

BAB IV

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian adalah penelitian korelasional dengan desain penelitian cross-sectional. Penelitian korelasional merupakan penelitian yang mengkaji hubungan antara variabel. Peneliti dapat mencari, menjelaskan suatu hubungan, memperkirakan, dan menguji berdasarkan teori yang ada (Nursalam, 2016). Pada penelitian ini peneliti akan mencari dan menjelaskan hubungan ketagihan bermain game online dengan kualitas tidur pada anak usia sekolah dasar SDN 7 Pedungan.

Penelitian cross-sectional menekankan titik waktu tunggal pengukuran dan pengamatan data variabel independen dan dependen (Nursalam, 2016). Anak-anak yang terdaftar di SD reguler Pedungan diuji atau dikumpulkan secara bersamaan untuk variabel kecanduan game online dan kualitas tidur mereka.

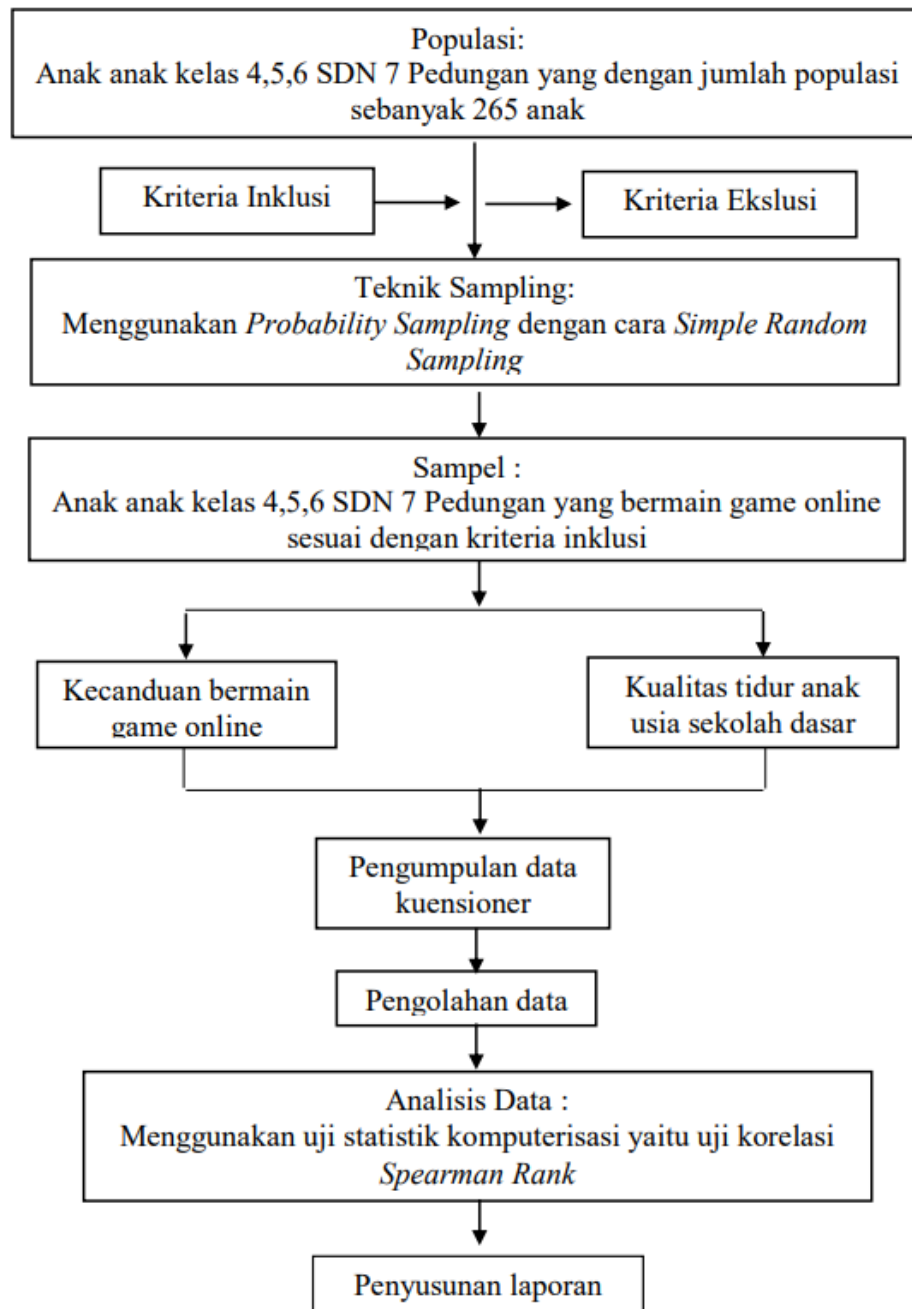


Keterangan :

X : Variabel kecanduan bermain game online
Y : Variabel kualitas tidur pada anak usia sekolah dasar
—— : Hubungan antar variable

Gambar 2. Rancangan penelitian hubungan kecanduan bermain game online dengan kualitas tidur anak usia sekolah dasar sdn 7 Pedungan

B. Alur Penelitian



Gambar 3. Kerangka alur penelitian hubungan kecanduan bermain game online dengan kualitas tidur pada anak usia sekolah dasar sdn 7 Pedungan.

C. Tempat Penelitian Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 7 Pedungan. Penelitian dilakukan pada hari Kamis dan Jumat tanggal 27 dan 28 April 2023

D. Populasi Dan Sampel

1. Populasi penelitian

Menurut Nursalam (2016), populasi penelitian terdiri dari partisipan dalam penelitian (yaitu pelanggan atau subjek penelitian) yang sesuai dengan persyaratan. Peserta dalam penelitian ini berjumlah 265 orang yang semuanya merupakan siswa kelas 4,5, dan 6 di SDN 7 Pedungan.

2. Sampel penelitian

Sampel ini terdiri dari populasi yang tidak mahal yang dapat dijadikan objek penelitian dengan bantuan sampling. Pengambilan sampel melibatkan pemilihan bagian dari populasi yang dapat mewakili populasi yang ada (Nursalam, 2016). Sampel penelitian ini diambil dari populasi anak kelas 4, 5, 6 SDN 7 Pedungan yang memenuhi persyaratan. Berikut adalah kriteria pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini:

a. Kriteria inklusi

Kriteria inklusi adalah karakteristik umumnya dari topik penelitian kelompok sasaran yang akan dijangkau dan dipelajari. Pertimbangan ilmiah harus memandu penentuan kriteria inklusi. Kriteria inklusi untuk penelitian ini adalah:

- 1) Anak-anak kelas 4,5,6 SDN 7 Pedungan yang bermain game online

2) Anak anak kelas 4,5,6 SDN 7 Pedungan yang bermain game online yang mampu membaca dan mengisi kuensioner.

3) Anak anak kelas 4,5,6 SDN 7 Pedungan yang bermain game online yang hadir pada di hari penelitian

b. Kriteria eksklusi

Kriteria eksklusi digunakan untuk menyisihkan atau mengeliminasi individu penelitian yang, karena berbagai alasan, tidak sesuai dengan kriteria inklusi dan ketidakhadirannya akan berdampak pada pengukuran dan interpretasi temuan (Nursalam, 2016). Menurut kriteria eksklusi penelitian ini:

1) Anak anak kelas 4,5,6 SDN 7 Pedungan yang bermain game online yang melakukan lomba ke luar sekolah

2) Anak anak kelas 4,5,6 SDN 7 Pedungan yang bermain game online yang absen pada saat hari penelitian

3) Anak anak kelas 4,5,6 SDN 7 Pedungan yang bermain game online yang mengalami halangan ataupun sakit.

c. Jumlah dan besar sampel

Menurut firdaus, untuk penentuan jumlah dan besar sampel menggunakan rumus slovin yaitu:

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

Keterangan :

n = besar sampel

N = besar populasi

N

D = tingkat signifikansi (d = 0,05)

Berdasarkan penentuan jumlah dan besar sampel sesuai rumus diatas maka besar sampel pada penelitian ini adalah :

$$n = \frac{N}{1 + N (d)^2}$$
$$n = \frac{265}{1 + 265 (0,05)^2} = 160 \text{ orang}$$

Berdasarkan perhitungan rumus diatas besar sampel yang diperlukan dalam penelitian ini adalah 160 orang.

d. Teknik sampling

Strategi pengambilan sampel adalah proses yang digunakan untuk memilih sampel dengan cara yang secara akurat mewakili keseluruhan subjek penilaian (Nursalam, 2016). Probability sampling dikombinasikan dengan simple random sampling adalah metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini. Jenis probabilitas yang paling sederhana adalah simple random sampling, yaitu pemilihan sampel dengan cara ini. Untuk mencapai pengambilan sampel ini, setiap komponen dipilih secara acak. (Nursalam, 2016).

E. Jenis Dan Pengumpulan Data

1. Jenis data yang dikumpulkan

Data primer dan data sekunder keduanya digunakan dalam pengumpulan data untuk penyelidikan ini:

a. Data primer

Menurut Nursalam (2016), data primer adalah informasi yang peneliti kumpulkan secara mandiri melalui pengukuran, observasi, survei, dan sumber lainnya. Informasi identitas responden, pemeriksaan kecanduan game internet, serta kuantitas dan kualitas tidur siswa sekolah dasar menjadi informasi utama yang dikumpulkan.

b. Data sekunder

Menurut Nursalam (2016), data sekunder adalah informasi yang berasal dari makalah yang dibuat oleh suatu organisasi atau oleh individu lain. Jumlah siswa kelas 4, 5, dan 6 di SDN 7 Pedugan merupakan data sekunder dalam penelitian ini.

2. Metode pengumpulan data

Untuk mengumpulkan kualitas subjek yang diperlukan untuk sebuah penelitian, pertama-tama seseorang harus menghubungi topik tersebut (Nursalam, 2016). Metode kuesioner kecanduan game online dan kuesioner digunakan dalam proses pengumpulan data penelitian ini. Kualitas tidur pada anak usia sekolah dasar yang akan dibagikan dengan cara membagikan ke anak-anak kelas 4,5,6 yang sudah terpilih menjadi responden dengan memberikan kuesioner berupa kertas kuesioner.

Prosedur yang digunakan peneliti untuk memperoleh data antara lain sebagai berikut :

- a. Mengemukakan persetujuan penelitian kepada Kepala Departemen Keperawatan Poltekkes Kemenkes Denpasar
- b. Mengemukakan *ethical clearance* atau uji etik ke Poltekkes Kemenkes Denpasar
- c. Mengemukakan surat ijin, ke Kepala Dinas Pendidikan kepemudaan kota Denpasar
- d. Melakukan pendekatan secara formal kepada Kepala sekolah SDN 7 Pedungan dengan menyerahkan surat permohonan ijin lokasi penelitian, selanjutnya melakukan pemilihan sampel yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi.
- e. Mendapatkan sampel, dilakukan pendekatan secara informal kepada responden yang diteliti dengan menjelaskan maksud dan tujuan penelitian, serta memberikan lembar persetujuan calon responden yang tidak setuju tidak akan dipaksa dan tetap dihormati haknya. Jika sampel bersedia untuk diteliti maka harus menandatangani lembar persetujuan.
- f. Sampel yang telah melengkapi formulir persetujuan dan bersedia berpartisipasi sebagai responden serta telah membaca isinya tujuan dan kelengkapan kuesioner.
- g. Setelah responden setuju menjadi sampel dalam penelitian ini maka dilakukan pengisian kuesioner kecanduan bermain game online dengan kualitas tidur pada anak usia sekolah dasar.

- h. Data yang telah terkumpul kemudian diolah dalam matriks akuisisi data dan dianalisis sesuai uji yang telah ditetapkan.

3. Instrument pengumpulan data

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan kuensioner kecanduan bermain game online dan kuensioner Kualitas tidur anak yang akan dibagikan ke anak-anak yang menjadi responden menggunakan kertas kuensioner. Kuensioner kecanduan bermain game online dan kualitas tidur diadopsi dari penelitian Alem Habibi (2020) tentang hubungan kebiasaan bermain game online dengan kualitas tidur remaja sebanyak 29 butir pernyataan dengan pertimbangan jumlah pernyataan tidak terlalu banyak.

Instrumen pola kecanduan bermain game online penilaian dilakukan dengan membandingkan nilai setiap kategori dan dengan pilihan S (selalu) 4, SR (sering) 3, KK (kadang) 2, TP (tidak pernah) 1.

Instrumen Kualitas tidur anak penilaian dilakukan dengan pertanyaan no 1-4 dijawab dengan angka dan 5-9 dijawab dengan tanda(√).

Karakteristik alat ukur yang harus diperhatikan adalah validitas dan reliabilitas. Validitas menunjukkan apa yang seharusnya diukur dan reliabilitas (keandalan) yaitu adanya suatu kesamaan hasil apabila pengukuran dilaksanakan oleh orang yang berbeda/waktu yang berbeda (Nursalam, 2016).

a. Uji validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel. Uji

validitas sebaiknya dilakukan pada setiap butir pertanyaan. Hasil r hitung kita bandingkan dengan r tabel dimana $df = n-2$ dengan sig 5%. Jika r hitung $> r$ tabel maka valid. Uji validitas menggunakan teknik korelasi Product Moment (Sujarweni, 2014). Alat ukur dikatakan valid jika dapat mengukur dengan tingkat keakuratan/ketepatan yang tinggi (Sukawana, 2008).

b. Uji reliabilitas

Reliabilitas adalah ukuran suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan konstruk-konstruk pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu bentuk kuesioner. Uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir pertanyaan. Jika nilai Alpha $> 0,600$ maka reliabel (Sujarweni, 2014).

c. Hasil uji validitas dan reliabilitas kuesioner

Uji validitas dan reliabilitas kuesioner penelitian ini dilakukan di SMK 1 Seruyan tengah dari skripsi oleh Halem Habibi dengan 20 responden sesuai dengan kriteria inklusi. Hasil pengamatan pada r Tabel didapatkan nilai dari sampel (N) = 20 responden sebesar 0,4438. Sehingga merujuk pada hasil dari hasil uji validitas dihasilkan bahwa semua instrumen mulai dari Variabel Independen yaitu Kebiasaan Bermain Game Online semuanya menghasilkan r Hitung $>$ daripada r Tabel. Selain itu Variabel Dependen yaitu Kualitas Tidur Remaja terdiri semua menghasilkan nilai r Hitung $>$ daripada r Tabel. Selain itu variabel dikatakan valid jika nilai signifikansi p value $< 0,05$.

Hasil uji reliabilitas didapatkan semua nilai dari hasil variabel independen dan variabel dependen semuanya menghasilkan nilai cronbach alpha > 0,6.

F. Pengolahan Dan Analisis Data

1. Teknik pengolahan data

Menurut Setiadi (2013), pengolahan data adalah upaya meramalkan data dan menyiapkan data berdasarkan kumpulan data mentah dengan menggunakan analisis dengan formula tertentu untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan dan menjadikannya layak untuk disajikan. tata cara pengolahan data.

a. Editing

Pada proses *editing* dijalankan ineksi pada soal agar memenuhi syarat lengkap, jelas, relevan, dan konsisten.

b. Coding

Coding adalah proses mengubah data berbentuk kalimat atau huruf menjadi data berbentuk angka/bilangan. Peneliti memberikan kode pada setiap responden untuk memudahkan dalam pengolahan dan analisis data.

c. Entry

Sesudah semua data terkumpul dan diberi kode, langkah selanjutnya adalah input. Proses entri data melibatkan memasukkan informasi dari formulir pengumpulan data ke dalam program perangkat lunak komputer.

d. *Cleaning*

Sesudah data dimasukkan ke dalam aplikasi, dilakukan prosedur pembersihan berupa pengecekan ulang data yang dimasukkan untuk memastikan tidak ada kesalahan yang dilakukan.

e. *Processing*

Setelah kuesioner dan pertanyaan diisi dengan lengkap dan benar dan tahap pengkodean selesai, langkah selanjutnya adalah menyiapkan data penelitian untuk analisis. Data responden diolah dalam penelitian ini dengan menggunakan aplikasi komputer SPSS for Windows.

2. Teknik analisis data

Analisis data adalah prosedur atau pemeriksaan yang dilakukan terhadap data yang dikumpulkan. secara sistematis untuk mengidentifikasi kecenderungan dan hubungan dalam data. (Nursalam, 2016).

a. Analisa univariat

Analisis data yang dikenal dengan analisis univariat menggunakan rasio dan distribusi frekuensi untuk mengkarakterisasi setiap variabel, baik independen maupun dependen, untuk menggambarkan fenomena yang terkait dengan variabel yang diteliti. variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah univariat ketagihan bermain game online dengan pengukuran menggunakan skala likert dengan rumus $f / N \times 100$ dan kualitas tidur pada Anak usia sekolah SDN 7 Pedungan dasar diukur menggunakan *Pittsburg Sleep Quality Index* (PQSI).

b. Analisis bivariate

Analisis bivariate dalam pengamatan ini digunakan untuk menganalisis hubungan ketagihan bermain game online atas kualitas tidur pada Anak usia sekolah dsar SDN 7 Pedungan. Dimana dilakukan uji statistik komputerisasi menggunakan program SPSS melalui Uji korelasi *spearman rank* .

G. Etika Penelitian

Peneliti perlu memahami etika penelitian karena sekitar 90% subjek penelitian keperawatan adalah manusia. Untuk mencegah agar peneliti tidak melanggar hak (otonomi) mata pelajaran yang dipelajarinya, hal ini dilakukan. (Nursalam, 2016).

Secara umum, asas etik penelitian/pengumpulan data dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu asas kemanfaatan, asas penghormatan terhadap hak subjek dan asas keadilan. (Nursalam, 2016).

1. Prinsip manfaat

a. Bebas dari penderitaan

Pengamatan wajib dilakukan tanpa merugikan subjek, terutama bila kegiatan khusus digunakan.

b. Bebas dari eksploitasi

Kondisi yang tidak menguntungkan untuk partisipasi subjek dalam penelitian harus dihindari. Subyek harus yakin bahwa keikutsertaan mereka dalam penelitian atau informasi yang diberikan tidak akan

digunakan untuk hal apapun yang dapat merugikan subyek dengan cara apapun.

c. Risiko (*benefits ratio*)

Peneliti harus hati-hati menimbang risiko dan manfaat untuk subjek tindakan apapun.

2. Prinsip menghargai hak asasi manusia (*respect human dignity*)

a. Hak untuk ikut/tidak menjadi responden (*right to self determination*)

Objek harus diperlakukan secara manusiawi. Subjek memiliki hak untuk memilih menjadi subjek atau tidak tanpa konsekuensi dalam pemulihannya jika menjadi klien.

b. Hak untuk mendapatkan jaminan dari perlakuan yang diberikan (*right to full disclosure*)

Seorang ahli wajib memberikan penjelasan secara terperinci serta bertanggung jawab jika ada sesuatu yang terjadi kepada subjek.

c. *Informed consent*

Subjek penelitian harus mendapatkan informasi yang lengkap tentang tujuan penelitian yang dilakukan, mereka harus memiliki hak untuk berpartisipasi secara bebas atau menolak untuk menjawab. Deklarasi persetujuan juga harus menyatakan bahwa informasi yang diterima hanya akan digunakan untuk pemrosesan informasi.

3. Prinsip keadilan (*right to justice*)

a. Hak untuk mendapatkan pengobatan yang adil (*right in fair treatment*)

Klien harus layani secara adil dan tanpa diskriminasi apapun sebelum, selama dan setelah berpartisipasi dalam penelitian jika mereka tidak ingin atau tidak akan dikeluarkan dari penelitian.

b. Hak dijaga kerahasiaannya (*right to privacy*)

Klien memiliki hak untuk meminta kerahasiaan informasi yang dia kirimkan, yang memerlukan anonimitas (*anonymity*) dan kerahasiaan (*confidentiality*).