

BAB III

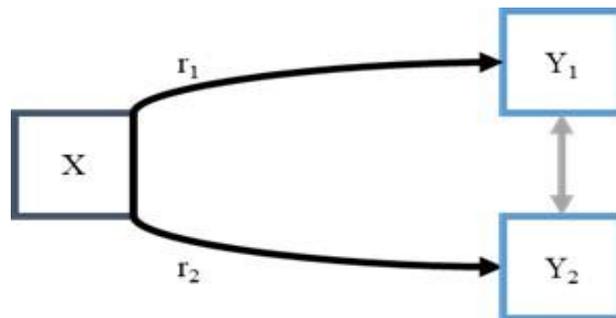
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013) metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sample tertentu, dengan teknik pengambilan sample pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian analisis data bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji sebuah hipotesis. Dengan metode kuantitatif akan diperoleh perbedaan yang signifikan pada kelompok atau variabel yang diteliti.

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis untuk penelitian ini adalah kuantitatif korelasi. Menurut Rudi (2020) mengungkapkan bahwa penelitian korelasional merupakan penelitian hubungan atau asosiatif yakni dapat berupa hubungan simetris, kausal (sebab akibat). Dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui hubungan mengenai perilaku agresif dan kesejahteraan psikologis anak dalam intensitas bermain *game online*.

Korelasi dalam penelitian ini merupakan model paradigma ganda dengan dua variabel dependen karena dalam penelitian ini memiliki dua variabel terikat dengan satu variabel terikat. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kesejahteraan psikologis anak dan perilaku agresif anak, sedangkan variabel bebas mencakup adalah *game online*.



Gambar 3.1 Desain Hubungan Variable Penelitian Sugiyono (2013, hal 66)

Keterangan:

Y_1 = Perilaku Agresif Anak

Y_2 = Kesejahteraan Psikologis Anak

X = *Game online*

3.2 Lokasi, Populasi, Sampel Penelitian

a. Lokasi

Lokasi pada penelitian ini dilakukan di TK. Amanah yang berada di Kelurahan Palumbonsari, Kecamatan Karawang Timur, Kabupaten Karawang

b. Populasi

Populasi dalam penelitian ini merupakan orang tua yang berada pada wilayah yang diteliti oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2011), populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Pendapat tersebut menjadi salah satu acuan penulis dalam menentukan populasi dalam penelitian ini. Populasi dalam penelitian ini merupakan orang tua murid TK kelas B di kabupaten Karawang.

c. Sampel

Sampel merupakan element-element populasi yang terpilih untuk dikaitkan dalam penelitian untuk memberikan sebuah pendapat atau responden pada hal yang sedang diteliti oleh penulis. dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampel jenuh. Sampel jenuh merupakan teknik pemilihan sample yang apabila semua anggota populasi dijadikan sampel penelitian (Sugiyono, 2013). Pada penelitian ini sampel yang

digunakan yakni orang tua murid yang berada di salah satu TK yang ada di kecamatan Karawang Timur, lebih tepatnya di kelurahan Palumbonsari.

Pada penelitian ini penulis menentukan sample penelitian untuk menentukan responden dalam mengisi kuensioner pada penelitian ini. Jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan populasi, namun apabila populasinya lebih besar dari 100 orang, maka sampel yang dapat diambil adalah 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasi (Arikunto, 2012)

Dalam penelitian ini memiliki jumlah populasi 34 yang berarti memiliki jumlah populasi kurang dari 100 maka seluruh populasi dapat dijadikan sample penelitian.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini merupakan pedoman kisi-kisi instrument mengenai perilaku agresif, kesejahteraan psikologis, dan *game online*.

a Instumen Perilaku Agresif Anak

Dimensi	Indikator	Pertanyaan	Jumlah Butir Soal	No. Pertanyaan
Agresif verbal (ucapan)	1. Mengancam	Anak dapat mengancam temannya agar temannya merasa takut	1	4
	2. Menggoda	Anak mengganggu temannya yang sedang belajar atau sedang bermain	1	5

	3. Mengejek	anak mengejek temannya dengan bahasa yang kasar atau mengumpat	1	6
	4. Menyoraki	Anak menyoraki temannya dengan kata yang merendahkan	1	7
	5. Menghasut	Anak mempengaruhi orang lain untuk mengucilkan atau membenci temannya	1	8
	6. Membantah	Anak menolak orang tua apabila dimintai pertolongan	1	9
Agresif Non Verbal (fisik)	1. Mendorong	Anak mendorong temannya dengan tujuan membuatnya jatuh atau tersakiti	1	10
	2. Menendang	Anak menendang temannya dengan kaki	1	11
	3. Memukul	Anak memukul tubuh orang lain atau memukul dirinya 1 sebagai ungkapan	1	12

		rasa kesal		
	4. menggigit	Anak melukai orang lain dengan menggigit sampai oraang lain merasa kesakitan	1	13
	5. Mencubit	Anak mencubit dengan dua jarinya atau menggunakan alat cubit lainnya sampai merasa kesakitam	1	14

Tabel 3.3.1 Instrumen Sikap Agresif

b Instrumen Kesejahteraan Psikologis

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Jumlah Butir Soal	No. Pertanyaan
Autonomi	1. Anak cenderung terpengaruh oleh orang-orang dengan pendapat yang kuat	Anak terpengaruh oleh temannya saat berusaha fokus belajar.	1	15
	2. Anak dapat menentukan apa yang dirinya butuhkan tanpa bantuan orang lain	Anak dapat memilih baju sendiri tanpa dibantu oleh orang tua	1	16
	3. Anak mencintai dirinya sendiri	Anak dapat memberikan apresiasi pada dirinya sendiri dan mampu jujur terhadap perasaanya	1	17

Environmental Mastery	1. Anak mengenal lingkungan sekitar rumah	Anak mampu mengenal tetangga dan lingkungan bermainnya	1	18
	2. Anak murung karena tuntutan orang lain	Anak merasa sedih saat waktu bermainnya berkurang karena mengikuti kegiatan tambahan seperti les atau ekstrakurikuler	1	19
	3. Anak dapat merapihkan Kembali mainan setelah dipakai	Anak dapat merapihkan Kembali mainan setelah dipakai	1	20
Personal Growth	1. Anak memiliki keinginan yang kuat untuk belajar hal baru	Anak memiliki rasa ingin tau yang tinggi dan suka mencoba hal baru	1	21
	2. Anak berpendapat untuk terus tumbuh dan belajar terus menerus	Anak bersemangat untuk mencari hal yang baru dan berbagi pengalamannya dengan orang lain	1	22
	3. Anak tidak mau ikut bermain Ketika sudah kalah	Anak mampu mengungkapkan kekecewaan dan murung ya saat kalah dalam permainan	1	23
Positive Relation with Others	1. Anak lebih suka menyendiri dari pada Bersama dengan temannya	Anak merasa lebih nyaman bermain sendiri dari pada bermain dengan temannya	1	24
	2. Anak suka menghabiskan waktu untuk bermain dengan temannya	Anak senang untuk bermain Bersama dengan temannya dari pada bermain sendirian	1	25
	3. Anak takut untuk membuka diri dan	Anak menunjukkan rasa cemas atau rasa tidak nyaman saat	1	26

	berteman dengan banyak orang	sedang di luar rumah atau saat disekolah		
Purpose in Life	1. Anak tidak peduli dengan pencapaiannya dimasa yang akan datang	Anak menunjukkan sikap tidak percaya diri dan tidak yakin akan kemampuannya	1	27
	2. Anak mempunyai cita-cita	Anak mampu mengungkapkan cita-citanya atau impiannya pada orang lain	1	28
	3. Anak tidak lagi tertarik dengan hal baru	Anak tidak antusias melakukan hal yang dia sukai	1	29
Self Acceptance	1. Anak suka menceritakan pengalamannya kepada teman	Anak antusias menceritakan hal yang dia lakukan atau setelah dia karyawisata	1	30
	2. Anak suka memuji dirinya sendiri	Anak mampu memuji tentang hal yang ada pada dirinya	1	31
	3. Anak tidak puas dengan pencapaiannya	Anak merasa tidak puas akan hal yang dapatkan dan ingin terus mencoba hal yang lain	1	32

Tabel 3.3.2 Instrumen Kesejahteraan Psikologis

c Instrumen *Game online*

Aspek	Indikator	Jumlah Butir Soal	No. Pertanyaan
Waktu	Seberapa sering Ananda bermain <i>game</i>	1	1

Jenis <i>game</i>	Apakah <i>game</i> yang dimainkan oleh Ananda merupakan <i>game</i> yang sesuai dengan usia ananda	1	2
	Apakah <i>game</i> yang di mainkan oleh Ananda dapat mempengaruhi sikap ananda	1	3

Tabel 3.3.3 Instrumen *Game Online*

d Teknik Penilaian

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah seluruh responden mengisi atau terkumpul. Pada analisis data melakukan pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden. Skala yang umum digunakan dalam angket dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survey. Sugiyono (2013) berpendapat bahwa skala *Likert* digunakan untuk mengukur kompetensi, persepsi, atau sikap seseorang atau kelompok orang tentang sosial. Terdapat empat skala kategori pembobotan dalam skala *Likert*, sebagai berikut:

Skala	Keterangan	Pertanyaan Positif
1	Sangat Tidak Setuju	1
2	Tidak Setuju	2
3	Kurang Setuju	3
4	Agak Setuju	4
5	Setuju	5
6	Sangat Setuju	6

Tabel 3.3.4 Skala *Likert*

3.4 Uji Coba Instrumen

1. Uji validitas dan reabilitas sikap agresif

Pengujian validitas ini dilakukan setelah skala kuesioner yang diisi oleh responden ditetapkan dan dilakukan penelitian, pengolahan data ini dilakukan dengan menggunakan program aplikasi SPSS v.27. Dengan jumlah sample = 34 dan alfa = 0,05 maka memperoleh nilai $r_{tabel} = 0,297$. Hasil pengolahan data uji validitas yang diperoleh adalah sebagai berikut:

No. Item	Person Correlation	Nilai r_{tabel}	Kriteria
1	0,910	0,297	Valid
2	0,919	0,297	Valid
3	0,955	0,297	Valid
4	0,941	0,297	Valid
5	0,920	0,297	Valid
6	0,899	0,297	Valid
7	0,928	0,297	Valid
8	0,903	0,297	Valid
9	0,875	0,297	Valid
10	0,910	0,297	Valid
11	0,868	0,297	Valid

Tabel 3.4.1.1 Uji Validitas Sikap Agresif

Kesimpulan dari tabel diatas menyatakan bahwa :

$r_{hitung} < r_{tabel} =$ tidak valid

$r_{hitung} > r_{tabel} =$ valid

Maka hasil dari perhitungan uji validitas menunjukkan bahwa variabel sikap agresif dengan jumlah 11 pertanyaan kuesioner dinyatakan valid karena memiliki $r_{hitung} > 0,297$ dan dapat digunakan dalam pengujian selanjutnya yakni pengujian data dengan uji reabilitas.

Pengujian reabilitas ini dilakukan untuk mengetahui konsistensi angket, setelah skala kuesioner yang diisi oleh responden ditetapkan dan dilakukan penelitian, pengolahan data ini dilakukan dengan menggunakan program aplikasi SPSS v.27. Dengan jumlah sample = 34 dan alfa =0,05 maka memperoleh nilai r_{tabel} =0,297. Hasil pengolahan data uji reabilitas yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on	
	Standardized Items	N of Items
.978	.980	11

Tabel 3.4.1.2 *Reliability Statistics*

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Agresif1	23.2353	165.640	.892	.814	.976
Agresif2	22.9412	158.663	.899	.880	.976
Agresif3	23.2647	160.807	.945	.908	.974
Agresif4	23.3529	162.114	.928	.958	.975
Agresif5	23.4118	160.189	.902	.960	.976
Agresif6	22.9706	160.757	.876	.865	.976
Agresif7	23.4706	163.711	.913	.921	.975
Agresif8	23.7353	168.625	.886	.913	.977
Agresif9	23.0294	157.242	.841	.847	.978
Agresif10	23.5588	161.890	.890	.967	.976
Agresif11	23.5000	167.106	.843	.932	.977

Tabel 3.4.1.3 *Item Total Statistics*

Dasar pengambilan keputusan bahwa :

$r_{hitung} < r_{tabel}$ = tidak konsisten

$r_{hitung} > r_{tabel}$ = konsisten

Keputusan : Maka hasil perhitungan uji reabilitas menunjukkan bahwa variabel sikap agresif yang memiliki jumlah 11 kuesioner dinyatakan valid karena memiliki

$\text{Alpha} > r_{tabel}$ atau $0,976 > 0,297$.

2. Uji validitas dan reabilitas kesejahteraan psikologis

Pengujian validitas ini dilakukan setelah skala kuesioner yang diisi oleh responden ditetapkan dan dilakukan penelitian, pengolahan data ini dilakukan dengan menggunakan program aplikasi SPSS v.27. Dengan jumlah sample = 34 dan alfa = 0,05 maka memperoleh nilai $r_{tabel}=0,297$. Hasil pengolahan data uji validitas yang diperoleh adalah sebagai berikut:

No. Item	Person Correlation	Nilai rTabel	Kriteria
1	0,537	0,297	Valid
2	0,884	0,297	Valid
3	0,798	0,297	Valid
4	0,770	0,297	Valid
5	0,453	0,297	Valid
6	0,591	0,297	Valid
7	0,778	0,297	Valid
8	0,800	0,297	Valid
9	0,411	0,297	Valid
10	0,884	0,297	Valid
11	0,537	0,297	Valid
12	0,733	0,297	Valid
13	0,876	0,297	Valid
14	0,404	0,297	Valid
15	0,880	0,297	Valid

16	0,733	0,297	Valid
17	0,453	0,297	Valid

Tabel 3.4.2.1 Uji Validitas Kesejahteraan Psikologis

Kesimpulan dari tabel diatas menyatakan

bahwa : $r_{hitung} < r_{tabel} = \text{tidak valid}$ $r_{hitung} >$

$r_{tabel} = \text{valid}$

Maka hasil dari perhitungan uji validitas menunjukkan bahwa variabel kesejahteraan psikologis dengan jumlah 17 pertanyaan kuesioner dinyatakan valid karena memiliki $r_{hitung} > 0,297$ dan dapat digunakan dalam pengujian selanjutnya yakni pengujian data dengan uji reabilitas.

Pengujian reabilitas ini dilakukan untuk mengetahui konsistensi angket, setelah skala kuesioner yang diisi oleh responden ditetapkan dan dilakukan penelitian, pengolahan data ini dilakukan dengan menggunakan program aplikasi SPSS v.27. Dengan jumlah sample = 34 dan alfa =0,05 maka memperoleh nilai r_{tabel} =0,297. Hasil pengolahan data uji reabilitas yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.898	.908	18

Tabel 3.4.2.2 Reliability Statistics

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
KP1	75.5000	157.955	.467	.	.895
KP2	75.6765	150.286	.865	.	.884
KP3	75.8235	147.786	.757	.	.886

KP4	75.2647	151.291	.730	.	.887
KP5	75.5000	160.379	.374	.	.898
KP6	75.6176	154.365	.517	.	.894
KP7	75.2353	154.307	.745	.	.888
KP8	75.2941	150.699	.765	.	.886
KP9	75.8529	160.978	.322	.	.900
KP10	75.6765	150.286	.865	.	.884
KP11	75.5000	157.955	.467	.	.895
KP12	75.5588	152.072	.687	.	.888
KP13	75.5882	148.128	.853	.	.883
KP14	76.0588	161.148	.314	.	.901
KP15	75.2647	148.443	.858	.	.883
KP16	75.5588	152.072	.687	.	.888
KP17	75.5000	160.379	.374	.	.898

Tabel 3.4.2.3 *Item Total Statistics*

Dasar pengambilan keputusan bahwa :

$r_{hitung} < r_{tabel}$ = tidak konsisten

$r_{hitung} > r_{tabel}$ = konsisten

Keputusan : Maka hasil perhitungan uji reabilitas menunjukkan bahwa kesejahteraan psikologis yang memiliki jumlah 17 kuesioner dinyatakan valid karena memiliki $\text{Alpha} > r_{tabel}$ atau $0,894 > 0,297$.

3. Uji validitas dan reabilitas *game online*

Pengujian validitas ini dilakukan setelah skala kuesioner yang diisi oleh responden ditetapkan dan dilakukan penelitian, pengolahan data ini dilakukan dengan menggunakan program aplikasi SPSS v.27. Dengan jumlah sample = 34 dan alfa = 0,05 maka memperoleh nilai $r_{tabel} = 0,297$. Hasil pengolahan data uji validitas yang diperoleh adalah sebagai berikut:

No. Item	Person Correlation	Nilai rTabel	Kriteria
1	0,366	0,297	Valid
2	0,804	0,297	Valid

3	0,723	0,297	Valid
---	-------	-------	-------

Tabel 3.4.3.1 Uji Validitas *Game Online*

Kesimpulan dari tabel diatas menyatakan bahwa :

$r_{hitung} < r_{tabel}$ = tidak valid

$r_{hitung} > r_{tabel}$ = valid

Maka hasil dari perhitungan uji validitas menunjukkan bahwa variabel *game online* dengan jumlah 3 pertanyaan kuesioner dinyatakan valid karena memiliki $r_{hitung} > 0,297$ dan dapat digunakan dalam pengujian selanjutnya yakni pengujian data dengan uji reabilitas.

Pengujian reabilitas ini dilakukan untuk mengetahui konsistensi angket, setelah skala kuesioner yang diisi oleh responden ditetapkan dan dilakukan penelitian, pengolahan data ini dilakukan dengan menggunakan program aplikasi SPSS v.27. Dengan jumlah sample = 34 dan alfa =0,05 maka memperoleh nilai r_{tabel} =0,297. Hasil pengolahan data uji reabilitas yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha	
	Based on	N of Items
	Standardized	
	Items	
.280	.248	3

Tabel 3.4.3.2 *Reliability Statistics*

Item-Total Statistics

	Scale Mean if	Scale Variance if	Corrected Item-	Squared Multiple	Cronbach's Alpha
	Item Deleted	Item Deleted	Total Correlation	Correlation	if Item Deleted
X1	7.6765	5.377	-.124	.036	.680
X2	7.7647	2.549	.390	.269	.438
X3	7.8529	3.160	.276	.292	.081

Tabel 3.4.3.3 *Item Total Statistics*

Dasar pengambilan keputusan bahwa :

$r_{hitung} < r_{tabel} =$ tidak konsisten

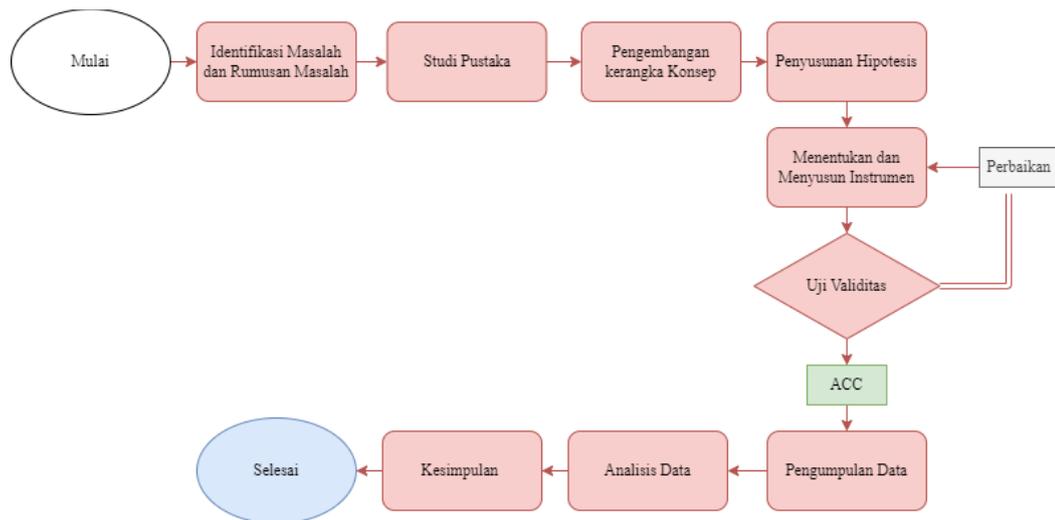
$r_{hitung} > r_{tabel} =$ konsisten

Keputusan : Maka hasil perhitungan uji reabilitas menunjukkan bahwa kesejahteraan psikologis yang memiliki jumlah 3 kuesioner dinyatakan valid karena memiliki $\text{Alpha} > r_{tabel}$ atau $0,438 > 0,297$.

3.5 Alur Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan instrument atau kisi-kisi mengenai kesejahteraan psikologis dan sikap agresif anak usia dini melalui angket. Pengumpulan data dilakukan dengan bantuan dari orang tua anak yang bertempat di kediaman masing-masing.

Pada penelitian ini teknik pengumpulan datanya menggunakan angket (kuesioner). Pada angket akan menggunakan skala likert dan merupakan pertanyaan dengan jawaban tertutup. Pertanyaan tertutup berupa pertanyaan yang memiliki jawaban yang mengharapkan responden memilih salah satu alternatif jawaban pada angket.



Gambar 3.5 Alur pengolahan data penelitian

Pada gambar alur pengumpulan data terdapat rancangan langkah-langkah dalam melakukan penelitian ini, berikut penjelasan mengenai prosedur penelitian diatas:

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini dilakukan identifikasi serta perumusan masalah yang akan dilakukan dalam penelitian ini, adapun rumusan masalah yang ditemukan pada penelitian ini merupakan dampak intensitas bermain *game online* yang berpengaruh pada perilaku agresif anak dan kesejahteraan psikologis anak

2. Studi Kepustakaan

Merupakan penelusuran topik penelitian melalui analisis dan berbagai pemahaman yang diperoleh dari berbagai sumber yang relevan yang dapat menjadi sebuah sumber rujukan dari penelitian ini.

3. Pengembangan Kerangka Konsep

Pada tahap ini merupakan hal yang berkaitan dengan konsep dari masalah penelitian yang diteliti agar menemukan solusi yang tepat.

4. Penyusunan Hipotesis

Penulis menyusun hipotesis atau kesimpulan sementara yang diharapkan dapat membantu pemikiran atau ide penulis dalam memperoleh hasil yang ingin dicapai dalam penelitian

5. Menentukan dan Menyusun Instrumen

Rancangan instrumen penelitian menjadi langkah selanjutnya dalam penelitian. Instrumen pada penelitian ini berupa survei dengan menggunakan skala *likert*.

6. Uji Validitas Instrumen

Pengujian validitas digunakan untuk mengukur *valid* atau tidaknya suatu instrumen penelitian. Setiap pertanyaan diujikan berstatus *valid*, maka lanjut pada tahap pengumpulan data, sebaliknya jika instrumen tidak *valid* maka dilakukan perbaikan pada instrumen

7. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan proses pengumpulan informasi yang diperoleh berupa data dengan bentuk numerik. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket kepada responden.

8. Analisi Data

Setelah mengumpulkan data, penulis mengolah data dengan menggunakan *software* SPSS. Analisis data ini menjawab permasalahan yang dibuktikan dengan data-data yang akurat.

9. Kesimpulan

Berdasarkan hasil data yang telah diolah dan dianalisis dengan mengacu pada hipotesis dan sesuai metode penelitian yang digunakan maka dapat ditentukan kesimpulan yang dijadikan sebagai acuan untuk kebaikan penelitian-penelitian selanjutnya.

3.6 Prosedur Pelaksanaan Penelitian

a. Persiapan penelitian

- 1) Menentukan variabel-variabel yang akan diukur dalam penelitian
- 2) Mengadakan studi kepustakaan untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan tepat mengenai variabel yang akan diukur dalam penelitian
- 3) Melaksanakan penyusunan proposal
- 4) Memilih lokasi yang memiliki karakteristik sesuai dengan penelitian
- 5) Membuat surat izin penelitian pada instansi terkait yang ditujukan kepada sekolah yang akan digunakan penelitian

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Menyampaikan maksud dan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan kepada sekolah yang bersangkutan
- 2) Memberikan penjelasan mengenai cara pengisian angket kepada guru kelas atau orang tua murid
- 3) Mengumpulkan semua angket yang sudah diisi

c. Tahap Pengolahan Data

- 1) Verifikasi data

Verifikasi data bertujuan untuk mengecek kelengkapan jumlah angket yang terkumpul dan kelengkapan pengisian angket yang diisi oleh orangtua/wali siswa

2) Tabulasi data

Tabulasi data merupakan suatu langkah peneliti merekap semua data yang diperoleh dari sampel penelitian ke dalam tabel

3) Penyekoran data

Penyekoran data yaitu untuk mengetahui skor total dari populasi, maka ditetapkan sistem penyekoran tersebut dengan menggunakan kategorisasi skor yang telah dibuat dan ditetapkan sebagai acuan dalam menentukan nilai setiap jawaban sampel

d. Tahap Penyelesaian

- 1) Pengolahan data hasil pengisian instrumen melalui pengujian validitas konstruk dengan perhitungan statistika
- 2) Perhitungan uji reliabilitas instrumen
- 3) Rekapitulasi skor
- 4) Pengujian korelasi
- 5) Pengolahan data yang terkumpul dalam instrumen ke dalam perhitungan statistik dan interpretasi data dalam pembahasan lalu membuat kesimpulan

3.7 Isu Etik

Dalam melakukan penelitian, peneliti harus memperhatikan etika penelitian agar tidak terjadi hal-hal yang dapat merugikan peneliti maupun partisipan. Maka dari itu, peneliti harus memperhatikan dan menghargai aturan serta pembiasaan yang ada dalam lingkungan penelitian.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus menyampaikan maksud dan tujuan kepada pihak-pihak yang bersangkutan dengan jujur, meminta izin untuk melakukan penelitian dan mengumpulkan data, agar partisipan tidak merasa terganggu, tidak merasa terpaksa, dan tidak merasa ada Tindakan kekerasan.

Setelah mendapatkan izin, peneliti harus melindungi kerahasiaan partisipan dengan cara memberikannya samara atau nama inisial subjek penelitian. Data yang dihasilkan dari penelitian harus digunakan dengan jujur dan benar sesuai dengan yang terjadi.