.