

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, karena data yang dikumpulkan dapat dihitung, dianalisis, dan diuji dalam bentuk angka (Darma, 2021). Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif korelasi yang digunakan untuk memahami hubungan antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial. Penelitian ini menerapkan pendekatan *cross-sectional*, dimana variabel dependen dan independen diamati serta diukur secara bersamaan, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial. (Notoatmodjo, 2018)

3.2 Alat Penelitian Dan Cara Pengumpulan Data

3.2.1 Alat Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yaitu suatu metode pengumpulan data dengan memberikan serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden. Responden kemudian menjawab pertanyaan tersebut berdasarkan kondisi mereka masing-masing (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini, ada dua kuesioner yang digunakan sebagai instrumen pengumpulan data yaitu kuesioner kecanduan *game online* dan kuesioner interaksi sosial.

3.2.1.1 Kuesioner Kecanduan Game Online

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yang disusun berdasarkan lima aspek-aspek kecanduan bermain *game online*. Kuesioner pertama mencakup *Game Addiction Scale (GAS)* alat ukur ini *Game Addiction Scale (GAS)* dikembangkan oleh lemmens valkenburg pada tahun 2009. Alat ukur ini digunakan untuk mengukur kecanduan secara lebih mendalam digunakan kuesioner *Game Addiction Scale (GAS)*, yang bertujuan menilai seseorang terhadap *game online*. kuesioner ini berisi 21 pertanyaan yang mencakup 7 kriteria masing-masing dengan 3 pertanyaan, yaitu yang pertama *salince* (terus menerus

memikiran *game online*) ada di point 1,2,3. Yang kedua *Tolerance* (waktu bermain yang semakin meningkat) ada di point 4,5,6. Yang ketiga *mood modification* (menggunakan *game* untuk melarikan diri dari masalah) ada di point 7,8,9. Yang ke empat *Relapse* (kecenderungan untuk kembali bermain setelah berhenti lama) ada di point 10,11,12. Yang kelima *withdrawal* (merasa tidak nyaman jika tidak bermain *game*) pada point 13,14,15. Yang keenam *Conflict* (mengalami pertengakan akibat bermain *game*) ada di point 16,17,18. Yang terakhir yaitu *problems* (mengabaikan aktivitas lain hingga menimbulkan masalah) ada di point 19,20,21. Pemilihan jawaban dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom opsi yang tersedia. Kategori jawaban terdiri dari lima tingkat skor dan menggunakan Skala Likert. skor 1 (tidak pernah), skor 2 (jarang-jarang), skor 3 (kadang-kadang), skor 4 (sering), skor 5 (sangat sering). Jumlah skor yang diperoleh akan menentukan tingkat kecanduan. Semakin tinggi skore semakin tinggi pula tingkat kecanduan *game online*. kategori kecanduan dibagi dua yaitu dikatakan tidak kecanduan jika skore 21-44, dan dikatakan kecanduan jika skore 50-105.

Tabel 3. 1Kisi-kisi Keanduan *Game online* Pada Remaja

Indikator	No Item	Jumlah
<i>salince</i> (terus menerus memikirkan <i>game online</i>)	1,2,3	3
<i>Tolerance</i> (waktu bermain yang semakin meningkat)	4,5,6	3
<i>mood modification</i> (menggunakan <i>game</i> untuk melarikan diri dari masalah)	7,8,9	3
<i>Relapse</i> (kecenderungan untuk kembali bermain setelah berhenti lama)	10,11,12	3
<i>withdrawal</i> (merasa tidak nyaman jika tidak bermain <i>game</i>)	13,14,15	3
<i>Conflict</i> (mengalami pertengakan akibat bermain <i>game</i>)	16,17,18	3
<i>problems</i> (mengabaikan aktivitas lain hingga menimbulkan masalah)	19,20,21.	3
Total	21	21

3.2.1.3 Kuesioner Interaksi Sosial

Kuesioner interaksi sosial menggunakan kuesioner adopsi dari penelitian Anisatun Hidayah Tahun 2024 penelitian ini telah melalui proses uji validitas dan uji realibilitas. Kuesioner ini untuk mengukur interaksi sosial menggunakan skala *likert*, yang terdiri dari 22 butir pertanyaan. dengan menggunakan skala *Likert* yang memiliki alternatif jawaban selalu, sering, jarang, tidak pernah. Skoring pada skala interaksi sosial pada remaja untuk item *favorable*, alternatif jawaban Selalu (SL) diberi skor 4, Sering (SR) diberi skor 3, Jarang (JR) diberi skor 2, Tidak Pernah (TP) diberi skor 1, sedangkan skoring untuk item *unfavorebel*, alternatif jawaban Selalu (SL) diberi skor 1, Sering (SR) diberi skor 2, Jarang (JR) diberi skor 3, Tidak Pernah (TP) diberi skor 4, dengan demikian semakin tinggi skor yang diperoleh subjek maka menunjukan interaksi sosial pada remaja baik, begitu juga sebaliknya semakin rendah skor yang didapatkan maka Interaksi sosial pada remaja kurang baik. Dengan hasil ahir yaitu baik 66-88, cukup 44-65, kurang 22-43

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Interaksi Sosial Pada Remaja

Indikator	Favorabble (positif)	Unvorable (negatif)	Jumlah
kontak sosial	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9	6,	9
komunikasi sosial	10, 11,12, 13, 14, 15, 16, 17, 18	19, 20, 21, 22	13
Total	17	5	22

3.2.2 Uji Validitas dan Realibilitas

3.2.2.1 Uji Validitas

Uji validitas merupakan metode yang digunakan untuk menilai apakah data yang diperoleh dalam penelitian dapat di anggap sah atau tidak (Sugiyono, 2019). Dalam konteks ini, alat ukur yang dimaksud adalah jumlah pertanyaan dalam kuesioner. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis secara manual dengan memeriksa kesesuaian instrumen terhadap variabel yang diteliti, sebelum

penelitian dilakukan. Uji validitas dan realibilitas kuesioner variabel yang pertama sudah berisfat baku, menurut lemmens valkenburg pada tahun 2009 kuesioner GAS (*Game Addicciton Scale*) dengan hasil uji validitas memuaskan, sebagaimana bukti oleh korelasi antara GAS (*Game Addicciton Scale*) dengan waktu bermain ($r = 0,576$), kepuasan hidup ($r = 0,136$), kesepian ($r = 0,314$), kompetensi sosial ($r = 0,158$), dan agresinya ($r = 0,265$). Sedangkan uji validitas kuesioner interaksi sosial yang mengadopsi oleh peneliti Anisatun Hidayah Tahun 2024 menunjukkan hasil *person product moment* yang diperoleh $r = 0,363-0,833$ dinyatakan valid untuk di uji.

3.2.2.2 Uji Realiabilitas

Reliabilitas mengacu pada sejauh mana hasil suatu pengukuran tetap konsisten, dapat dipercaya, dan reliabilitas instrumen bertujuan untuk menentukan apakah data yang diperoleh dapat diandalkan atau memiliki kestabilan (Darma, 2021). Secara umum, uji reliabilitas menilai variabel melalui pertanyaan atau pertanyaan yang digunakan dalam instrumen penelitian. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Jika nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,6$, maka variabel dianggap reliabel. Sebaliknya, jika nilainya $< 0,6$ maka variabel dinyatakan tidak reliabel. Pada kuesioner kecanduan *game online* tidak dilakukan uji realibilitas karena kuesioner tersebut sudah bersifat baku dengan hasil yang diperoleh = 0,93 dan 0,94. Kuesioner pada variabel kedua yang mengadopsi dari penelitian Anisatun Hidayah Tahun 2024 yang sudah dilakukan uji realibilitas dengan nilai *Alpha Cronbach* = 0,817, maka hasil dari kedua alat ukur tersebut dinyatakan reliabel karena Jika nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,6$ maka kuesioner tersebut sudah dianggap reliabel

3.2.4 Cara Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data di bagi dua tahap yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan

3.2.4.1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan penyusunan proposal skripsi, melakukan studi pendahuluan, dan melaksanakan sidang proposal. Setelah proposal disetujui, peneliti mengajukan izin kepada ketua program Studi Ilmu Keperawatan Dan Ners Universitas Bhamada Slawi dan kepala sekolah SMP Plus Nu 01 Penawaja Talang untuk izin penelitian. Dalam proses pengumpulan data, peneliti di bantu oleh lima enumerator dari mahasiswa Universitas Bhamada Slawi Talang yang telah mengikuti perkuliahan metodologi penelitian dan di bantu oleh dua guru dari SMP Plus Nu 01 Penawaja. Sebelum membagikan kuesioner, para enumerator diberikan pemahaman yang sama mengenai tujuan penelitian, prosedur pengumpul data, serta tata cara pengisian kuesioner.

3.2.4.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, penelitian dilakukan pada hari Senin tanggal 23 Juni 2025, di SMP Plus Nu 01 Penawaja Talang. Peneliti memulai dengan memperkenalkan diri serta menjelaskan tujuan, manfaat, dan prosedur penelitian kepada responden. Karena penelitian ini membutuhkan responden yang memainkan *game online* sebelum membagikan kuesioner, peneliti meminta siswa untuk mengangkat tangan untuk siswa yang bermain *game online*, setelah mendapatkan data siswa yang bermain *game online* dikelas. Peneliti langsung memisahkan siswa yang bermain *game online* di Aula SMP Plus Nu 01 Penawaja Talang membagikan lembar *informed consent* kepada siswa. Sebelumnya mereka mengisi lembar persetujuan tersebut sebelum menerima kuesioner. Pada bagian kuesioner yang berisi karakteristik responden terkait kebiasaan bermain *game online*, mereka diminta mengisi identitas, memilih jenis permainan yang dimainkan, serta mencatat duarsi bermain dalam sehari dengan memberi tanda ceklis.

Peneliti mendampingi proses pengisian kuesioner selama sekitar kurang lebih 20 menit serta peneliti dan 5 enumerator membantu jalannya penelitian dengan membantu responden saat kebingungan mengisi kuesioner. Setelah selesai, kuesioner dikembalikan kepada peneliti. Peneliti langsung membagikan gift sebagai tanda terimakasih. Dalam waktu sekitar 10 menit guna memastikan kelengkapan data. Jika ada jawaban yang belum diisi, kuesioner dikembalikan kepada responden untuk dilengkapi. Setelah seluruh data terkumpul, peneliti mengucapkan terimakasih kepada para responden atas partisipasi mereka. Peneliti juga mengikuti jadwal pengumpulan data yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah bahwa proses pengumpulan data telah selesai setelah jumlah sampel yang diperlukan terpenuhi.

3.3 Populasi Dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi merujuk pada seluruh objek yang akan menjadi suatu penelitian, mencakup manusia benda, hewan, tumbuhan, fenomena, nilai tes, atau peristiwa yang berperan sebagai sumber data dan memiliki karakteristik tertentu dalam penelitian tersebut (Hardani et al., 2020). Populasi penelitian adalah siswa kelas VII DAN VIII di SMP Plus Nu 01 Penawaja Talang yang bermain *game online* berjumlah 83 siswa. Peneliti tidak memasukkan kelas IX sebagai populasi karena berdasarkan informasi dari pihak sekolah kelas IX sedang fokus untuk ujian.

3.3.2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari keseluruhan jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Jika populasi terlalu besar sehingga tidak memungkinkan untuk diteliti secara menyeluruh, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, waktu, maka peneliti dapat mengambil sampel dari populasi tersebut untuk mewakili penelitian. Teknik sampling yang diambil oleh peneliti adalah Teknik Total Sampling. Teknik total sampling adalah teknik pengambilan data atau sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. (Sugiyono, 2019)

3.3.3 kriteria Inklusi

kriteria inklusi adalah ketentuan yang digunakan untuk memastikan bahwa sampel dapat mempresentasikan populasi. Oleh karena itu, kriteria inklusi harus sesuai dengan karakteristik populasi yang dapat dijangkau (Widarsa *et al.*, 2022).

Kriteria Inklusi dalam penelitian ini yaitu:

- a) siswa yang bersedia menjadi responden
- b) siswa kelas VII dan VIII
- c) siswa yang bermain kecanduan *game online*
- d) siswa yang hadir dikelas.

3.3.4. Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi adalah ketentuan yang digunakan untuk menyaring atau mengeluarkan individu yang telah memenuhi kriteria inklusi dari sampel. Tujuan penerapan kriteria ini adalah untuk menjaga validitas data, memastikan keselamatan calon sampel, dan mengendalikan variabel yang signifikan (Widarsa *et al.*, 2022). kriteria eksklusi dalam penelitian ini yaitu:

- a) siswa yang tidak bersedia menjadi responden
- b) siswa yang tidak bermain kecanduan *game online*
- c) siswa yang bukan kelas VII dan VIII
- d) siswa yang tidak hadir.

3.4 Besar Sampel

Besar sampel pada penelitian ini adalah 83 siswa SMP Plus Nu 01 Penawaja Talang Kelas VII Dan VIII

3.5 Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian Di SMP Plus Nu 01 Penawaja Talang dan dilakukan pada hari Senin tanggal 23 Juni 2025.

3.6 Definisi Oprasional Variabel Penelitian Dan Skala Pengukuran

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

Tabel 3. 3 Definisi Operasional Dan Skala Pengukuran.

Varibael	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
Independen Kecanduan <i>Game Online</i>	Kecenderungan bermain secara berlebihan sehingga mengganggu aktivitas sosial, akademik. Aktivitas ini diukur melalui Aspek-aspek kecanduan bermain <i>game online</i> .	<i>Kuesioner Game Addiction Scale (GAS)</i> (Lemmens et al., 2009)	Kategori skor : 1. 21-44: Tidak kecanduan 2. 45-105: Kecanduan	Ordinal
Dependen Interaksi Sosial pada remaja	proses komunikasi dan hubungan timbal balik yang terjadi antara remaja dalam lingkungan sosialnya. Sesuai dengan syarat-syarat interaksi sosial, kontak sosial dan Komunikasi sosial.	Kuesioner	Kategori skor 1. Baik: 66-88 2. Cukup: 44-65 3. Kurang: 22-43	Ordinal
Karakteristik Usia	Lamanya waktu hidup seseorang yang dihitung sejak dilahirkan hingga waktu yang tidak bisa di tentukan.	Kuesioner	-	Interval
Karakteristik Jenis Kelamin	kategori biologis yang membedakan individu berdasarkan ciri-ciri fisik dan reproduktif, yaitu laki-	kuesioner	1. Laki-laki 2. Perempuan	Nominal

3.7 Teknik Pengolahan Data Dan Analisa Data

3.7.1 Teknik Pengolahan Data

3.7.1.1 Tahap *Coding*

Pada tahap *coding* peneliti memberi kode pada setiap responden untuk memudahkan Analisa data. *Coding* yang akan dilakukan peneliti setelah semua data pada kuesioner lengkap, dan peneliti dapat melakukan *coding* terhadap semua jawaban atau informasi responden. Setelah semua pengamatan diproses, mereka diberi kode. Artinya, berubah. Kode untuk hasil penelitian kuesioner bermain *game online* yaitu dinyatakan tidak kecanduan jika skor 21-44 code 1, sedangkan dinyatakan kecanduan jika skor 45-105 code 2 kemudian untuk hasil kuesioner interaksi sosial jika Baik skor 66-88 code 1, skor cukup 44-65 code 2, dan jika kurang skor 22-43 code 3. Kode diberikan peneliti pada kuesioner kecanduan *game online* yakni TP (tidak pernah) nilai 1, JJ (jarang-jarang) nilai 2, KK (kadang-kadang) nilai 3, S (Sering) nilai 4, SR (Seangat sering) nilai 5. Untuk kuesioner interaksi sosial yaitu untuk penelitian jawaban pada pertanyaan positif (*Favorabel*) dengan pilihan jawaban yaitu, selalu (SL) nilainya 4, sering (SR) nilainya 3, jarang (JR) nilainya 2, tidak pernah (TP) nilainya 1 dan pertanyaan negatif (*Unfavorabel*) dengan pilihan jawaban yaitu jika selalu (SL) nilainya 1, sering (SR) nilainya 2, jarang (JR) nilainya 3, tidak pernah (TP) nilainya 4. Interpretasi hasil dari kecanduan *gadget* adalah skor normal.

3.7.1.2 Tahap *Editing*

Langkah pertama adalah memeriksa kelengkapan data yang telah dikumpulkan untuk memastikan bahwa setiap variabel telah terisi sepenuhnya.

3.7.1.3 Tahap *Entering*

Tahap dimana data dimasukkan dengan menggunakan SPSS pada komputer atau laptop untuk mempermudah dalam melakukan analisa data

3.7.1.4 Tahap *Cleaning*

Tahap verifikasi dilakukan untuk memastikan bahwa data siap digunakan. Proses ini bertujuan untuk menghindari kesalahan dalam pembacaan atau pengkodean data.

3.7.2 Analisa Data

Menurut (Sholihin & Anggraini, 2021) 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

Analisa univariat merupakan analisa untuk menggambarkan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel yang diteliti. Analisa ini merupakan metode statistik yang melibatkan satu variabel, yang umumnya digunakan untuk menentukan distribusi frekuensi, kecenderungan sentral (*central tendency*), dan penyebaran data (*dispersion*) (Ibrahim, 2022). Univariat terdiri atas karakteristik jenis kelamin dengan skala ukur nominal menggunakan distribusi frekuensi, karakteristik usia menggunakan skala ukur interval disajikan dengan tendensi sentral, kecanduan game online dan interaksi sosial menggunakan skala ukur ordinal disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi. Dalam penelitian ini variabel bebasnya yaitu kecanduan *game online* pada Remaja SMP Plus Nu 01 Penawaja Talang.

3.7.2.2 Analisa Bivariat

Analisa bivariat merupakan metode analisis yang melibatkan dua variabel secara bersamaan, biasanya digunakan untuk melihat apakah terdapat hubungan antara satu variabel, seperti usia atau jenis kelamin, dan variabel lainnya. Misalnya sikap seseorang yang memungkinkan dipengaruhi oleh tingkat usia. Analisis ini mencakup berbagai teknik statistik inferensial hubungan antara dua variabel dalam suatu penelitian (Ibrahim, 2022). Analisa bivariat digunakan untuk

mengkaji hubungan antara variabel independen yaitu kecanduan *game online*, dan variabel dependen, yaitu interaksi sosial remaja. Penelitian ini menggunakan skala ordinal untuk kedua variabel, yang termasuk dalam data non-parametrik, sehingga pengujian dilakukan dengan metode *Kendall's Tau*. Penentuan Kendall Tau didasarkan pada nilai p , dengan kriteria sebagai berikut: jika $p\text{-value} > 0,05$, maka tidak ada hubungan antar kedua variabel, sedangkan jika $p\text{-value} < 0,05$, maka terdapat hubungan antara kedua variabel

3.8 Etika Penelitian

3.8.1 Menghormati Privasi Dan Kerahasiaan Subjek Penelitian

Pada penelitian ini, setiap responden berhak menentukan apakah mereka ingin berpartisipasi tanpa adanya tekanan, atau konsekuensi negative. Selain, itu peneliti juga memberikan informasi yang jelas kepada responden mengenai tujuan serta manfaat dari penelitian yang akan dilakukan. Peneliti juga menyediakan formulir persetujuan (*informed consent*) yang harus diisi oleh responden sebagai tanda kesediaan mereka untuk ikut serta atau menolak berpartisipasi dalam penelitian. Penelitian menegaskan bahwa apabila responden memilih untuk tidak berpartisipasi, keputusan tersebut akan dihormati sepenuhnya dan tidak akan berdampak pada status akademik maupun hubungan personal dengan peneliti atau pihak sekolah.

3.8.2 Manfaat (Beneficence)

Penelitian ini memberikan manfaaat optimal yaitu menjadi pedoman bagi siswa dalam meningkatkan kesadaran akan pentingnya bahaya bermain *game online*. penelitian ini dapat memberikan dukungan terutama dalam interaksi sosial pada remaja saat ini dan dapat memeberikan dukungan supaya remaja tidak terlalu berlebihan dalam bermain *game online*. hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman praktis bagi siswa dalam mengelola intesnsitas durasi bermain *game online* secara baik, sehingga dapat mencegah terjadi kecanduan yang berdampak pada kehidupan seharinya.

3.8.3 Tidak Membahayakan Responden (Non Maleficence)

Pada penelitian ini menggunakan lembar kuesioner sehingga tidak menimbulkan kerusakan fisik atau bahaya pada responden. Peneliti memastikan bahwa seluruh proses tidak menimbulkan dampak negatif secara fisik, psikologis, sosial, maupun emosional. sebelum penelitian, responden diberikan *informed consent* yang menjelaskan tujuan, manfaat, prosedur, dan hak mereka secara transparan, termasuk hak untuk mundur kapan saja tanpa konsekuensi. Pertanyaan dalam kuesioner disusun menggunakan instrumen yang tervalidasi. Selama pengisian, responden dipantau agar tidak merasa tertekan, dan jika terlihat tidak nyaman, mereka dapat diberi waktu istirahat. Setelah penelitian, data dijaga kerahasiaannya, identitas tidak dipublikasikan, dan hasil tidak digunakan untuk menyudutkan atau mempermalukan responden.

3.8.4 Keadilan (*justice*)

Penelitian memperlakukan semua responden secara setara tanpa diskriminasi. Oleh karena itu, peneliti memastikan bahwa semua responden memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi sebagai responden tanpa membedakan latar belakang jenis kelamin, agama, suku, etnis, status sosial, maupun tingkat akademik. Sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi dalam penelitian, peneliti memberikan gift sederhana kepada seluruh responden yang terlibat secara langsung. Pemberian gift ini dilakukan secara merata dan tidak bersifat diskriminatif, serta tidak dimaksudkan sebagai bentuk imbalan, melainkan sebagai tanda terima kasih. Peneliti juga menekankan bahwa pemilihan responden dilakukan melalui teknik total sampling sehingga tidak ada kelompok yang diistimewakan semuanya terpilih sebagai responden yang telah dilakukan secara adil.

3.9 Jadwal Penelitian

Terlampir