

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui gambaran perilaku kecanduan *Video Game* pada siswa.

#### **3.2 Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian**

##### **3.2.1 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian sebagai tempat melakukan kegiatan penelitian guna memperoleh data yang berasal dari responden. Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah di SMPN 29 Kota Bandung Jl.Geger Arum no.11A Kota Bandung Propinsi Jawa Barat.

##### **3.2.2 Subjek Penelitian**

###### **1. Populasi**

Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII dan Kelas VIII di SMPN 29 Kota Bandung yang berjumlah 873 siswa.

###### **2. Sampel**

Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Accidental Sampling* pertimbangan dalam menentukan sampel dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Peneliti hanya memilih siswa kelas VII/VIII karena seiring dengan jadwal penelitian, siswa kelas IX (sembilan) menjelang menjalankan ujian akhir nasional (UAN).
2. Data observasi non formal bahwa siswa seringkali membolos dan tidak konsentrasi dalam proses pembelajaran di kelas disebabkan sering bermain *Video Game*.

3. Siswa kelas VII/VIII sedang memasuki masa remaja awal (12-13 tahun) yang memiliki karakteristik ingin mencoba berbagai hal baru.
4. Sekolah yang terletak di kawasan strategis dan terdapat warung internet yang menyediakan fasilitas *Video Game* di sekitar lingkungan sekolah.
5. Perbandingan disetiap 3 smp siswa yang paling banyak yaitu siswa di SMPN 29 Kota Bandung
6. Hasil wawancara terhadap siswa dan siswi pernyataannya menunjukkan perilaku kecanduan *Video Game*
7. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 23 mei 2016 sampai tanggal 28 mei 2016
8. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara membagikan kuesioner diluar jam sekolah karena pada saat penelitian melakukan pengambilan data diluar ujian supaya tidak mengganggu ujian.

### 3.3 Definisi Operasional Variabel Penelitian

#### 3.3.1 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan semua variabel dan istilah yang akan digunakan dalam penelitian secara operasional sehingga akhirnya mempermudah pembaca dalam mengartikan makna penelitian. Pada definisi operasional akan dijelaskan secara padat mengenai unsur penelitian yang meliputi bagaimana caranya menentukan variabel dan mengukur suatu variabel (Setiadi, 2013).

**Tabel 3.1**  
**Definisi Operasional**

Nama Variable	Definisi Operasional	Alat Ukur	Skala	Hasil ukur	Skor
---------------	----------------------	-----------	-------	------------	------

perilaku Kecanduan terhadap <i>Video Game</i> pada siswa	tingkat keterikatan, kesenangan, dan ketergantungan remaja terhadap permainan <i>Video Game</i> Menurut Brown ada 6 Aspek yaitu : 1. <i>Salience</i> 2. <i>Euphoria</i> 3. <i>Conflict</i> 4. <i>Tolerance</i> 5. <i>Withdrawal</i> 6. <i>Relapse and Reinstatement</i>	<i>kuesioner Detria (2012)</i>	<i>Ordinal</i>	Sangat Sesuai: 5, Sesuai: 4, ragu-ragu 3, tidak sesuai: 2, Sangat tidak sesuai: 1	Tinggi: 68 – 100 %, ( $X > \mu + 1,0 \sigma$ ) Sedang: 34 – 67 %, ( $\mu - 1,0 \sigma \leq X \leq \mu + 1,0 \sigma$ ) Rendah: 0 – 33 %, ( $X < \mu - 1,0 \sigma$ ).
--	--	--------------------------------	----------------	---	---

### 3.3.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Saryono, 2011). Dalam penelitian ini hanya menggunakan variabel tunggal yaitu perilaku kecanduan *Video Game* pada remaja yang dimaksud dalam penelitian ini secara operasional yaitu tingkat keterikatan, kesenangan, dan ketergantungan remaja terhadap permainan *Video Game* yang meliputi aspek, sebagai berikut.

1. *Salience* : menunjukkan dominasi aktivitas bermain *game* dalam pikiran dan tingkah laku.

*Cognitive salienc*e : dominasi aktivitas bermain *game* pada level pikiran.

*Behavioral salienc*e : dominasi aktivitas bermain *game* pada level tingkah laku.

2. *Euphoria* : mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain *game*.
3. *Conflict* : pertentangan yang muncul antara orang yang kecanduan dengan orang-orang yang ada di sekitarnya (*external conflict*) dan juga dengan dirinya sendiri (*internal conflict*) tentang tingkat dari tingkah laku yang berlebihan.

*Interpersonal conflict* (eksternal) : konflik yang terjadi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya.

*Interpersonal conflict* (internal) : konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri.

4. *Tolerance* : aktivitas bermain *Video Game* mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan.
5. *Withdrawal* : perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain *game*.
6. *Relapse and Reinstatement* : kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku kecanduan atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol. Hal ini menunjukkan kecenderungan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain *game*.

### **3.4 Pengembangan Instrumen Pengumpul Data**

#### **3.4.1 Konsep Instrumen**

Konsep instrumen yang dengan mengadaptasi dari hasil penelitian Detria (2012) mengenai program bimbingan dan konseling untuk mengurangi kecanduan *Video Game*. Masing-masing butir pernyataan disajikan ke dalam bentuk kuesioner

#### **3.4.2 Kisi-kisi Instrumen Pengumpul Data**

Kisi-kisi instrumen pengumpul data dibuat untuk menyusun instrumen penelitian yang diadaptasi dari Detria (2012).

### **3.5 Prosedur Pelaksanaan Penelitian**

#### **3.5.1 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

##### **1. Hasil Uji Validitas Instrumen**

Uji validitas dilakukan di SMP kartika siliwangi 2 bandung peneliti mengambil uji validitas terhadap 30 responden yang memiliki karakteristik yang sama dengan siswa kelas VII/VII di SMPN 29 Kota Bandung. Hasil uji validitas dari penelitian didapatkan dari 30 butir soal yang valid hanya 25 item soal dengan rentan nilai  $r_{hitung}$  yang paling

rendah .219 sedangkan nilai yang paling tinggi .806 standar  $> r_{tabel}$  dari 30 responden yaitu 0,361. Sehingga nilai nomer 8,10,22,23,28 dibuang karena memiliki nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , pengurangan soal dilakukan setelah melihat tidak adanya substansi yang hilang dari pengurangan soal tersebut

## 2. Reliabilitas Instrumen

Untuk menguji konsistensi dan keterandalan hasilukur instrumen Determinasi diri, dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan metode koefisien realibilitas *Cronbach'Alpha*. Dari uji reliabilitas didapatkan koefisien reliabilitas instrumen sebesar 0,918. Menurut Sugiyono, (2009) jika  $r_{hitung}$  lebih dari 0,80 maka dikatakan reliabilitas sangat kuat atau reliabel.

**Tabel 3.2**  
**Statistics Reliabilitas Instrumen Tingkat**  
**Kecanduan Video Game**

<i>Reliability Statistics</i>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.918	30

### 3.5.2 Tahap Persiapan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap persiapan adalah :

1. Menyusun dan konsultasi rancangan penelitian dengan dosen pembimbing.
2. Pembuatan instrumen penelitian.
3. Mengurus perizinan yang dipersyaratkan untuk dapat masuk ke lapangan atau daerah penelitian dalam rangka mengumpulkan data.

### 3.6 Pedoman Skoring

Pedoman skor untuk setiap jawaban sesuai dengan sistem yang telah ditetapkan. Instrumen pengumpul data menggunakan bentuk model respon skala *likert*. Fenomena sosial disini telah ditetapkan sebagai variabel penelitian. Lebih lanjut (Sugiyono, 2009) menjelaskan “dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.” dengan pernyataan kuesoner. Pola skor opsi alternatif jenjang kontinum, dapat dilihat pada tabel 3.3

**Tabel 3.3**  
**Rentang Skala Likert (Sugiyono, 2009)**

Pernyataan	Sangat sesuai	Sesuai	Ragu-Ragu	Tidak sesuai	Sangat tidak sesuai
Positif	5	4	3	2	1

### 3.7 Teknik Analisis Data

Data hasil responden dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu tinggi dan rendah. Penentuan kelompok peserta didik dengan kategori tinggi, sedang dan rendah dalam penelitian dilakukan dengan menjumlahkan seluruh skor dari setiap item pernyataan untuk mendapatkan skor total. Kemudian dilakukan konversi skor mentah menjadi skor matang dengan menggunakan batas nilai aktual dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. menghitung skor total masing-masing responden.
2. menghitung rerata dari skor total responden ( $\mu$ )
3. menentukan standar deviasi dari skor total responden ( $\sigma$ )
4. mengelompokkan data menjadi tiga kategori yaitu tinggi, sedang dan rendah dengan pedoman sebagai berikut.

**Tabel 3.4**  
**Kategorisasi Rentang Skor Kecanduan Video Game**

No	Tingkatan	Kategori
1	Tinggi	$X > \mu + 1,0 \sigma$
2	Sedang	$\mu - 1,0 \sigma \leq X \leq \mu + 1,0 \sigma$
3	Rendah	$X < \mu - 1,0 \sigma$

Interpretasi dari setiap kategori kecanduan Video Game adalah sebagai berikut:

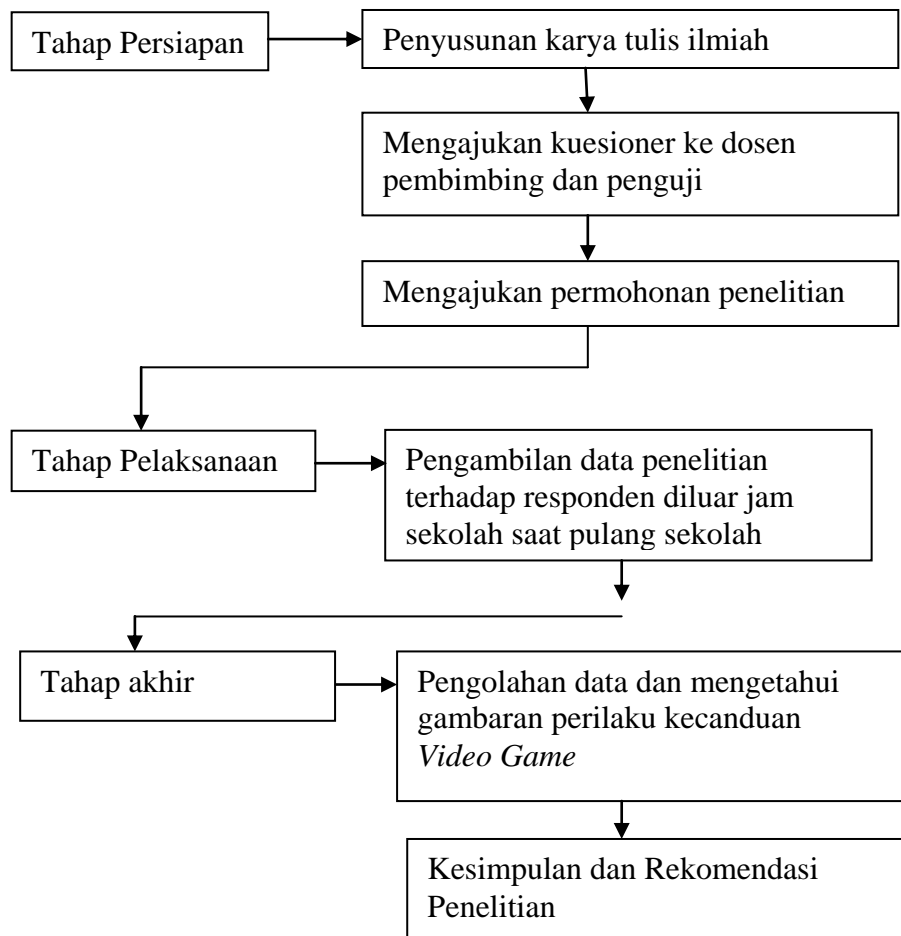
**Tabel 3.5**  
**Interpretasi Kategori Kecanduan Video Game**

Tingkat	Kategori	%	Interpretasi
Tinggi	$X > \mu + 1,0 \sigma$	68 – 100 %	Kondisi ini siswa sering merasa cemas dan gelisah yang sering didasari alasan yang tidak jelas. Remaja yang kecanduan Video Game akan merasa lebih nyaman bergaul dengan teman yang memiliki kebiasaan yang sama, membuat sebuah komunitas yang dapat memberikan kemudahan kepada seluruh <i>gamer</i> untuk berkompetisi meraih target yang diinginkan.
Sedang	$\mu - 1,0 \sigma \leq X \leq \mu + 1,0 \sigma$	34 – 67 %	Kondisi ini siswa menggambarkan cukup banyak remaja yang sudah mengenal Video Game dan cenderung mengarah pada perilaku kecanduan. menimbulkan masalah di kemudian hari adalah isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu dan mengalami kesulitan dalam hal akademis, pendidikan sekolah, relasi sosial, pernikahan, finansial, tampilan kerja, kesehatan dan fungsi-fungsi kehidupan sehari-hari yang vital.
Rendah	$X < \mu - 1,0 \sigma$	0 – 33 %	Kondisi ini siswa tidak merasa cemas dan tidak gelisah yang sering didasari alasan yang tidak jelas.

### 3.8 Tahap-Tahap Penelitian

Tahap-tahap penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan 3.8.

**Bagan 3.1**  
**Tahap Penelitian**



Secara rinci tahap-tahap penelitian diuraikan sebagai berikut:

#### 1. Tahap persiapan

Tahap ini meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Penyusunan karya tulis ilmiah dan konsultasi karya tulis ilmiah dengan dosen pengampu pembimbing dan disahkan dengan persetujuan ketua Program studi D3 Keperawatan



- 2) Mengajukan permohonan izin penelitian dari prodi yang memberikan rekomendasi untuk melanjutkan ke tingkat sekolah. Selanjutnya mengajukan permohonan penelitian pada sekolah yang sudah ditentukan.
2. Tahap pelaksanaan  
Tahap ini meliputi kegiatan sebagai berikut:
    - 1) Mengumpulkan data penelitian sebagai data *test* dengan menyebarkan instrumen pada siswa kelas VII dan kelas VIII Dengan cara *Accidental Sampling* yaitu membagikan kuisioner di luar jam sekolah
  3. Tahap Akhir  
Tahap akhir dilakukan pengolahan dan menganalisis data gambaran perilaku kecanduan *Video Game* pada siswa kelas VII dan kelas VIII di SMPN 29 Kota Bandung selanjutnya menentukan kesimpulan dari hasil penelitian dan rekomendasi untuk peneliti selanjutnya

### 3.9 Etika Penelitian

Peneliti menjamin hak-hak responden dengan cara menjamin kerahasiaan, identitas responden, memberikan hak kepada responden untuk menolak dan memberikan *informed consent* kepada responden (Hidayat, 2011). Beberapa prinsip-prinsip dalam etika penelitian yang diterapkan pada proses pengambilan data adalah sebagai berikut :

1. Persetujuan (*informed consent*)

Peneliti memberi lembar persetujuan kepada responden sebelum mengisi lembar butir soal, agar responden mengerti maksud dan tujuan dari penelitian. Semua responden bersedia untuk diteliti dan menandatangani lembar persetujuan *informed consent*.

2. Tanpa Nama (*Anonimity*)

Dalam kuesioner ini peneliti tidak mencantumkan nama lengkap responden melainkan hanya inisialnya saja pada lembar kuesioner.

### 3. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Dalam penelitian ini peneliti memberikan jaminan kerahasiaan hasil peneliti, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya. Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti.