

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *kuantitatif*. Metode *kuantitatif* merupakan metode yang data penelitiannya berupa angka-angka yang di analisis secara statistik (Sapuro, 2016).

3.2 Desain Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian *komparatif kuantitatif*. Penelitian *komparatif* merupakan penelitian yang membandingkan persamaan atau perbedaan berdasarkan variable-variabel yang terjadi pada fenomena tertentu yang akan dikaji oleh peneliti (Mulyadi, 2013). Tujuan dari penelitian untuk mengidentifikasi perbedaan tingkat kecerdasan emosional akibat *game online mobile* pada laki-laki dan perempuan. Strategi dalam penelitian ini menggunakan *non-exsperimen* dengan *survey deskriptif*. *Survey deskriptif* merupakan metode penelitian menggunakan alat kuesioner untuk mendapatkan informasi atau data yang mengambil sampel dari total populasi yang akan di kaji (Wulandari, Darmawiguna, & Wahyuni, 2014).

3.3 Partisipan

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek yang berada dalam wilayah penelitian yang akan di teliti (Nuraeni, 2017). Populasi pada penelitian ini yaitu pelajar usia 16-17 tahun kelas X dan XI di SMA Negeri 1 Sumedang dengan total 858 orang. Dari jumlah populasi sebanyak 858 orang yang bermain *game online mobile* yaitu 107 orang akan tetapi yang sesuai kritea inklusi yang dibuat oleh peneliti yang memenuhi krtiteria tersebut sebanyak 87 orang.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan diteliti jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Marlius, 2017). Pengambilan sampel menggunakan teknik *accidental sampling* yaitu pengambilan sampel cukup mengambil siapa saja yang ditemui peneliti dilapangan. Sample yang didapat sebanyak 87 orang, 53 laki-laki dan 34 perempuan yang bermain *game online mobile*.

Adapun kriteria inklusi dan eksklusi diantaranya :

1. Kriteria inklusi
 - a. Pelajar SMA Negeri 1 Sumedang.
 - b. Pelajar SMA Negeri 1 sumedang yang bermain *game online mobile* diatas 1 jam pada laki-laki maupun perempuan.
 - c. Bersedia menjadi responden.
 - d. Bersedia mengisi lembar kuesioner yang diberikan peneliti
2. Kriteria eksklusi
 - a. Bukan pelajar SMA Negeri 1 Sumedang.
 - b. Pelajar SMA Negeri 1 Sumedang yang bermain *game online mobile* dibawah 1 jam pada laki-laki dan perempuan.
 - c. Tidak bersedia menjadi responden.
 - d. Tidak bersedia atau mampu mengisi lembar kuesioner.

3.4 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan unsur pada penelitian yang berhubungan dengan variabel berdasarkan perumusan masalah yang di angkat (Cahyono, 2018).

Tabel 1 Definisi operasional

Variabel	Definisi operasional	Alat ukur	Cara ukur	Skala	Hasil ukur
Tingkat kecerdasan emosional akibat <i>game</i>	kecerdasan emosional merupakan kemampuan dalam mengatur emosinya terhadap keadaan atau situasi	kuesioner kecerdasan emosional	Pemberian skor kuisisioner dengan keterangan skor <i>favorable</i> :	Ordinal	Melakukan penjumlahan dengan kategori sesuai skor yang didapat:

<i>online</i>	pengguna <i>game online</i>	1. Sangat tepat : 5	1. Tinggi : 80-100.
<i>mobile.</i>	<i>mobile</i> berdasarkan jenis kelamin yang di tunjukan oleh ekspresi jasmani melalui mengenali emosi diri sendiri, mengendalikan emosi, mengenali emosi orang lain, menjalin hubungan dan motivasi diri.	2. Tepat : 4 3. Cukup tepat : 3 4. Tidak tepat : 2 5. Sangat tidak tepat : 1	2. Sedang : 60-79. 3. Rendah : <59.
		Skor <i>unfavorable</i> : 1. Sangat tepat : 1 2. Tepat : 2 3. Cukup tepat : 3 4. Tidak tepat: 4 5. Sangat tidak tepat : 5	
		Menjumlahkan hasil skor kuisisioner yang telah diperoleh dari responden.	

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat berupa pengamatan atau daftar pertanyaan yang sudah terstruktur untuk mengumpulkan data atau informasi yang akurat (Nasution, 2016). Instrumen yang di gunakan pada penelitian ini adalah kecerdasan emosional dalam bentuk kuisisioner untuk mengukur tingkat kecerdasan emosional akibat *game online mobile* pada laki-laki dan perempuan dengan jumlah item sebanyak 20 pertanyaan.

Tabel 2 Kisi-kisi instrumen penelitian

No	Indikator	Butir Favorable	Butir Unfavorable
1.	Mengenal emosi diri	1,2	11,12

2.	Mengendalikan emosi	3,4	13,14
3.	Mengenal emosi orang lain	5,6	15,16
4.	Motivasi diri	7,8	17,18
5.	Membina hubungan dengan orang lain	9,10	19,20
Jumlah		10	10

3.5.1 Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu alat ukur yang akan digunakan berdasarkan yang diteliti (Yusuf 2018). Uji validitas dengan menggunakan *software* yang bernama SPSS dengan teknik *Korelasi Pearson Product Moment*. Setiap butir pertanyaan yang akan di uji validitas dinyatakan valid jika r-hitung melebihi nilai r-tabel dengan taraf signifikan 5%. Uji validitas dilakukan pada pemain game online di SMA Negeri 2 Sumedang dengan jumlah 40 responden yaitu laki-laki 20 dan perempuan 20 responden. Menentukan nilai r-tabel menggunakan rumus $df = N(40-2)$ maka nilai r-tabel yang digunakan yaitu 0.312 dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Jika nilai r-hitung > r-tabel (0.312) maka dinyatakan valid.
2. Jika nilai r-hitung < r-tabel (0.312) maka dinyatakan invalid.

Tabel 3 Uji validitas

Jumlah Item	r-tabel	r-hitung
20	0,312	0,331-0,491

Berdasarkan tabel 3.3 dapat disimpulkan dari jumlah item 25 ada 5 item dinyatakan tidak valid yaitu item nomor 3, 8, 11, 12 dan 15. Sedangkan jumlah item yang valid berjumlah 20 karena nilai r-hitung > nilai r-tabel.

3.5.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan suatu alat untuk mengukur sejauh mana kuesioner yang akan digunakan pada penelitian dalam memperoleh data

yang akurat (Yusuf, 2018). Uji reliabilitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode *Cronbach Alpha* dengan menggunakan SPSS 22. Menurut Siregar, 2013 kuesioner dinyatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* >0.6 (Olivia, 2019). Berikut nilai *Cronbach Alpha* dari responden dengan hasil :

Tabel 4 Uji reliabilitas

<i>Alpha Cronbach</i>	<i>N of item</i>
0.738	20

3.5.3 Uji Normalitas

Uji normalitas data menggunakan *Kolmogorov Smirnov*. Menurut (Oktaviani, M. 2014), menyatakan bahwa metode *Kolmogorov Smirnov* digunakan untuk uji normalitas dengan jumlah sampel lebih dari 50. Uji normalitas data menggunakan aplikasi SPSS dengan taraf signifikansi yang adalah 0,05. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil analisis *Kolmogorov Smirnov* tertulis nilai signifikansi *Asymp. Sig (2-tailed)* $0,012 < 0,05$ sehingga data penelitian tidak berdistribusi normal.

1.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah pengumpulan data yang mencakup tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pelaporan yang di lakukan pada penelitian tersebut (Ayu Sri Utami, 2013).

3.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode sebagai berikut :

1. Kuesioner

Metode pengumpulan data pada penelitian ini membuat kuesioner mengenai perbedaan tingkat kecerdasan emosional pemain *game online*

mobile di tinjau dari jenis kelamin dalam bentuk *softfile* seperti *G-form* yang disebarakan melalui media *Whatsapp*.

2. Dokumentasi

Peneliti melakukan pendokumentasian berupa foto sebagai bukti ketika melakukan penelitian.

Berikut langkah-langkah prosedur penelitian :

1. Mengurus surat perizinan penelitian dari instansi prodi D-3 Keperawatan UPI kampus di Sumedang
2. Meminta perizinan, maksud dan tujuan kepada instansi yang bersangkutan yang dijadikan praktik lapangan.
3. Melakukan pendekatan pada partisipan yang dijadikan subjek penelitian.
4. Melakukan penelitian dengan menggunakan quisioner yang telah tersruktur dan observasi secara langsung.
5. Mengumpulkan data yang sudah didapatkan dari hasil penelitian.
6. Melakukan pengolahan data dan dianalisis yang telah diperoleh dari subjek penelitian.

3.6.2 Langkah Pengumpulan Data

1. Tahap Perencanaan
 - a. Menentukan rumusan masalah.
 - b. Mengidentifikasi variabel.
 - c. Menentukan desain dan metode penelitian yang sesuai.
 - d. Menentukan populasi dan sampel.
 - e. Menentukan instrument penelitian.
 - f. Membuat surat perizinan kepada pihak terkait
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Menentukan partisipan yang dijadikan sebagai subjek yang sesuai dengan metode penelitian.
 - b. Meminta izin kepada instansi yang dijadikan praktik lapangan.
 - c. Meminta bimbingan kepada pihak instansi dalam pelaksanaan penelitian.

- d. Melakukan pendekatan maksud, tujuan dan waktu penelitian pada responden.
 - e. Menyebarkan lembar kuesioner dalam bentuk *softfile* seperti *G-form* berupa link yang disebarakan melalui media *Whatsapp*.
 - f. Mengumpulkan data yang sudah di isi oleh responden.
3. Tahap Evaluasi
- a. Data yang sudah terkumpul dilakukan pengecekan ulang dan pengolahan data.
 - b. Mamasukan data pada laporan penelitian.

3.7 Analisis Data

Analisis data merupakan data mentah yang akan diproses untuk memperoleh data secara ringkas sehingga menghasilkan data yang diperlukan (Junaid, 2016). Pada penelitian ini menggunakan metode *kuantitatif* dengan menggunakan teknik pengelolaan *analisis statistik deskriptif*. *Analisis statistik deskriptif* merupakan analisis yang berkaitan dengan metode-metode dalam pengumpulan atau penyajian data dalam penelitian.(Satia, 2017). Dalam penelitian ini pengolahan data menggunakan aplikasi *software* yaitu SPSS (*Statistikal package for the social science*). SPSS merupakan program komputer digunakan untuk menganalisis dan mengolah data.(Zein et al., 2019). Berikut langkah-langkah untuk menganalisis data : (Handayani, 2015).

1. Editing

Editing untuk meneliti kembali kelengkapan yang telah diperoleh melalui kuesioner. Diharapkan peneliti melakukan pengecekan ditempat pengumpulan data jika ada kekurangan data dapat segera dilengkapi.

2. Coding

Coding merupakan merupakan pemberian kode untuk memudahkan dalam memasukan data terhadap jawaban kuisisioner yang telah disebarakan kepada responden.

Pemberian kode dalam penelitian dengan pengklasifikasian sebagai berikut :

Tabel 5 Pernyataan

Pernyataan	Pernyataan	Kode
Favorable	Unfavorable	Favorable
Sangat tepat	Sangat tidak tepat	5
Tepat	Tidak tepat	4
Cukup tepat	Cukup tepat	3
Tidak tepat	Tepat	2
Sangat tidak tepat	Sangat tepat	1

3. Scoring

Scoring merupakan memberikan penilaian skor berupa angka. Pada tahap ini peneliti melakukan perubahan bentuk yang tadinya berupa huruf menjadi angka sesuai dengan nilai yang sudah ditentukan.

- a. Skor 80-100 : Tinggi
- b. Skor 60-79 : Sedang
- c. Skor <59 : Rendah

4. Memasukan data (*data entry*) atau *Processing*

Di tahap ini peneliti melakukan proses memasukan data pada perangkat *software computer* yaitu aplikasi SPSS.

5. Pembersih data (*Cleaning data*)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengecekan ulang data untuk melihat kekurangan atau kesalahan dalam menginput data yang sudah di masukan.

3.7.1 Analisis Data Univariat

Penelitian ini menggunakan analisis univariat dengan pengolahan data kategorik. Analisis univariat merupakan analisis yang digunakan untuk mendeskripsikan distribusi berbagai variabel yang diteliti (Kusumawati, Rahardjo, & Sari, 2015). Data kategorik merupakan perolehan data yang menjelaskan karakteristik pada data tersebut (Sari & Saputro, 2021). Variabel independent pada penelitian yaitu tingkat kecerdasan emosional ditinjau dari jenis kelamin yang dianalisis oleh data bivariat untuk melihat

komparatif atau perbedaan tingkat kecerdasan emosional akibat *game online mobile* ditinjau dari jenis kelamin.

Terdapat 20 pertanyaan mengenai tingkat kecerdasan emosional yang akan di berikan kepada responden yang di kategorikan dengan skor sebagai berikut :

1. Skor 80-100 : Tinggi
2. Skor 60-79 : Sedang
3. Skor <59 : Rendah

Hasil analisa data akan diinterpretasikan kedalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Menurut (Arikunto. 2010) interpretasi tabel disajikan dengan ketentuan berikut :

Tabel 6 Interpretasi

Interpretasi	Persentase
Seluruh	100%
Hampir seluruh	76-99%
sebagian besar	51-75%
Setengahnya	50%
Hampir setengahnya	26-69%
Sebagian kecil	1-25%
Tidak satupun	0%

3.7.2 Analisis Data Bivariat

Analisis bivariat merupakan analisis yang bertujuan untuk melakukan perbedaan tingkat kecerdasan emosional akibat *game online mobile* pada laki-laki dan perempuan. Pada penelitian ini terdapat beberapa asumsi, apakah data pada penelitian ini akan berdistribusi normal atau tidak. Maka, akan dilakukan uji normalitas menggunakan *Kolmogorov Smirnov*. dengan ketentuan sebagai berikut sebagai berikut :

1. Jika nilai sig > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.
2. Jika nilai sig < 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal (Andi, Q. 2014).

Pada penelitian ini data tidak berdistribusi normal dengan nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar $0,12 < 0,05$.

Pada penelitian ini menggunakan non-parametrik dengan teknik *mann whitney* dengan perolehan data distribusi tidak normal dengan rumus sebagai berikut : (Amanda, 2018)

$$U_1 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_1 (n_1 + 1)}{2} - R_1$$

$$U_2 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_1 (n_1 + 1)}{2} - R_2$$

Keterangan :

U_1 : Jumlah peringkat 1

U_2 : Jumlah peringkat 2

n_1 : Jumlah sampel 1

n_2 : Jumlah sampel 2

R_1 : Jumlah rangking pada sampel n_1

R_2 : Jumlah rangking pada sampel n_2

Perumusan hipotesis :

1. Jika nilai A.symp. Sig (2-tailed) $< 0,05$ maka H_1 diterima terdapat perbedaan.
2. Jika nilai A. Symp. Sig (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 ditolak tidak terdapat perbedaan.

3.8 Penyajian data

Setelah melakukan pengolahan data selesai, kemudian didapatkan hasil dan melakukan penyajian data ke dalam bentuk teks, sebagai berikut :

1. Berupa narasi yaitu penyajian data di buat ke dalam bentuk narasi atau dalam sebuah kalimat setelah data penelitian terkumpul dan mendapatkan hasil.
2. Penyajian ini dibuat dalam bentuk tabel dengan angka yang disusun sesuai dengan kategori secara sistematis.
3. Berbentuk diagram atau grafik, setelah didapatkan data hasil maka akan dimuat kedalam bentuk visual yang berupa angka atau symbol.

3.9 Hipotesis

H1 : Terdapat perbedaan tingkat kecerdasan emosional akibat *game online mobile* di tinjau dari jenis kelamin.

H0 : Tidak terdapat perbedaan tingkat kecerdasan emosional akibat *game online mobile* di tinjau dari jenis kelamin.

3.10 Prinsip Etik

Prinsip etik merupakan standar perilaku yang dijadikan sebagai pedoman perawat dalam menjalankan profesinya (Fadhillah, 2017). Berikut prinsip etik yang digunakan pada penelitian ini :

1. Otonomi (*autonomy*)

Pada tahap ini peneliti memberikan kebebasan pada responden dalam melakukan persetujuan sesuai dengan keputusan tanpa adanya paksaan.

2. Berbuat baik (*beneficence*)

Penelitian ini menyangkut kewajiban untuk berbuat baik pada sesama.

3. Tidak merugikan (*non-maleficence*)

Pada prinsip ini penelitian yang dilakukan tidak membahayakan responden dan peneliti yang dapat menyebabkan terjadinya cedera fisik / bahaya, dan psikologis.

4. Kerahasiaan (*confidentiality*)

Pada prinsip ini peneliti diharuskan menjaga privasi dan segala informasi yang didapat dari responden yang harus dijaga kerahasiaanya dan data tersebut akan dilaporkan sebagai hasil.