

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian menggunakan angka, dimulai dengan pengumpulan data, interpretasi data, dan penyajian yang akan diterapkan untuk meneliti terhadap populasi dan sampel tertentu (Arikunto, 2017). Rancangan penelitian ini menggunakan penelitian korelasional untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel bebas yaitu kecanduan *game online* dan variabel terikat yaitu kesehatan mental. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan *cross sectional* yang merupakan suatu pengukuran variabel independen dan variabel dependen yang akan diteliti dan dilakukan dalam satu waktu (Nursalam, 2011).

3.2 Alat Penelitian dan Cara Pengumpulan Data

3.2.1 Alat Penelitian

Alat penelitian dalam pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online* dengan kesehatan mental yaitu berupa kuesioner. Dalam mengukur tingkat kecanduan *game online*, peneliti menggunakan *Game Addiction Scale* (GAS) yaitu skala yang dibuat oleh Lemmens, Valkenburg & Peter (2009) dalam melakukan penelitian tentang kecanduan *game online*. Peneliti menggunakan skala yang sudah di adaptasi oleh peneliti Masyita (2016). Kuesioner tersebut mengukur seberapa tinggi tingkat kecanduan seseorang terhadap penggunaan *game online* secara umum. Kuesioner tersebut berisikan tentang 21 pertanyaan yang menggali tentang pentingnya penggunaan *game online* (*Saliance*) yang terdiri dari 3 pertanyaan yang tercantum pada kolom pertanyaan 1, 2, dan 3. Kedua, toleransi dalam bermain *game online* (*Tolerance*) yang terdiri dari 3 pertanyaan yang tercantum pada kolom pertanyaan 4, 5, dan 6. Ketiga, suasana hati (*Modification Mood*) yang terdiri dari 3 pertanyaan yang tercantum pada pertanyaan nomor 7, 8, dan 19. Keempat, kambuh (*Relapse*) yang terdiri dari 3 pertanyaan yang tercantum pada kolom pertanyaan di nomor 10, 11, dan 12. Kelima

penarikan (*withdrawal*) yang terdiri dari 3 pertanyaan di nomor 13, 14, dan 15. Keenam konflik (*Conflict*) yang terdiri dari 3 pertanyaan di nomor 16, 17, dan 18. Ketujuh masalah (*Problems*) yang terdiri dari 3 pertanyaan di nomor 19, 20, dan 21 yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, yang sesuai dengan kondisi dan apa yang dirasakan oleh sampel saat ini. Jawaban dilakukan dengan memberikan tanda (v) pada kolom yang sudah tersedia di dalam kuesioner. Kategori pemilihan jawaban terdiri dari lima kategori di antaranya adalah Tidak Pernah (tidak pernah) memperoleh skor 1, Jarang (pernah menggunakan) memperoleh skor 2, Kadang-kadang (menggunakan tidak setiap saat) memperoleh skor 3, Sering (menggunakan setiap saat, tetapi tidak menjadi prioritas utama) memperoleh skor 3, Sering (menggunakan setiap saat) memperoleh skor 4, dan sangat sering (menggunakan setiap saat, menjadi prioritas dan keutamaan) memperoleh skor 5 semua skor di jumlah dan akan di ambil nilai tengah dari skor tersebut. Semakin tinggi nilai yang diperoleh, maka semakin tinggi pula tingkat kecanduannya. Jika skor 21- 41 dikatakan Normal dan tidak mengalami kecanduan *game online*, skor 42-62 Mild yaitu individu bermain *game online* dalam waktu yang lama tetapi individu tersebut masih bisa untuk mengontrolnya, skor 63-83 Moderate yaitu beranggapan bahwa *game online* merupakan hal yang penting, namun tidak selalu menjadi yang utama dalam hidupnya, skor 84-105 Severe yaitu *game online* merupakan hal yang paling utama di dalam kehidupannya sehingga mengabaikan kepentingan-kepentingan yang lain.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur kesehatan mental pada penelitian ini berupa kuisisioner yang sudah baku yaitu *Mental Health Inventory* (MHI) 38. Kuesioner *Mental Health Inventory* (MHI) 38, dibuat oleh Veit dan Ware pada tahun 1983 yang digunakan oleh (Parombean et al., 2023). Kuesioner MHI terdiri dari dua dimensi yaitu *psychological well-being* yang terdiri dari 14 pertanyaan dan *psychological distress* yang terdiri dari 24 pertanyaan. Dimensi *psychological well-being* terdiri dari subskala *life satisfaction*, *emotional ties*, dan

general positive affect. Dimensi *psychological distress* terdiri dari subskala *anxiety*, *loss of behavioral/emotional control*, dan *depression*. Pernyataan kuesioner ini dinilai dengan arah item negatif dan arah item positif. Hasil dari jawaban arah item positif Tidak pernah = 1, Kadang-kadang = 2, Jarang = 3, Sering = 4, Selalu = 5. Arah Item Negatif, Tidak pernah = 5, Kadang-kadang = 4, Jarang = 3, Sering = 2, Selalu = 1. Apabila sudah ada total skor dari jawaban kuesioner maka skor ditentukan, Jika skor *psychological well-being* > *psychological distress* = tidak ada masalah kesehatan mental, begitupun jika skor *psychological distress* > *psychological well-being* = terdapat masalah kesehatan mental.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Kuesioner Kecanduan *Game Online Game Addiction Scale* (GAS)

Aspek	Indikator	No.Pertanyaan
Saliance	Kehilangan kontrol waktu dan ketidakpedulian terhadap motivasi dasar	1,2,3
Tolerance	Peningkatan toleransi terhadap bermain <i>game online</i>	4,5,6
Mood Modification	Lupa melakukan suatu kewajiban yang harus di jalani	7,8,9
Relapse	Munculnya rasa ingin bermain <i>game online</i>	10,11,12
Withdrawal	Perasaan marah, ketegangan dan depresi ketika kesulitan bermain <i>game online</i>	13,14,15
Conflict	Kurangnya interaksi sosial	16,17,18
Problems	Mengabaikan suatu kegiatan	19,20,21
Total		21

Sumber : (Lemmens, Valkenburg & Peter 2009)

Tabel 3.2 Kisi-kisi Kuesioner Kesehatan Mental (MHI-38)

Aspek	Indikator	No.Pertanyaan
psychological well-being	Pengaruh positif	1,4,5,6,7,10
	Ikatan emosional	12,17,22,23,26
	Kepuasan hidup	31,34,37
psychological distress	Kecemasan	2,3,11,13,15,25,29,32,33,35
	Depresi	9,19,30,36,38
	Hilangnya kendali perilaku/emosional	8,14,16,18,20,21,24,27,28
Total		38

Sumber : Dibuat oleh Veit dan Ware pada tahun 1983 yang diterjemahkan oleh Parombean et al., (2023).

3.2.2 Cara Pengumpulan Data

3.2.2.1. Tahap Perencanaan

Tahap persiapan yaitu dengan cara menyusun proposal dan melakukan sidang proposal. Setelah proposal disetujui, peneliti meminta surat permohonan izin melaksanakan penelitian dari Ka.Prodi S1 Ilmu Keperawatan Universitas Bhamada Slawi sebagai surat pengantar ke Kepala Desa Munjungagung untuk mendapatkan izin penelitian. Peneliti mengawali perencanaan dengan berkonsultasi kepada pembimbing 1 dan pembimbing 2 untuk menyetujui judul penelitian. Setelah mendapat persetujuan dari keduanya, peneliti melakukan studi pendahuluan dengan melaksanakan wawancara serta observasi untuk memperoleh data. Hasil dari studi pendahuluan ini mengungkap masalah terkait kecanduan *game online* dan kesehatan mental remaja di Desa Munjungagung.

Setelah itu, peneliti mengurus surat izin pelaksanaan penelitian dari ketua Program Studi S1 Ilmu Keperawatan di Universitas Bhamada Slawi. Surat izin ini diperlukan untuk melakukan penelitian di Desa Munjungagung, tempat di mana data akan diambil dari remaja yang memiliki tingkat kecanduan *game online*. Selanjutnya, peneliti melakukan sosialisasi kepada dua enumerator, yaitu mahasiswa semester 8 jurusan keperawatan. Setelah itu, dilakukan persamaan persepsi mengenai cara

menggunakan kuisioner sebagai alat ukur kecanduan *game online* dan Kesehatan mental. Tujuannya adalah agar enumerator memiliki pemahaman dan metode yang sama dalam melakukan pengumpulan data terhadap remaja dengan kriteria inklusif yang menjadi objek penelitian. Enumerator bertugas mengumpulkan data dan menjelaskan kepada responden apabila ada responden yang kesulitan mengisi kuisioner, setiap enumerator masing-masing bertugas mengumpulkan 15 data responden dan peneliti mengumpulkan 33 data responden.

3.2.2.2. Tahap Pelaksanaan

Setelah mendapat persetujuan dari dosen pembimbing dan dosen penguji serta mendapat izin pengambilan data dari pihak Desa Munjungagung peneliti melaksanakan penelitian di Desa Munjungagung. Penelitian telah dilakukan selama 4 hari pada tanggal 10,11,14 dan 15 juni dengan cara *door to door*. Berdasarkan waktu yang sudah ditentukan, setiap akan melakukan pembagian kuesioner dipilih sesuai dengan kriteria inklusi, sebelum kuesioner tersebut diisi peneliti maupun enumerator akan memperkenalkan diri, menyampaikan tujuan penelitian, menyampaikan manfaat penelitian dan meminta persetujuan menjadi responden. Setelah itu, responden diberikan waktu 10 menit masing-masing untuk mengisi kuisioner tingkat kecanduan *game online* dan kesehatan metal remaja. Pada saat melakukan penelitian peneliti dan enumerator menemui hambatan yaitu para responden sedang melaksanakan ujian semester, jadi dihari pertama hanya mendapatkan 8 data responden di rw 1, dihari kedua mendapatkan 7 data responden di rw 2. Dari hasil tersebut peneliti dan enumerator memutuskan menunda penelitian sampai para responden selesai melaksanakan ujian semester yaitu di tanggal 14 dan 15 juni. Di hari ketiga mendapatkan 33 data responden di rw 1,3 dan 4, dan dihari keempat mendapatkan 15 data di rw 5 dan proses pengumpulan data telah terselesaikan karena sudah terkumpul total 63 data responden.

3.2.2.3 Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengukur atau mengevaluasi apakah data yang diperoleh setelah dilakukan penelitian valid atau tidak valid (Sugiyono, 2015). Alat ukur yang dijelaskan di sini adalah pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner. Data yang terkumpul diolah dengan menilai secara cermat kelengkapan instrumen terkait dengan variabel yang dievaluasi. Sebelum memulai penelitian apapun, keandalan alat ukur harus diverifikasi atau diuji melalui uji validitas. Pada tahap ini peneliti menggunakan korelasi pearson dengan melakukan program aplikasi statistik dalam melakukan uji validitas. Pengukuran dilakukan dengan membandingkan hasil setiap item kuesioner dengan nilai dari t tabel. Tahap uji coba dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 5% dengan kriteria uji, dan dapat disimpulkan butir pertanyaan valid jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, begitu sebaliknya, jika nilai t dari tabel $t < t_{tabel}$ dalam tabel, maka item t yang relevan dikatakan salah Ghozali (2016). Berdasarkan hasil uji coba validitas yang dilakukan oleh Masyita (2016) untuk mengukur variabel kecanduan game online terhadap 21 item, didapatkan hasil bahwa seluruh item pada instrumen kecanduan game online, memiliki $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,098), sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item valid.

3.2.2.4 Uji Reabilitas

Sebelum melakukan penelitian, ketepatan instrumen harus dinilai. Konsep reliabilitas menyatakan bahwa indikator yang berkualitas tinggi dapat digunakan sebagai instrumen pengumpulan data. Rancangan uji reabilitas sudah dilakukan oleh Masyita (2016) uji coba menggunakan alat Cronbach's Alpha pada item Kecanduan Game Online, menunjukkan reliabilitas 0,956 yang termasuk ke dalam tingkat reliabilitas sangat tinggi.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu diharapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan (Notoatmodjo, 2012). Populasi pada penelitian ini adalah remaja berumur 13-18 tahun di Desa Munjungagung berjumlah 170 remaja.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dalam melakukan penelitian, dapat digunakan seluruh objek atau hanya mengambil sebagian dari seluruh populasi (Notoatmodjo, 2012). Teknik pengambilan sampel untuk penelitian ini adalah *proportional random sampling*, menurut Sugiyono (2017) adalah suatu rumus yang digunakan untuk mencari besaran sampel yang dinilai mampu mewakili keseluruhan populasi. Sugiyono memaparkan penjelasannya tersebut melalui bukunya yang berkaitan dengan metodologi penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah remaja didesa munjungagung yang memiliki gadget dan sering bermain *game online*. Berdasarkan data dari Kepala Desa Munjungagung dan dihitung menggunakan teknik *proportional random sampling* maka sampel yang dibutuhkan yaitu 63 remaja, dan telah dilakukan wawancara melalui door to door mencari remaja yang memainkan game online didapatkan 63 orang remaja yang memiliki *gadget* dan bermain *game online*.

3.3.2.1 Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi adalah ciri umum yang membuat subjek penelitian dari populasi yang harus dicapai dengan terjangkau serta menjadi subjek penelitian (Nursalam, 2016). Kriteria inklusi penelitian ini adalah remaja usia 13-18 tahun yang tercatat sebagai warga di Desa Munjungagung, remaja yang memiliki/memainkan *game online* di *gadget/hpnya*. Berdasarkan data dari Kepala desa Munjungagung remaja di Desa Munjungagung berjumlah 170 jiwa.

3.3.2.2 Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi adalah kriteria khusus pada pengecualian atau pengeluaran subjek yang memenuhi kriteria inklusi dari penelitian karena alasan tertentu (Nursalam, 2016). Kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah remaja yang pindah tempat tinggal dari Desa Munjungagung.

3.4 Besar Sampel

Teknik pengambilan sampel untuk penelitian ini adalah menggunakan teknik probability sampling jenis proportionate random sampling. Menurut Sugiyono (2014:118) proportionate random sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana semua anggota mempunyai kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel sesuai dengan proporsinya. Sedangkan untuk menentukan jumlah sampel pada penelitian ini dengan menggunakan rumus slovin, dengan derajat kesalahan sebesar 10%. Berikut ini adalah perhitungan dalam menentukan besar sampel :

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

$$n = \frac{170}{1 + 170(0,1)^2}$$

$$n = \frac{170}{1 + 170(0,01)}$$

$$n = \frac{170}{1 + 1,7}$$

$$n = \frac{170}{2,7}$$

$n = 62,9$ dibulatkan menjadi 63 remaja.

Tabel 3.3 pembagian sampel

NO	RW	Rumus	Jumlah
1.	1	$\frac{40}{170} \times 63=14,8$	15
2.	2	$\frac{20}{170} \times 63=7,4$	7
3.	3	$\frac{27}{170} \times 63=10,0$	10
4.	4	$\frac{43}{170} \times 63=15,9$	16
5.	5	$\frac{40}{170} \times 63=14,8$	15
Total			63

3.5 Tempat dan Waktu Penelitian

3.5.1 Tempat Penelitian

Tempat penelitian akan dilakukan di Desa Munjungagung Kecamatan Kramat, Kabupaten Tegal, Provinsi Jawa Tengah.

3.5.2 Waktu Penelitian

Waktu pada penelitian ini 10-15 juli tahun 2024

3.6 Definisi Operasional Variabel Penelitian dan Skala Pengukuran

Tabel 3.4 Definisi Operasional Variabel Penelitian dan Skala Pengukuran

No	Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
1.	Kecanduan <i>game online</i>	Merupakan penggunaan berlebih karena adanya pemikiran dan motivasi tinggi untuk bermain <i>game online</i> secara terus menerus yang dapat merugikan diri. khususnya pada remaja yang mengalami kecanduan <i>game online</i> dan meliputi 7 aspek yaitu: Saliance, Tolerance, Mood Modification, Relapse, Withdrawal, Conflict.	Kuesioner	1. Normal = 21-41 2. Ringan = 42-62 3. Sedang = 63-83 4. Berat = 84-105	Ordinal
2.	Kesehatan mental	Merupakan terwujudnya keserasian yang sungguh-sungguh antara fungsi-fungsi kejiwaan dan terciptanya penyesuaian diri antara individu dengan dirinya sendiri dan lingkungannya dan diukur menggunakan kuesioner (MHI-38) dengan Indeks tekanan psikologis dan kesejahteraan psikologis	Kuesioner	1. Jika skor psychological well-bein > psychological distress = tidak ada masalah kesehatan mental. 2. Jika skor psychological distress > psychological well-bein = terdapat masalah kesehatan mental.	Ordinal

3.7 Teknik Pengelolaan Data dan Analisa Data

3.7.1 Teknik Pengelolaan Data

Data yang dikumpulkan kemudian diolah dengan cara editing, coding, entry dan tabulating. Pertama, Editing yaitu memeriksa kelengkapan pengisian kuesioner, kesalahan antar jawaban pada kuesioner. Peneliti melakukan pengecekan kelengkapan kuesioner. Kuesioner yang tidak lengkap dikembalikan ke responden untuk dilengkapi. Kedua, Coding yaitu memberikan kode untuk memudahkan proses pengolahan data. Coding dalam penelitian ini antara lain peneliti memberikan kode untuk variabel tingkat kecanduan *game online* dengan kategori Normal 1, Ringan 2, Sedang 3, Berat 4. Pada variabel Kesehatan mental dengan kategori tidak ada masalah mental 1, terdapat masalah mental 2. Entry yaitu memasukan data untuk diolah menggunakan program komputer. Keempat, Tabulating yaitu mengelompokan data sesuai variabel yang diteliti guna mempermudah analisa data. Setelah data diolah kemudian data dianalisis.

3.7.2 Analisa Data

3.7.2.1 Analisa Univariat

Analisa univariat adalah analisa yang dilakukan untuk menganalisis tiap variabel dari hasil penelitian. Sebelum uji univariat dilakukan, penelitian ini melakukan uji hipotesis untuk mengetahui semua variabel berdistribusi normal atau tidak. Analisa univariat (*analisis prosentase*) dilakukan pada semua variabel. Karena kedua variabel pada penelitian ini berbentuk data kategorik menggunakan skala ukur ordinal, sebagai akibatnya data yang dilampirkan dalam bentuk distribusi frekuensi dan presentase. Analisa univariat ini yaitu mengidentifikasi tingkat kecanduan *game online* dengan kesehatan mental pada remaja di Desa Munjungagung Kecamatan Kramat.

3.7.2.2 Analisa Bivariat

Analisa bivariat yaitu untuk menganalisis hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Analisa bivariat penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada hubungan atau tidak pada variabel bebas kecanduan *game online* dengan variabel

terikat kesehatan mental. Kedua variabel dalam penelitian ini menggunakan skala ordinal, sehingga uji korelasi *kendall's tau b* digunakan untuk analisa data dalam penelitian ini. Uji korelasi *kendall's tau b* artinya uji statistik yang bertujuan untuk menguji hipotesis antara dua variabel serta mengharuskan kedua variabel di ukur dengan skala ordinal. Analisa bivariat digunakan untuk menguji hipotesis yang mana $p \text{ value} < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, namun jika $p \text{ value} > 0,05$ maka H_a ditolak dan H_o diterima.

3.8 Etika Penelitian

Etika dalam melakukan penelitian merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan, karena peneliti juga berinteraksi dengan orang lain (Nursalam, 2016). Etika penelitian menerapkan prinsip-prinsip berikut dalam penelitian ini antara lain yaitu menghormati hak asasi manusia atau kebebasan, prinsip menghormati privasi dan kerahasiaan subjek penelitian (*respect for privacy and confidentiality*), kejujuran (*veracity*), keadilan.

3.8.1 Menghormati Hak Asasi Manusia atau Kebebasan

Pada saat melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu menjelaskan tujuan dan dampak dari penelitian serta menjamin kerahasiaan informasi yang diberikan oleh responden. Selanjutnya pada saat melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu memberikan surat persetujuan (*informed consent*) kepada responden dan meminta persetujuan serta kesediaan mereka untuk menjadi responden dengan cara menandatangani tanpa ada paksaan, sebelum memberikan kuesioner kepada mereka.

3.8.2 Prinsip Menghormati Privasi dan Kerahasiaan Subjek Penelitian

Ketika peneliti memiliki akses ke data responden, peneliti diwajibkan untuk menjaga privasi data yang diambil oleh responden dan tidak boleh mendiskusikan atau menyebutkan data yang diambil kepada responden lain, dan peneliti hanya boleh melaporkan data yang spesifik.

3.8.3 Kejujuran (*veracity*)

Peneliti harus selalu jujur mengenai manfaat atau hasil yang akan didapatkan oleh responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini. Manfaat yang akan diterima responden adalah informasi, pemahaman, dan pengetahuan mengenai hubungan stimulasi psikososial dengan stunting, yang akan menuntun mereka untuk mempelajari lebih lanjut mengenai stimulasi psikososial yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan pada anak.

3.8.4 Keadilan

Selama penelitian, peneliti harus adil tidak boleh membeda-bedakan responden dalam hal agama, etnis, ras, atau budaya dan semua responden diperlakukan sama. Prinsip keadilan itu sendiri memiliki makna bahwasanya penelitian ini tidak merugikan responden melainkan memberi keuntungan atau manfaat kepada responden sesuai dengan keahliannya. Hal ini berarti bahwa semua responden diberikan surat persetujuan *informed consent*, petunjuk dan arahan tentang cara mengisi dan menjawab kuesioner, termasuk pengisian data demografi, serta semua responden diberikan kesempatan untuk bertanya berkaitan dengan pertanyaan-pertanyaan kuesioner yang belum paham.