

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode menggunakan angka sebagai data dan melakukan analisis statistik (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menggunakan desain deskriptif korelasi, deskripsi korelasi adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat (Notoatmodjo, 2014).

Penelitian ini menggunakan pendekatan *cross-sectional* dimana data dependen dan independen akan diamati dan diukur secara bersamaan (Notoatmodjo, 2018). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan bermain *game online* dengan kesehatan mental pada siswa.

3.2 Alat Penelitian atau Cara Pengumpulan Data

3.2.1 Alat Penelitian

Alat ukur pada penelitian ini menggunakan kuesioner, kuesioner adalah metode pengumpulan data di mana sekumpulan pertanyaan secara tertulis diberikan kepada responden dan kemudian responden memberikan jawaban sesuai dengan kondisi responden (Sugiyono, 2019).

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas 2 bagian, yaitu :

3.2.1.1 Kuesioner Bermain *Game Online*

Kuesioner bermain *game online* disusun berdasarkan aspek – aspek intensitas bermain *game online* menurut (Chaplin, 2004) *Random House Unabridged Dictionary (1997)* dalam Nitsa Nurotul Faikoh (2021) yang mencakup empat aspek yaitu : frekuensi, lama waktu, perhatian penuh, dan emosional dengan menggunakan skala likert memiliki jawaban : Selalu (S), Sering (SR), Kadang – kadang (KD) dan Tidak pernah (TP).

Skoring pada kuesioner bermain *game online* untuk item *favorable*, alternatif jawaban Selalu (S), Sering (SR), Kadang – kadang (KK), dan Tidak Pernah (TP) dengan rentang skor 1-4. Adapun butir pernyataan yang disajikan dalam pernyataan *favorable* dan *unfavorable*.

Skoring pada kuesioner bermain *game online* untuk pernyataan *favorable* alternatif jawaban “Selalu” (S) diberi skor 4, “sering” (SR) diberi skor 3, “kadang – kadang” (KK) diberi skor 2, dan “tidak pernah” (TP) diberi skor 1. Untuk pernyataan *unfavorable* alternatif jawaban “Selalu” (S) diberi skor 1, “sering (SR)” diberi skor 2, “kadang – kadang” (KK) diberi skor 3, dan “tidak pernah” (TP) diberi skor 4. Dikategorikan baik 80%-100%, dikategorikan cukup 60%-79% dan dikategorikan kurang <60% (SWARJANA, 2022). Oleh karena itu, jika skor yang didapat tinggi maka menunjukkan intensitas bermain *game online* lebih tinggi, begitu juga sebaliknya jika skor yang didapat lebih rendah maka menunjukkan intensitas bermain *game online* lebih rendah.

Tabel 3.1 Kisi – kisi bermain *game online*

Aspek	Nomor Soal		Jumlah Soal
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Frekuensi		1	1
Lama Waktu	2	3,4,5	4
Perhatian Penuh	6,8,9,10	7	5
Emosional	11,12	13	3
Total Soal			13

3.2.2.2 Kuesioner Kesehatan Mental Remaja

Kuesioner kesehatan mental menggunakan kuesioner baku yang dibuat oleh Viet & Ware (1983) yaitu *The Mental Health Inventory* (MHI) dan dikembangkan peneliti. Kuesioner ini mengacu pada indikator *mental health inventory* (MHI) yang terdiri dari 2 item yaitu *Psychological Distress* terdiri dari 8 pernyataan dan *Psychological Well Being* terdiri dari 10 pernyataan. Item pernyataan *Psychological Distress* meliputi: *Anxiety* (Kecemasan), *Depression* (Depresi) dan *Lost Of Behavioral* (Kontrol emosi). Item pernyataan *Psychological well-being*

meliputi : *Life Satisfaction* (Kepuasan hidup), *Emosional Ties* (Ikatan Emosional) dan *General Possitive effect* (efek positif). Kuesioner ini menggunakan skala likert yang memiliki alternatif jawaban yaitu : Selalu (S), Sering (SR), Kadang – kadang (KK), dan Tidak Pernah (TP) dengan rentang skor 1-4. Adapun butir pernyataan yang disajikan dalam pernyataan *favorable* dan *unfavorable*.

Skoring pada kuesioner kesehatan mental untuk pernyataan *favorable* alternatif jawaban “Selalu” (S) diberi skor 4, “sering” (S) diberi skor 3, “kadang – kadang” (KK) diberi skor 2, dan “tidak pernah” (TP) diberi skor 1. Untuk pernyataan *unfavorable* alternatif jawaban “Selalu” (S) diberi skor 1, “sering (SR)” diberi skor 2, “kadang – kadang” (KK) diberi skor 3, dan “tidak pernah” (TP) diberi skor 4. Dikategorikan baik 80%-100%, dikategorikan cukup 60%-79% dan dikategorikan kurang <60% (SWARJANA, 2022).

Tabel 3.2 Kisi – kisi kesehatan mental

Variable	Dimensi	Indikator	No Item		Jumlah
			Favorable	Unfavorable	
Kesehatan Mental	<i>Psychological Distress</i>	<i>Anxiety</i> (kecemasan)	1,2	-	2
		<i>Depression</i> (depresi)	3	-	1
		<i>Lost Of Behavioral</i> (Kontrol emosi)	4,5,6,7,8	-	5
	<i>Psychological Well- being</i>	<i>Life Satisfaction</i> (Kepuasan hidup)	9,10,11,12,13	-	5
		<i>Emosional Ties</i> (Ikatan Emosional)	14,15,16	-	3
		<i>General Possitive effect</i> (efek positif).	17,18	-	2
Total					18

3.2.2 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.2.2.1 Uji Validitas

Uji validitas merupakan untuk menentukan ketepatan alat ukur yang digunakan. Untuk mengetahuinya kita perlu menguji korelasi apakah ada korelasi antara skor setiap item dan keseluruhan kuesioner. (Notoatmodjo, 2018). Uji validitas dilakukan di SMK Baruna Dukuhwaru dengan jumlah responden 30, peneliti memilih di sekolah tersebut karena memiliki karakteristik yang sama yaitu siswa di SMK Baruna Dukuhwaru bermain *game online* yang bertema kekerasan seperti *Free Fire*, *Mobile Legend* dan *PUBG Mobile*.

Kuesioner bermain *game online* menggunakan kuesioner yang telah peneliti buat, uji validitas mengenai *game online* sebanyak 21 pernyataan dengan pilihan jawaban “Selalu (S), Sering (SR), Kadang – kadang (KD) dan Tidak pernah (TP)”. Instrumen kesehatan mental menggunakan MHI (*Mental Health Inventory*) instrumen kesehatan mental sudah baku yang dibuat oleh viet ware 1983 dan dikembangkan oleh peneliti yang terdiri dari 50 pernyataan dengan alternatif jawaban “Selalu (S), Sering (SR), Kadang – kadang (KD) dan Tidak pernah (TP)”, yang diberikan kepada responden atau siswa di SMK Baruna Dukuhwaru sebanyak 30 siswa.

Uji validitas dengan *Person Product Moment*, untuk jumlah responden atau $n = 30$ pada taraf signifikan 5%, berdasarkan tabel, taraf signifikan yang diperlukan adalah 0,361. Apabila nilai r hitung $> r$ tabel 0,361 maka kuesioner dinyatakan valid, tetapi jika r hitung $< r$ tabel 0,361 maka dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan hasil uji instrumen yang telah dilakukan kepada 30 responden di SMK Baruna Dukuhwaru pada tanggal 19 April 2024 dengan uji validitas *Person Product moment*, variabel bermain *game online* dengan jumlah pernyataan sebanyak 21 item yang dinyatakan valid yaitu 13 item pernyataan dan untuk item pernyataan yang tidak valid 8 pernyataan (aspek frekuensi :2 item pernyataan nomor 1 dan 2), (aspek perhatian penuh : 4 item pernyataan nomor 12, 13, 14, dan 15) dan (aspek emosional 2 item pernyataan nomor 17 dan 18), sedangkan variabel kesehatan mental dengan jumlah pernyataan 50 item yang dinyatakan

valid sebanyak 18 item pernyataan dan untuk pernyataan tidak valid sebanyak 32 item pernyataan (aspek *psychological distress* : 19 item pernyataan nomor 1,2,4,5,6,7,8,10,11,13,14,15,16,17,18,20,21,24 dan 27) (aspek *Psychological well-being* 13 item pernyataan nomor 29,34,35,36,37,39,40,42,43,44,46,47,48), dengan nilai r hitung > dari r tabel 0,361.

3.2.2.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas ialah cara menguji kekonsistenan jawaban responden dengan pengukuran yang berulang dengan alat ukur yang sama (Syarida, 2022). Uji reliabilitas dilakukan dengan cara melakukan uji *Cronbach Alpha*. Bila *Cronbach Alpha* lebih besar atau sama dengan 0,6 artinya variabel reliabel. Bila *Cronbach Alpha* lebih kecil dari 0,6 artinya variabel tidak reliabel.

Berdasarkan hasil uji instrumen yang telah dilakukan kepada 30 responden di SMK Baruna Dukuhwaru pada tanggal 19 April 2024 diperoleh perhitungan uji variabel bermain *game online* diperoleh *Cronbach Alpha* = 0,691 dan variabel kesehatan mental diperoleh *Cronbach Alpha* 0,710, maka hasil perhitungan tersebut menunjukkan kuesioner bermain *game online* dan kesehatan mental dinyatakan reliabel karena nilai r hitung semua item > 0,60 yang artinya semua item pernyataan variabel bermain *game online* dan kesehatan mental pada siswa dinyatakan reliabel.

3.2.3 Cara Pengumpulan Data

3.2.3.1 Tahap persiapan

Langkah pertama dalam cara mengumpulkan data adalah pengambilan dan pengumpulan data yang diperoleh setelah sebelumnya mendapatkan permohonan izin penelitian kepada Kepala Sekolah SMK Peristek Pangkah, setelah disetujui oleh kepala sekolah peneliti mengatur jadwal pertemuan peneliti dengan siswa untuk melakukan pengumpulan data dan peneliti menyiapkan kuesioner. Peneliti dibantu 9 enumerator, yaitu 7 mahasiswa Universitas Bhamada Slawi yang sudah mengikuti mata kuliah metodologi penelitian dan keperawatan jiwa, serta 2 asisten peneliti dari SMK Peristek Pangkah yaitu guru BK, peneliti membutuhkan 9

enumerator karena setiap satu angkatan terdapat 9 kelas dan setiap enumerator masuk ke setiap kelas untuk pembagian kuesioner, yang sebelumnya peneliti dan enumerator melakukan persamaan persepsi tentang tujuan, prosedur pengumpulan data serta mengenai cara mengisi kuesioner dan mengecek kembali kuesioner yang telah diisi responden.

1.2.3.2 Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, penelitian dilakukan pada hari Rabu tanggal 24 April 2024 di SMK Peristek Pangkah, Pertama peneliti memperkenalkan diri dan menjelaskan tujuan, manfaat penelitian, dan prosedur penelitian kepada responden. Peneliti membutuhkan responden yang bermain *game online* bertema kekerasan, sehingga sebelum pembagian kuesioner peneliti meminta responden menunjukkan bukti *handhphone* untuk melihat ada atau tidak adanya aplikasi *game online* bertema kekerasan seperti *PUBG Mobile*, *Mobile Legend* dan *Free Fire*, setelah memastikan peneliti membagikan lembar *informed Consent* atau lembar persetujuan kepada siswa yang bermain *game online* bertema kekerasan, yang terlebih dahulu harus diisi jika responden menyetujui untuk berpartisipasi dalam penelitian serta dilanjut pembagian lembar kuesioner, untuk bagian lembar karakteristik (kuesioner bermain *game online*) responden diminta mengisi identitas dan memilih jenis permainan yang dimainkan serta durasi bermain *game online* dalam satu hari dengan cara memberikan tanda ceklist (√).

Peneliti ikut mendampingi proses pengisian kuesioner sampai ±20 menit serta peneliti menjelaskan jika ada yang ingin ditanyakan oleh siswa, setelah selesai kemudian kuesioner dikembalikan kepada peneliti untuk mengecek kelengkapan kuesioner yang telah diisi responden yang dilakukan selama ±10 menit, jika terdapat kuesioner yang belum terjawab maka kuesioner dikembalikan kepada responden untuk dilengkapi, setelah pengumpulan data sudah lengkap, peneliti mengucapkan terima kasih kepada responden atas kesediaannya untuk berpartisipasi dalam penelitian. Peneliti mengikuti jadwal pengumpulan data yang ditentukan oleh pihak sekolah dan melaporkan kepada kepala sekolah bahwa

pengumpulan data telah selesai dilakukan setelah jumlah sampel yang diperlukan terpenuhi.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan seluruh objek penelitian (Notoatmodjo, 2018). Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas X dan Kelas XI yang berjumlah 100 siswa, peneliti tidak memasukkan kelas XII sebagai populasi karena berdasarkan informasi dari pihak sekolah kelas XII sedang fokus untuk ujian.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari karakteristik suatu populasi. Teknik pengambilan sampel yang tepat harus digunakan untuk menentukan jumlah sampel yang akan digunakan dalam proses (Sugiono, 2019). Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *Total Sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua (Sugiono, 2018).

3.3.2.1 Kriteria inklusi

Kriteria inklusi merupakan kriteria yang harus dipenuhi oleh anggota suatu populasi untuk dapat dijadikan sampel penelitian (Notoatmodjo, 2018). Kriteria inklusi dalam penelitian ini yaitu : siswa yang bersedia menjadi responden, siswa kelas X dan kelas XII, siswa yang bermain *game online* dengan jenis *game online* bertema kekerasan (*PUBG Mobile, Mobile Legends dan Free Fire*) dengan cara peneliti meminta responden menunjukkan *handphone* masing – masing untuk melihat ada atau tidak adanya *game* yang bertema kekerasan.

3.3.2.2. Kriteria eksklusi

Kriteria eksklusi merupakan kriteria responden yang tidak dapat dijadikan sebagai sampel penelitian (Notoatmodjo, 2018). Kriteria eksklusi dalam penelitian ini yaitu : siswa yang tidak bersedia menjadi responden, siswa yang menyukai *game online* jenis *simulation game*.

3.3.3.3 Besar Sampel

Sampel yang diambil dalam penelitian ini yaitu 100 responden, dengan teknik pengambilan sampel *Total Sampel*. Pengambilan sampel dengan cara memilih sampel diantara populasi sesuai dengan kriteria inklusi.

3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Peristek Pangkah pada hari Rabu tanggal 24 April 2024.

3.5 Definisi Operasional Variabel Penelitian dan Skala Pengukuran

Menurut Notoatmodjo (2018), menyatakan bahwa definisi operasional menjelaskan apa yang diukur berdasarkan variabel atau batasan relevan atau batasan variabel tersebut.

Tabel 3.5 Definisi Operasional variabel penelitian dan skala pengukuran

No	Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
1.	Bermain <i>Game Online</i>	Intensitas bermain <i>game online</i> dengan situs jaringan internet secara <i>online</i> berunsur kekerasan (<i>PUBG Mobile, Mobile Legend dan Free Fire</i>).	Kuesioner	Kategori : Tinggi 40-52 Sedang 27-39 Rendah 13-26	Ordinal
2.	Kesehatan mental	keadaan dimana individu terhindar dari gejala gangguan jiwa, merasa tenang, aman, tentram dan bahagia.	Kuesioner Viet & Ware (1983) <i>Mental health inventory</i> (MHI)	Kategori : Baik 54-72 Cukup 36-53 Kurang 18-35	Ordinal

3.6 Teknik Pengolahan Data dan Analisa Data

3.6.1 Teknik Pengelolaan Data

Datanya dikumpulkan diproses melalui berbagai proses *editing*, *coding*, *entry*, *tabulating*, *cleaning* (Notoatmodjo, 2018).

3.6.1.1 Tahap *Coding*

Yaitu cara peneliti memberikan kode pada setiap variabel yang dikumpulkan oleh peneliti dapat lebih mudah mengolah data tambahan. Yaitu mengubah data dari huruf menjadi angka, pengkodean dapat mempermudah analisis. Kode yang diberikan untuk karakteristik responden berdasarkan lama bermain *game online* dalam sehari : kurang dari 3 jam (1), lebih dari 3 jam (2). Kode yang diberikan untuk kuesioner bermain *game online* (tinggi = 1, sedang = 2, rendah = 3). Sedangkan kode yang diberikan untuk kuesioner kesehatan mental = (kesehatan mental kurang =1, kesehatan mental cukup = 2 dan kesehatan mental baik 3).

3.6.1.2 Tahap *Editing*

Langkah pertama kelengkapan data yang dikumpulkan diperiksa untuk memastikan bahwa setiap variabel telah terisi dengan lengkap.

3.6.1.3 Tahap *Entering*

Tahap dimana data dimasukkan dengan menggunakan komputer atau laptop untuk mempermudah dalam melakukan analisis data.

3.6.1.4 Tahap *Cleaning*

Tahap pengecekan ulang digunakan untuk memastikan bahwa data siap digunakan. Ini dilakukan untuk memastikan bahwa data tidak memiliki kesalahan data saat membaca kode atau mengkodekan.

3.6.2 Analisa Data

Menurut Notoatmodjo (2018) analisa data penelitian akan dilakukan secara bertahap, yaitu :

3.6.2.1 Analisa Univariat

Analisis univariat merupakan jenis analisis yang dilakukan dengan tujuan memberikan penjelasan tentang sifat masing – masing variabel yang terlibat dalam

penelitian (Notoatmodjo, 2018). Variabel dalam penelitian ini menggunakan variabel bebas dan terikat yaitu dalam bentuk kategorik, sehingga bentuk penyajian dalam bentuk distribusi jumlah dan persentase. Analisa univariat digunakan untuk menjelaskan tujuan khusus yaitu pertama mengidentifikasi bermain *game online* pada siswa, Kedua, mengidentifikasi kesehatan mental siswa di SMK Peristek Pangkah.

3.6.2.2 Analisa Bivariat

Analisa bivariat melibatkan dua variabel yang dianggap memiliki korelasi (Notoatmodjo, 2018). Tujuan analisis ini adalah untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas yaitu bermain *game online* dan variabel terikat yaitu kesehatan mental dengan menggunakan uji statistik. Masing – masing data menggunakan skala ordinal oleh karena itu, analisa yang digunakan adalah menggunakan uji korelasi kendall'S tau-b. Uji kendall'S tau-b termasuk dalam kategori statistik non parametik tidak ada asumsi atau persyaratan khusus bahwa data penelitian harus berdistribusi normal dan hubungan yang terbentuk antar variabel harus linear, artinya data yang digunakan dalam penelitian uji korelasi kendall'S tau-b boleh tidak normal dan tidak linear, Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan 100 responden di SMK Peristek Pangkah pada tanggal 24 April 2024 dengan uji kendall'S tau-b di dapatkan *p value* 0,001 maka H_a diterima dan H_0 ditolak karena *p value* < 0,05 yang artinya ada hubungan antara bermain *game online* dengan kesehatan mental siswa di SMK Peristek Pangkah.

3.7 Etika Penelitian

Menurut Notoatmodjo (2018) terdapat 4 prinsip etika penelitian sebagai berikut :

3.7.1 Menghormati Harkat dan Martabat Manusia (*Respect for human dignity*)

Untuk menunjukkan rasa hormat peneliti terhadap kebenaran dan martabat peserta penelitian, maka peserta penelitian diberikan lembar persetujuan atau *inform consent* setelah diberitahu, selanjutnya peneliti menjelaskan tujuan, manfaat dan cara pengisian kuesioner kepada responden sebelum mengisi kuesioner.

3.7.2 Menghormati Privasi dan Kerahasiaan Subjek Penelitian (*respect for privacy and confidentiality*).

Semua individu memiliki hak menghindari pengungkapan informasi mereka ketahuai kepada orang lain. Jadi, menjaga kerahasiaan responden penelitian, peneliti hanya menuliskan inisial nama pada setiap lembar pengumpulan data dari pada nama.

3.7.3 Keadilan dan Inklusivitas atau Keterbukaan (*respect for justice and Inclusiveness*)

Setiap responden diperlakukan secara adil, tanpa membedakan gender, agama, atau etnis. Selain itu, peneliti membuat lingkungan penelitian sebaik mungkin dengan memberitahu responden tentang proses penelitian dan mematuhi prinsip transparansi karena penelitian ini dilakukan terpercaya, terbuka, jujur dan cermat.

3.7.4 Memperhitungkan Manfaat dan Kerugian yang Ditimbulkan (*balancing harm and benefits*)

Menyediakan alatnya sendiri berupa instrumen penelitian yaitu kuesioner. Alat penelitian ini berupa kuesioner yang tidak menimbulkan kerugian apapun bagi peserta dan peneliti memperhitungkan mempertimbangkan keuntungan dan kerugian.