

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Rancangan Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *cross sectional*. Penelitian kuantitatif menekankan analisis data berupa angka dan kemudian dianalisis menggunakan metode statistik dan bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau beberapa variabel (Hardani, dkk, 2020). *Cross sectional* adalah penelitian yang mempelajari korelasi antara dua variabel yang dilakukan dalam satu waktu (Masturoh & Temesvari, 2018). Hal ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* (*mobile online games*) terhadap kelelahan mata pada remaja.

#### **3.2 Subyek Penelitian**

##### **3.2.1 Populasi**

Populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian (Riyanto & Hatmawan, 2020). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 3 Sumedang kelas X dan XI, berdasarkan data yang didapatkan oleh peneliti bahwa jumlah siswa kelas X dan XI yang berusia 15-16 tahun dan bermain *game online* minimal 5 jam per hari sebanyak 123 orang.

##### **3.2.2 Sampel**

Sampel adalah kesimpulan yang akan diteliti kemudian diambil dari beberapa jumlah dan karakteristik dari populasi (Masturoh & Temesvari, 2018). Dalam penelitian ini seluruh populasi akan dijadikan subjek penelitian. Sampel pada penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 3 Sumedang kelas X dan XI yang berusia 15-16 tahun dan bermain *game online* minimal 5 jam per hari, yaitu sejumlah 123 orang.

##### **3.2.3 Teknik Sampling**

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *total sampling*. Menurut Sugiyono (dalam Wulandari, dkk, 2021) *total sampling* yaitu dimana jumlah sampel menggunakan jumlah populasi.

### 3.3 Fokus Studi

Fokus studi pada penelitian ini adalah hubungan kecanduan bermain *game online* pada *smartphone (mobile online games)* terhadap kelelahan mata pada remaja.

### 3.4 Defini Operasional

Definisi operasional merupakan definisi dari tiap variabel yang akan diteliti secara operasional (Masturoh & Temesvari, 2018).

Tabel 3. 1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Skala Ukur	Cara Ukur	Alat Ukur	Hasil Ukur
<b>Variabel Independen</b>						
1	Kecanduan bermain <i>game online</i>	Perasaan ingin mengulangi bermain <i>game online</i> dengan terus menerus yang dimainkan dalam batas waktu dengan sambungan internet	Ordinal	Pengisian kuesioner secara daring	Kuesioner <i>Game Addiction Scale</i>	Skala likert : TP = 1 KK = 2 SR = 3 SL = 4 Tinggi : 64 - 84 Sedang : 43 - 63 Rendah : 21 - 42  (Nursalam, 2011)
<b>Variabel Dependen</b>						
2	Kelelahan mata	Ketegangan yang terjadi pada mata karena penggunaan indera	Ordinal	Pengisian kuesioner secara daring	Kuesioner <i>Visual Fatigue Index (VFI)</i>	Skala likert : TP = 1 KK = 2 SR = 3 SL = 4

		penglihatan dalam bekerja yang membutuhkan kemampuan penglihatan dalam waktu yang cukup lama, biasanya disertai dengan kondisi pandangan yang tidak nyaman				Tinggi : 67 - 88 Sedang : 45 - 66 Rendah : 22 - 44
--	--	--	--	--	--	---

### 3.5 Lokasi & Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara daring di salah satu SMA di Kabupaten Sumedang yaitu SMA Negeri 3 Sumedang dikarenakan lokasi yang berada di perkotaan dan mudah dijangkau oleh peneliti pada masa pandemi. Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti melalui pembagian kuesioner didapatkan bahwa dari SMA Negeri 3 Sumedang memiliki responden terbanyak yang bermain *game online* yaitu 84 orang. Penelitian ini berlangsung pada bulan April 2021.

### 3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini dengan teknik kuesioner yang akan dibagikan secara daring melalui *google form*. Kuesioner kecanduan bermain *game online* diukur dengan menggunakan *Game Addiction Scale* yang diadaptasi dari teori Lemmens (2009) yang terdiri atas 21 pertanyaan untuk mengukur kecanduan bermain *game* dengan mengukur tujuh kriteria kecanduan, kemudian dimodifikasi oleh penulis Fransisca Gradistia Bai dalam hal pengalih bahasaan dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Kuesioner yang telah dimodifikasi tersebut sudah melalui uji validitas dan

Tamara Oktaviani, 2021

HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE PADA SMARTPHONE (MOBILE ONLINE GAMES) TERHADAP KELELAHAN MATA PADA REMAJA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

reliabilitas dengan nilai *Cronbach alpha* 0,910. Sedangkan untuk kelelahan mata menggunakan kuesioner *Visual Fatigue Index (VFI)* adaptasi dari Rajabi (2014) kemudian dimodifikasi oleh penulis Martha Arizona dalam hal pengalih bahasaan dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia, yang terdiri dari 22 pertanyaan. Uji validitas dan reliabilitas dengan nilai *Cronbach alpha* 0,75.

### **3.7 Pengumpulan Data**

#### **3.7.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data pada penelitian ini dengan memberikan kuesioner kepada responden melalui *whatsapp* yang ada no HP.

#### **3.7.2 Langkah Pengumpulan Data**

1. Menjelaskan kepada responden tentang penelitian dan meminta responden untuk mengisi lembar *informed consent* melalui *google form* sebagai bukti persetujuan.
2. Memberikan kuesioner kepada responden di grup *whatsapp* yang diberikan secara daring melalui *google form* tentang kecanduan bermain *game online* dan kelelahan mata, pengisian kuesioner membutuhkan waktu kurang lebih 15 menit.
3. Pengumpulan kuesioner membutuhkan waktu selama 2 minggu, jika ada responden yang belum mengisi kuesioner peneliti menghubungi kembali responden yang belum mengisi kuesioner.
4. Melakukan pengolahan data.
5. Menyajikan hasil penelitian atau hasil pengolahan data dalam bentuk tabel dan narasi.

### **3.8 Pengolahan dan Analisa Data**

#### **3.8.1 Pengolahan Data**

##### *a. Editing*

*Editing* merupakan pemeriksaan data yang sudah dikumpulkan dan untuk melengkapi kesalahan atau kekurangan yang terdapat pada data mentah (Masturoh & Temesvari, 2018). Peneliti melakukan pengecekan masing-masing form sesuai dengan jumlah sampel yaitu 123 orang yang berusia 15-16 tahun dan bermain *game online* minimal 5 jam per hari.

##### *b. Coding*

*Coding* merupakan mengubah data dalam bentuk huruf menjadi bilangan atau angka. (Masturoh & Temesvari, 2018)

- 1) Jenis Kelamin  
Kode 1 = Laki-laki  
Kode 2 = Perempuan
- 2) Usia  
Kode 1 = Usia 15  
Kode 2 = Usia 16
- 3) Kelas  
Kode 10 = Kelas X  
Kode 11 = Kelas XI
- 4) Kecanduan Bermain *Game Online*  
Kode 0 = 21 – 42 (Rendah)  
Kode 1 = 43 – 63 (Sedang)  
Kode 2 = 64 – 84 (Tinggi)
- 5) Kelelahan Mata  
Kode 0 = 22 – 44 (Rendah)  
Kode 1 = 45 – 66 (Sedang)  
Kode 2 = 67 – 88 (Tinggi)

c. *Scoring*

*Scoring* adalah memberikan penilaian atau skor. Setelah memberikan kode skor atau nilai pada jawaban masing-masing responden maka selanjutnya dapat ditentukan nilai tertinggi dan terendah jawaban dalam keseluruhan (Sulistiyorini & Fajar, 2017).

TP = 1

KK = 2

SR = 3

SL = 4

d. *Entry*

*Entry* adalah data yang telah terkumpul dimasukkan pada tabel atau data *base computer* dalam PSPP (Sulistiyorini & Fajar, 2017).

### 3.8.2 Analisa Data

a. Analisis Univariat

Analisis univariat untuk menghasilkan presentase dan distribusi dari tiap variabel (Arizona & Gultom, 2020). Analisis univariat pada penelitian ini yaitu kecanduan bermain *game online* dan kelelahan mata.

1) Variabel Independen

Untuk mengetahui skor dari kecanduan bermain *game online* menggunakan kuesioner dengan skala likert, yaitu :

$$TP = 1$$

$$KK = 2$$

$$SR = 3$$

$$SL = 4$$

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimum} &= \text{jumlah pertanyaan} \times \text{skor tertinggi likert} \\ &= 21 \times 4 = 84 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor minimum} &= \text{jumlah pertanyaan} \times \text{skor terendah likert} \\ &= 21 \times 1 = 21 \end{aligned}$$

Kriteria penilaian :

Tinggi : 64 - 84

Sedang : 43 - 63

Rendah : 21 - 42

## 2) Variabel Dependen

Untuk mengetahui skor dari kelelahan mata menggunakan kuesioner dengan skala likert, yaitu :

$$TP = 1$$

$$KK = 2$$

$$SR = 3$$

$$SL = 4$$

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimum} &= \text{jumlah pertanyaan} \times \text{skor tertinggi likert} \\ &= 22 \times 4 = 88 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor minimum} &= \text{jumlah pertanyaan} \times \text{skor terendah likert} \\ &= 22 \times 1 = 22 \end{aligned}$$

Kriteria penilaian :

Tinggi : 67 - 88

Sedang : 45 - 66

Rendah : 22 - 44

## b. Analisis Bivariat

Analisis bivariat adalah analisis yang digunakan untuk mengetahui hubungan dari dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen (Arizona & Gultom, 2020). Uji statistik yang digunakan pada penelitian ini untuk mengetahui hubungan

adalah dengan *Pearson Correlations* karena menganalisis antar variabel numerik dengan numerik dengan bantuan salah satu program komputer PSPP.

### 3.9 Penyajian Data

Setelah data terkumpul selanjutnya dilakukan pengolahan data dan didapatkan hasil penelitian. Data atau hasil tersebut akan disajikan dalam bentuk narasi dan tabel.

### 3.10 Etika Penelitian

Penelitian dapat berjalan dengan benar dan baik jika menerapkan prinsip-prinsip etika penelitian. Aspek etika penelitian terkait dengan kejujuran, integritas, dan tanggungjawab terhadap subjek penelitian, dengan memperhatikan kerahasiaan, anonimity dan kesopanan (Setyawan, 2013, dalam Handayani, 2018). Penerapan etik dalam melakukan penelitian juga sangat berguna untuk menjaga kehormatan profesi dari peneliti (LIPI, 2013, dalam Handayani, 2018).

Prinsip etik penelitian di bidang kesehatan memiliki tiga etik dan hukum, yaitu : (Kemenkes, 2017, dalam Handayani, 2018)

#### 1. Menghormati harkat martabat manusia (*respect for person*)

Prinsip ini bertujuan untuk saling menghormati sesama manusia. Bentuk menghormati harkat manusia adalah dengan menghargai pilihan orang tersebut karena pada dasarnya manusia memiliki kebiasaan berkehendak dan bertanggung jawab atas keputusannya sendiri.

#### 2. Berbuat baik (*beneficence*) dan tidak merugikan (*non-maleficence*)

Prinsip etik *beneficence* dan tidak merugikan dilakukan untuk memberikan manfaat kepada orang lain dengan kerugian yang minimal, sehingga apabila kita tidak bisa memberikan manfaat maka sebaiknya kita jangan merugikan orang lain.

#### 3. Keadilan (*justice*)

Prinsip etik keadilan untuk memperlakukan setiap orang secara setara dengan moral yang benar dan layak dalam mendapatkan haknya.