

BAB 3

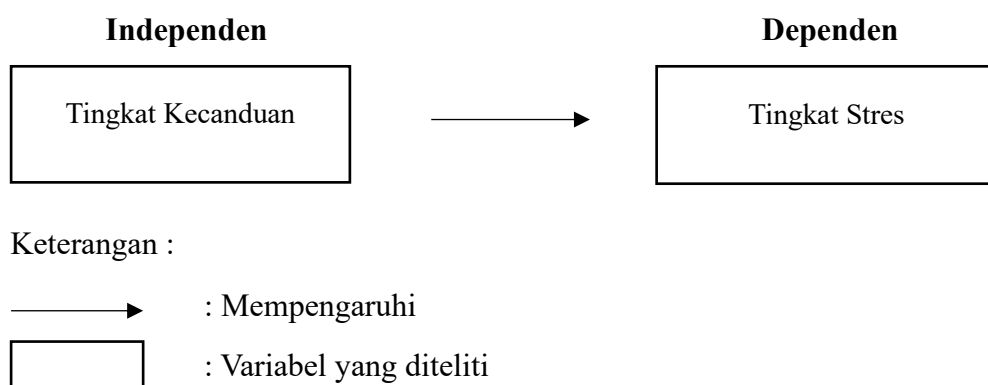
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan *non-experiment* yang termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif dengan desain *cross sectional* yang bertujuan untuk mencari hubungan Tingkat kecanduan dengan Tingkat stres pelaku judi *online* di salah satu desa di wilayah Kabupaten Tegal. Menurut Notoatmodjo, (2018) penelitian korelasi adalah suatu penelitian untuk mengetahui hubungan dan tingkat hubungan antar dua variabel atau lebih tanpa upaya mempengaruhi variabel tersebut sehingga tidak terdapat manipulasi variabel, penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. (Notoadmodjo, 2018)

Pendekatan *cross sectional* yaitu penelitian yang dilakukan pada satu periode tertentu dan pengamatan objek studi hanya dilakukan sekali pada waktu yang sama (Abduh et al., 2022)

Berdasarkan teori-teori yang telah dikemukakan maka kerangka untuk penelitian ini adalah :



Gambar 3. 1 Kerangka konseptual Hubungan tingkat kecanduan dengan tingkat kecemasan pelaku judi *online* di wilayah Kabupaten Tegal

3.2 Alat Penelitian dan Cara Pengumpulan Data

3.2.1 Alat Penelitian

Instrumen penelitian kuantitatif adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan pendekatan ilmiah dan metode statistik untuk mengukur variabel-variabel tertentu dalam suatu populasi, sehingga diperoleh hasil yang objektif dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. (Widodo et al., 2023)

Alat penelitian adalah alat-alat yang digunakan peneliti untuk pengumpulan data penelitian. Alat ukur atau instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (Mauliddiyah, 2021)

Terdapat dua alat ukur dalam penelitian ini yaitu kuesioner untuk mengukur Tingkat kecanduan pelaku judi *online* dan kuesioner untuk mengukur tingkat stres pelaku judi *online*. Kuesioner Tingkat kecanduan judi *online* menggunakan skala *Online Gambling Symptom Assessment Scale* (OGSAS) yang digunakan oleh Kalkan & Griffiths (2021), skala ini diadaptasi dari *skala The Gambling Symptom Assessment Scale* (G-SAS) yang dikembangkan oleh Kim et al. (2009) yang sebelumnya dilakukan pada subjek dengan gangguan perjudian patologis berdasarkan diagnosis DSM IV. Skala kecanduan judi *online* berjumlah 12 item. Diperoleh *cronbach's alpha reliability coefficient OGSAS* sebesar 0,830. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan skala Likert, setiap 12 item skala memiliki skor 0, 1, 2, 3 dan 4 (Pilihan jawaban untuk skor 0 sampai dengan 4 bervariasi pada setiap item), semua item menanyakan rata-rata gejala berdasarkan 7 hari terakhir penggunaan judi *online* pada individu. kuisisioner memiliki nilai maksimal 48 dan minimal 0 dengan kategori Kecanduan ringan adalah 0-15, Kecanduan Sedang 16-31 dan Kecanduan Berat 32-48 (Kalkan & Griffiths, 2021)

Tabel 3. 1 Alat Ukur Tingkat Kecanduan Pemain Judi *Online* di Desa Tembokluwung

Indikator	pernyataan		jumlah
	favorabel	unfavorabel	
Rata-rata penggunaan judi <i>online</i>	1,2,3,4		4
Rata-rata frekuensi perjudian <i>online</i>	5,6,7		3
Waktu yang dihabiskan untuk perjudian <i>online</i> atau perilaku terkait perjudian <i>online</i>	8		1
Kegembiraan dan ketegangan yang disebabkan oleh perjudian <i>online</i>	9		1
Kegembiraan atau kesenangan yang terkait dengan kemenangan <i>online</i>	10		1
Tekanan emosional (sakit atau kesedihan mental, malu, bersalah, malu)	11		1
Kesulitan pribadi (hubungan, keuangan, hukum, pekerjaan, medis atau kesehatan)	12		1
Total	12		12

Kuesioner tingkat stres diukur menggunakan kuesioner *Perceived Stress Scale (PSS)* yang dikembangkan oleh Cohen, Kamarck, dan Mermelstein pada tahun 1983. Instrumen yang digunakan untuk mengukur stress adalah *Perceived Stress Scale (PSS-10)* dengan 10 item pertanyaan dengan hasil uji validitas 0,488 hingga 0,688 dan reliabilitas didapatkan angka Cronbach Alpha 0,722. PSS merupakan instrumen psikologis yang dirancang untuk mengukur tingkat stres yang dirasakan individu dalam satu periode tertentu, berdasarkan persepsi mereka terhadap situasi yang dialami. Alat ukur ini memiliki keunggulan karena dapat digunakan secara fleksibel dalam berbagai kelompok populasi, baik dewasa muda maupun kelompok usia lainnya. (Alfito Hadi & Voutama, 2024)

Sistem penilaian untuk kuesioner ini dirancang untuk mengukur tingkat stres yang dialami individu terkait perjudian *online* secara komprehensif. Pertanyaan yang bersifat *favorable* dihitung secara terbalik untuk mencerminkan kontrol positif terhadap stres. Sebagai contoh, jawaban "Tidak pernah" pada skala akan bernilai 4, sedangkan "Sangat sering" akan bernilai 0. Hal ini dilakukan untuk menunjukkan tingkat pengelolaan yang baik oleh individu. Sebaliknya, pertanyaan yang bersifat *unfavorable* dihitung sesuai dengan nilai aslinya, dimana "Tidak pernah" bernilai 0, dan "Sangat sering" bernilai 4. Total skor merupakan penjumlahan dari semua jawaban, baik dari kategori *favorable* maupun *unfavorable*, dengan skor maksimal mencapai 40. Interpretasi skor dibagi menjadi tiga kategori utama: Tingkat Risiko Stres Rendah (30–40), menunjukkan kendali yang baik atas stres dan dorongan bermain judi *Online*; Tingkat Risiko Stres Sedang (15–29), yang mengindikasikan mulai munculnya stres dan perlunya perhatian lebih dan Tingkat Risiko Stres Tinggi (0–14), dimana individu menghadapi stres signifikan yang membutuhkan intervensi segera.

Tabel 3. 2Alat Ukur Tingkat Stres Pelaku Judi *Online* di Desa Tembokluwung

Indikator	Pertanyaan		jumlah
	Favorabel	Unfavorabel	
Rasa sulit mengelola tekanan akibat tanggung jawab atau kendala dalam hidup.	4	1,5,6	4
Frekuensi perasaan gugup, tegang, atau stres yang dirasakan individu.	-	2,7	2
Keyakinan terhadap kendali atas situasi atau kehilangan kendali.	3,8	-	2
Tingkat keyakinan individu dalam mengelola stres dan menghadapi situasi sulit.	9	10	2
Total	4	6	10

3.2.2 Cara Pengumpuln Data

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik *snowball sampling*, dimulai ketika peneliti menemui tiga kenalannya yang sudah terindikasi bermain judi online. Ketiga responden awal ini dipilih dari wilayah yang berbeda di Desa Tembokluwung agar data lebih bervariasi. Setelah itu, peneliti menanyakan kepada ketiga responden tersebut mengenai siapa saja kenalan lain yang juga bermain judi online untuk dijadikan responden berikutnya, hingga jumlah target responden tercapai.

3.2.2.1 Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, peneliti terlebih dahulu menyusun proposal penelitian, kemudian menjalani sidang proposal dan melakukan revisi sesuai dengan masukan yang diterima. Setelah proposal disetujui, peneliti mengajukan *ethical clearance* (EC) serta meminta surat izin penelitian kepada Asisten Program Studi Sarjana Keperawatan dan Ners Universitas Bhamada Slawi. Setelah memperoleh surat izin penelitian dari pihak kampus kemudian peneliti meminta izin kepada pihak desa Tembokluwung untuk melakukan penelitian.

3.2.2.2 Tahap Pelaksanaan

Nomor ethical clearance (EC) No.344/Univ.Bhamada/KEP.EC/VIII/2025 dan surat izin penelitian, peneliti mengurus izin kepada kepala desa Tembokluwung dan sedikit menjelaskan kepada kepala desa Tembokluwung mengenai maksud dan tujuan peneliti bahwa akan melakukan penelitian untuk tugas akhir skripsi dengan Hubungan Tingkat Kecanduan dengan Tingkat Stres Pelaku Judi *Online*.

Tahapan Selanjutnya, peneliti memberikan penjelasan kepada responden mengenai tujuan penelitian dan menggali informasi terkait pelaku judi. Peneliti juga meminta kontak person dari responden, menjelaskan manfaat dan prosedur penelitian, serta meminta persetujuan responden untuk berpartisipasi dengan menandatangani informed consent yang telah disiapkan. Responden berhak menerima atau menolak untuk berpartisipasi dalam penelitian.

Setelah itu, peneliti membagikan kuesioner dalam bentuk kertas yang berisi pertanyaan kepada responden dan menjelaskan tata cara pengisiannya. Peneliti mendampingi responden selama pengisian kuesioner berlangsung. Data yang telah diperoleh kemudian dikumpulkan dan diolah oleh peneliti, dimasukkan ke tabel tabulasi, dan dianalisis lebih lanjut. Terakhir, peneliti menyusun laporan berdasarkan hasil analisa data dan menyimpulkan hasil penelitian. Sebelum berpamitan peneliti menanyakan informasi tentang pelaku judi *online* yang lainnya.

Dalam proses pengisian kuesioner, peneliti dan 1 enumerator mendampingi responden untuk memastikan bahwa mereka memahami setiap pertanyaan yang diajukan. Jika terdapat pertanyaan yang kurang jelas, enumerator akan membantu memberikan penjelasan yang diperlukan. Setelah pengisian kuesioner selesai, responden mengembalikannya kepada peneliti dan enumerator untuk diperiksa kelengkapannya. Jika terdapat bagian yang belum terisi, kuesioner akan dikembalikan kepada responden untuk dilengkapi. Setelah seluruh data terkumpul, peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh responden yang telah bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini.

3.3 Uji Validitas dan Reabilitas

3.3.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan kesahan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan variabel data yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari variabel yang dimaksud (Handoko, 2024). Pada penelitian ini kuesioner kecanduan diukur dengan korelasi pearson product moment, yaitu dengan menganalisis setiap pertanyaan dengan mengkorelasikan setiap pertanyaan dengan skor total yang merupakan jumlah skor setiap pertanyaan (Notoadmodjo, 2018)

3.3.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan suatu penelitian dimana instrumentnya dipercaya dan digunakan sebagai alat pengumpulan data, instrument yang *reliable* itu instrument yang dapat menghasilkan data sama apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama (Handoko, 2024)

Uji validitas dan reabilitas dilakukan di Desa Tembokluwung, Kabupaten Tegal dengan jumlah responden $n = 20$. dengan uji *Alpha Cronbach*, dengan keputusan apabila uji *Alpha Cronbach* > jika konstanta bernilai 0,60 maka pernyataan tersebut dapat dianggap sebagai *reliable* atau sebaliknya jika *Alpha Cronbach* < konstanta (0,60) maka pernyataan tidak *reliable*.

kuesioner Tingkat kecanduan tidak dilakukan uji reliabilitas karena telah dilakukan pada penelitian sebelumnya dan Diperoleh *cronbach's alpha reliability coefficient* OGSAS sebesar 0,925. (Ananda, 2024)

Sedangkan kuesioner Tingkat Stres juga tidak dilakukan uji reliabilitas karena telah dilakukan pada penelitian sebelumnya dengan hasil Reliabilitas *Perceived Stress Scale* (PSS) adalah sebesar $(\alpha) = 0,823$ (Palupi, 2021)

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan dari data atau objek yang akan diteliti yang meliputi setiap individu atau elemen yang memenuhi kriteria spesifik dalam ruang dan waktu yang telah ditetapkan oleh peneliti (Suriani et al., 2023).

Populasi penelitian ini adalah seluruh individu yang melakukan aktivitas judi online dan berdomisili di Desa Tembokluwung, sehingga fokus penelitian tertuju pada kelompok yang relevan dengan variabel yang diteliti.

3.4.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2017), sampel adalah bagian dari populasi yang mewakili sebagian dari populasi baik dari segi jumlah maupun komposisinya. Snowball Sampling merupakan metode pengambilan sampel dimana peneliti memulai dengan sejumlah kecil responden yang memiliki karakteristik atau kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Responden awal tersebut kemudian diminta untuk merekomendasikan individu lain yang mereka kenal dan memenuhi kriteria yang sama. Proses ini berlangsung seperti bola salju yang menggelinding, semakin lama semakin besar, hingga jumlah sampel yang diinginkan tercapai. Metode ini sangat berguna, terutama dalam penelitian yang melibatkan kelompok masyarakat yang sulit dijangkau atau memiliki jaringan sosial yang erat.

3.4.3 Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi adalah kriteria atau ciri-ciri yang perlu dipenuhi oleh setiap anggota populasi yang dapat diambil sebagai sampel (Notoadmodjo, 2018). Kriteria inklusi pada penelitian ini adalah Pada penelitian ini, responden yang termasuk dalam kriteria inklusi adalah mereka yang bersedia menjadi responden, merupakan warga yang bermain judi online, serta memiliki kemampuan membaca dan menulis. Selain itu, responden berada pada rentang usia 18-25 tahun, merupakan warga masyarakat Desa Tembokluwung, dan

mengalami faktor-faktor yang dapat menimbulkan stres, seperti kerugian finansial akibat judi online, tekanan dari keluarga atau lingkungan sosial, serta perasaan bersalah atau cemas yang muncul sebagai dampak dari perilaku berjudi.

3.4.4 Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi adalah ciri-ciri anggota populasi yang tidak dapat diambil sebagai sampel (Notoadmodjo, 2018).

Kriteria eksklusi pada penelitian ini adalah responden yang tidak dapat ditemui pada saat penelitian, tidak bermain judi *online*, serta pelaku yang mengalami stres akibat faktor lain di luar aktivitas judi *online*, seperti masalah kesehatan, pekerjaan, maupun persoalan keluarga.

3.5 Besar Sampel

Jumlah sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan rumus Lameshow untuk proporsi, sebagai berikut:

$$n_0 = \frac{Z^2 \cdot p(1 - p)}{d^2}$$

Keterangan:

- n_0 = jumlah sampel awal
- z = nilai baku pada tingkat kepercayaan 95% (1,96)
- p = proporsi yang diharapkan, digunakan 0,5 apabila tidak diketahui
- d = presisi (tingkat kesalahan), ditetapkan 0,05

Substitusi nilai:

$$\begin{aligned} n_0 &= \frac{(1,96)^2 \times 0,5(1 - 0,5)}{(0,05)^2} \\ n_0 &= \frac{3,8416 \times 0,25}{0,0025} \\ n_0 &= \frac{0,9604}{0,0025} = 384,16 \end{aligned}$$

Karena jumlah populasi dalam penelitian ini relatif kecil (N=99), maka dilakukan koreksi dengan rumus:

$$n = \frac{n_0}{1 + \frac{n_0 - 1}{N}}$$

$$n = \frac{384,16}{1 + \frac{384,16 - 1}{99}}$$

$$n = \frac{384,16}{1 + \frac{383,16}{99}}$$

$$n = \frac{384,16}{4,87} = 78,88 \approx 79$$

Dengan hitungan rumus diatas, jumlah sampel minimum yang dibutuhkan adalah 79 responden. Namun, dalam penelitian ini digunakan 99 responden, sehingga jumlah tersebut telah melebihi kebutuhan minimal berdasarkan rumus Lameshow dan dianggap memadai untuk dianalisis lebih lanjut

3.6 Definisi Operasional Variabel Penelitian dan Skala Pengukuran

Menurut (Notoadmodjo, 2018) definisi operasional merupakan penjelasan mengenai apa yang diukur berdasarkan variabel atau batasan yang relevan dengan variabel tersebut.

Tabel 3. 3 Definisi Operasional, Alat Ukur, Hasil Ukur dan Skala

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
Independen	Kecanduan judi <i>online</i>	Kuesioner	Kategori :	Ordinal
Tingkat	di Desa Tembokluwung	<i>Online</i>	0 - 15 :	
Kecanduan	merupakan kondisi	<i>Gambling</i>	Tingkat	
Pelaku Judi	dimana seseorang	<i>Symptom</i>	Kecanduan	
<i>Online</i> di Desa	mengalami kehilangan	<i>Assessment</i>	Ringan	
Tembokluwung	kontrol terhadap waktu dan frekuensi bermain judi <i>online</i> , yang	<i>Scale</i> (OGSAS)	16 - 31 : Tingkat	

	berdampak negatif pada aspek-aspek psikologis, sosial, akademik, atau pekerjaan		Kecanduan Sedang 32 - 48 : Tingkat Kecanduan Berat	
Dependen Tingkat Stres Pelaku Judi Online di Desa Tembokluwung	Stres pada pelaku judi <i>online</i> di Desa Tembokluwung adalah kondisi psikologis yang muncul akibat tekanan emosional, finansial, dan sosial yang terkait dengan aktivitas permainan Judi <i>Online</i> .	kuesioner <i>Perceived Stress Scale (PSS)</i>	Kategori : Ordinal 0 - 14 : Tingkat Stres Rendah 15 - 29 : Tingkat Stres Sedang 30 - 40 : Tingkat Stres Berat	
Karakteristik Umur Pelaku Judi Online di Desa Tembokluwung	Usia pelaku judi <i>online</i> di desa tembokluwung yang dihitung berdasarkan tahun lahir sampai tahun penelitian, dinyatakan dalam tahun.	kuesioner	Usia responden dalam tahun, dihitung rata-rata	Rasio

3.7 Teknik Pengolahan Data dan Analisa Data

3.7.1 Teknik pengolahan data

Pengolahan data yang telah terkumpul dan diolah menurut (Notoadmodjo, 2018) sebagai berikut :

3.7.1.1 Mengedit (*Editing*)

Setelah membagikan kuesioner kepada para peserta, peneliti dengan cermat meneliti dan memverifikasi setiap jawaban untuk menjamin bahwa data memiliki semua informasi yang diperlukan. Merupakan tanggung jawab peneliti untuk memastikan bahwa jawaban yang diberikan dalam kuesioner sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Petunjuk ini berisi alternatif jawaban yang berkisar dari sangat memahami hingga tidak memahami.

3.7.1.2 Pemberian (*Coding*)

Demi efisiensi pengolahan data dan menghindari kesalahan pada hasil penelitian, peneliti menandai setiap kuesioner dengan simbol atau kode berupa angka setelah responden mengisinya. Berikut adalah skema pengkodean yang digunakan dalam penelitian ini: jenis kelamin laki-laki diberi kode 1 dan perempuan diberi kode 2. Setiap variabel penelitian dinilai dari Ringan diberi kode 1, Sedang diberi kode 2 dan Berat diberi kode 3. Untuk Pendidikan Terakhir SMP diberi kode 1 dan SMA diberi kode 2

3.7.1.3 Pemindahan (*Transferring*)

Setelah peneliti menyelesaikan proses pengkodean kuesioner, data kemudian dicatat dalam sebuah tabel dengan urutan tertentu, dimulai dari responden pertama hingga responden terakhir. Setelah kompilasi data dalam tabel, informasi tersebut kemudian dimasukkan ke dalam aplikasi yang dikenal sebagai *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 26.0. Hal ini dilakukan untuk melakukan pengolahan data univariat dan bivariat.

3.7.1.4 Penyajian (*Tabulating*)

Selain itu, setelah memasukkan data ke dalam program SPSS dan melakukan uji univariat dan bivariat, peneliti secara cermat dan sistematis mengelompokkan jawaban yang serupa, menentukan jumlah item pertanyaan yang termasuk dalam setiap kategori, dan membuat tabulasi hasil dalam tabel distribusi frekuensi.

3.7.2 Analisa Data

Menurut (Rifa'i, 2023) analisa data adalah tahap yang dilakukan setelah data dikumpulkan. Proses ini memiliki peran penting dalam penelitian karena menjadi penting dalam penelitian karena menjadi dasar untuk menjawab pertanyaan penelitian, menguji hipotesis, serta menarik kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.

3.7.2.1 Analisa Univariat

Setiap variabel dalam hasil penelitian dapat diperiksa dengan menggunakan analisis univariat. Analisis univariat adalah alat yang berharga untuk meringkas data pengukuran dan mengubahnya menjadi wawasan yang dapat ditindaklanjuti. Pengukuran statistik, tabel, atau grafik semuanya dapat digunakan untuk meringkas. Setiap variabel penelitian menjalani analisis univariat (Kusumawaty et al., 2022).

3.7.2.2 Analisa Bivariat

Tahap selanjutnya adalah analisis bivariat, yaitu menganalisis variabel independen dan dependen untuk menarik kesimpulan dari penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara tingkat kecanduan judi *online* dan tingkat stres yang dialami oleh pelaku judi dengan menggunakan analisis bivariat Spearman.

Metode ini dipilih karena data yang dikumpulkan mengenai tingkat kecanduan dan tingkat stres kemungkinan besar bersifat ordinal, seperti yang diukur melalui skala Likert. Korelasi Rank Spearman sangat sesuai untuk data berskala ordinal karena mengukur hubungan berdasarkan keterkaitan antara variabel, serta lebih tahan terhadap pengaruh nilai yang jauh berbeda dibandingkan metode lain seperti Korelasi Pearson. Hasil analisis diharapkan memberikan nilai koefisien Spearman yang berkisar antara -1 hingga 1, dimana nilai positif menunjukkan hubungan positif antara tingkat kecanduan dan tingkat stres, sedangkan nilai negatif menunjukkan hubungan negatif.

3.8 Etika Penelitian

Etika penelitian mengatur bagaimana peneliti berperilaku selama penelitian. Etika penelitian mengatur cara peneliti berperilaku saat mereka mengumpulkan data di lapangan (melalui wawancara, angket, pengamatan, dan permintaan data pendukung), menyusun laporan penelitian, dan mempublikasikan hasil penelitian. Beberapa norma berkaitan dengan etika penelitian. Ini termasuk norma sopan-santun yang mempertimbangkan norma dan kebiasaan masyarakat, norma hukum

yang mengatur sanksi untuk pelanggaran, dan norma moral yang mengatur etika dan kesadaran yang baik dan jujur saat melakukan penelitian (Adiputra et al., 2021).

3.8.1 Kebaikan (*Beneficience*)

Peneliti menjamin bahwa proses penelitian memberikan manfaat bagi responden maupun masyarakat. Peneliti memastikan kerahasiaan identitas responden dan hanya menggunakan data untuk kepentingan akademik. Selain itu, peneliti menjelaskan bahwa hasil penelitian dapat menjadi bahan edukasi dan masukan dalam upaya pencegahan serta penanganan kecanduan judi online dan stres di masyarakat. Dengan demikian, penelitian ini tidak menimbulkan kerugian bagi responden, melainkan berorientasi pada pemberian manfaat bagi individu maupun lingkungan sosialnya.

3.8.2 Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Semua informasi responden dijaga kerahasiaannya oleh para peneliti. Baik penelitian ini maupun publikasi selanjutnya tidak akan menggunakan identitas responden. Setelah pemrosesan data, semua informasi pribadi yang dapat diidentifikasi dari responden akan dihapus.

3.8.3 Kejujuran (*Veracity*)

Responden memiliki hak untuk mengetahui jenis penelitian yang melibatkan mereka. Oleh karena itu, untuk memastikan bahwa siswa mengetahui dengan jelas tujuan dan sasaran penelitian dan dapat membuat keputusan yang tepat terkait keterlibatan mereka, peneliti menginformasikan kepada mereka tentang manfaat, dampak, dan tujuan penelitian.

3.8.4 Keadilan (*Justice*)

Peneliti dalam penelitian ini sangat berhati-hati dalam memperlakukan responden secara adil dan hanya mengumpulkan informasi yang akurat dari mereka. Untuk memastikan bahwa semua peserta senang dengan informasi yang mereka terima

dan tidak bias, penelitian ini mengizinkan mereka untuk mengajukan banyak pertanyaan yang sesuai dan memberikan penjelasan yang menyeluruh

