

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Variabel Penelitian**

Variabel adalah segala sesuatu yang dapat diberikan berbagai macam nilai dimana variabel memberikan gambaran yang lebih nyata mengenai fenomena-fenomena yang digeneralisasi dalam berbagai dimensi (Jenis et al., 2017).

Variabel penelitian ini adalah salah satu bagian penting dalam sebuah penelitian. Variabel adalah sebuah konsep yang dioperasionalkan (V.A.R.Bara et al., 2022). Variabel yang digunakan dapat dibagi menjadi dua yaitu:

##### **1. Variabel Independen**

Variabel yang menyebabkan adanya suatu perubahan terhadap variabel lain. Variabel independen dalam penelitian ini adalah tingkat stress.

##### **2. Variabel Dependen**

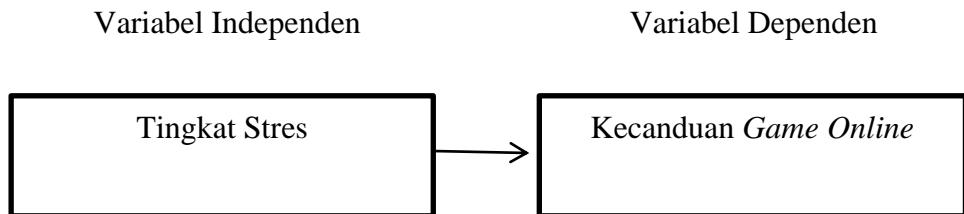
Variabel yang dikenal sebagai variabel terikat, variabel dependen yang mengalami perubahan sebagai efek dari variabel independen.

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah kecanduan game online.

#### **B. Kerangka Konsep**

Kerangka konsep (conceptual framework) adalah model pendahuluan dari sebuah penelitian dan merupakan refleksi dari hubungan variable-variabel yang di teliti (V.A.R.Bara et al., 2022).. Berdasarkan

kajian terhadap kerangka teori, maka dapat disusun kerangka konsep sebagai berikut :



**Gambar 3.1** Kerangka Konsep Penelitian

### C. Hipotesis

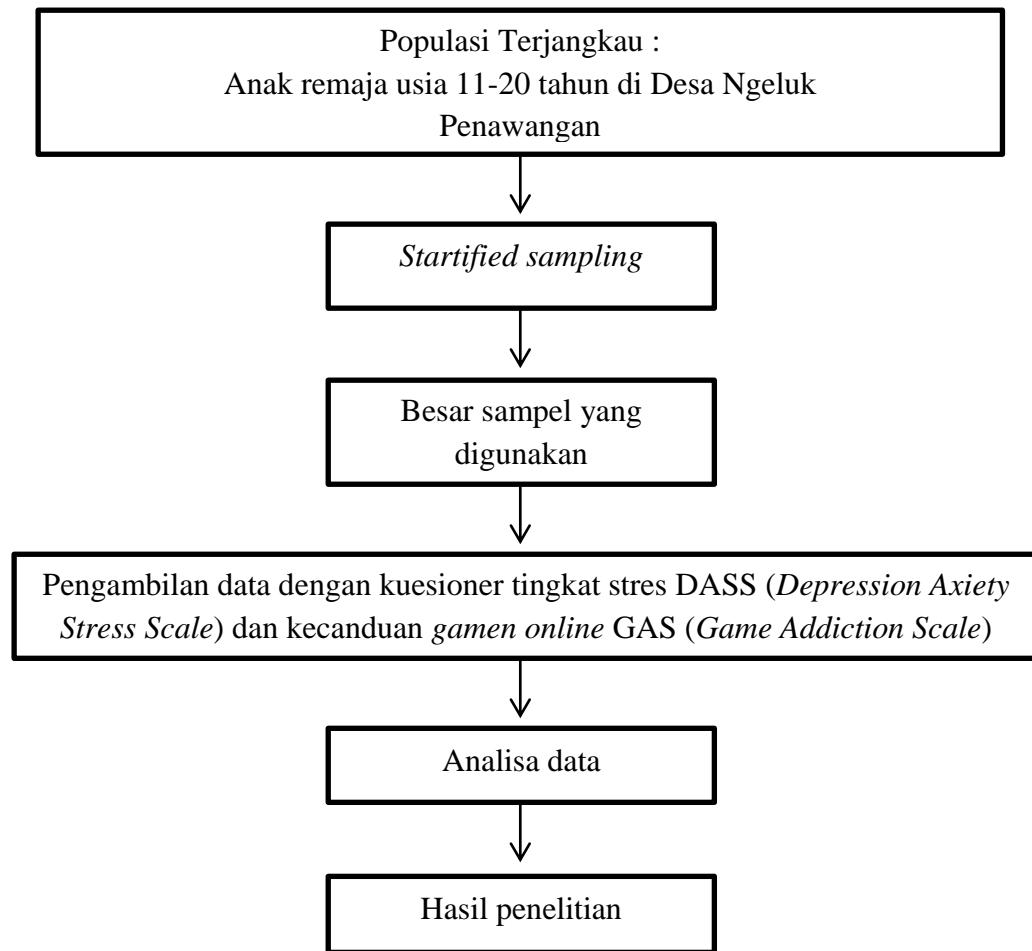
Hipotesis adalah hasil yang diharapkan atau hasil yang diantisipasi dari sebuah penelitian (V.A.R.Barao et al., 2022). Ada dua jenis hipotesis, yaitu Hipotesis Alternatif dan Hipotesis Nol (Thomas *et all* dalam Swarjana, 2015).

1. Hipotesis Alternatif (*Alternative hypothesis*) disebut juga hipotesis kerja. Hipotesis ini menyatakan adanya hubungan diantara satu variabel dengan variabel yang lainnya. Hipotesis alternative ini ditulis dengan “Ha”.
2. Hipotesis Nol (*Null Hypothesis*) adalah hipotesis yang menyatakan tidak ada hubungan diantara variabel penelitian. Hipotesis nol ini ditulis dengan “Ho”. Berdasarkan kerangka konsep yang telah dibuat, hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :
  - a. Ha : ada hubungan antara tingkat stres dengan kecanduan game online pada remaja di RW 001 Desa Ngeluk Penawangan.

#### **D. Jenis, Desain dan Rancangan Penelitian**

Desain penelitian memberikan gambaran tentang prosedur untuk mendapatkan informasi atau data yang diperoleh untuk menjawab seluruh pertanyaan penelitian. Oleh karena itu sebuah desain penelitian yang baik akan menghasilkan sebuah proses penelitian yang efektif dan efisien (Made Sudarma Adiputra et al., 2021).

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian analitik korelatif, dengan metode pendekatan cross- sectional. Desain penelitian analitik korelatif merupakan penelitian yang menghubungkan variabel satu dan variabel lainnya, selanjutnya diuji secara statistic (uji hipotesis) atau dikenal dengan uji korelasi yang menghasilkan kofisien korelasi. Metode pendekatan cross-sectional merupakan penelitian yang pada tahap pengumpulan data dilakukan pada satu titik waktu (at one point in time), fenomena yang diteliti adalah selama satu periode pengumpulan data (V.A.R.Bara et al., 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara tingkat stress dengan kecanduan bermain game online.



**Gambar 3.2 Rancangan Penelitian**

## E. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Populasi merupakan suatu kumpulan atau individu, tetapi dapat juga objek atau benda, kejadian atau peristiwa tertentu, yang akan diteliti (Swarjana, 2016). Populasi dari penelitian ini yaitu remaja RW 001 Desa Ngeluk Penawangan dengan jumlah 110 orang.

### 2. Sampel

Sampel merupakan kumpulan dari individu-individu atau objek-objek yang dapat diukur untuk mewakili populasi. Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih secara random maupun non-random

sekaligus dapat digunakan untuk menggambarkan keadaan populasi (Swarjana, 2016).

a. Besar Sampel

Menentukan besar sampel dengan menggunakan rumus slovin (Dina, n.d. 2022). Peneliti menggunakan angka presisi dengan rumus:

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

Keterangan :

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

d = Angka Presisi / Batas Kesalahan (10%)

Mengantisipasi jika responden tidak mengisi kuesioner atau salah dalam menulisnya maka dilakukan perhitungan ditambah 10%

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

$$n = \frac{110}{1 + 110 (10\%)^2}$$

$$n = \frac{110}{1 + 110 (0,01)}$$

$$n = \frac{110}{2,1}$$

n = 52 responden

n = 52 responden

b. Teknik sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2014). Teknik sampling pada dasarnya bisa dikelompokkan menjadi dua macam yaitu *Probabiliti Sampling* dan *Non-Probability Sampling*. Peneliti menggunakan pendekatan *Probability Sampling*. *Probability Sampling* adalah suatu teknik sampling yang memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Siyoto & Ali Sodik, 2015). Sehingga teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *proportionate stratified random sampling* merupakan suatu teknik pengambilan sampel dari anggota populasi secara acak dan berstrata secara proposional dilakukan sampling apabila populasi heterogen (Siyoto & Ali Sodik, 2015). Rumus *proportionate stratified random sampling* sebagai berikut :

$$S = \frac{Ni}{n} N$$

Keterangan :

- S = Ukuran sampel
- Ni = Ukuran Populasi
- N = Ukuran (total sampel)
- n = Ukuran (total populasi)

Berikut sebaran sampel dari populasi masing-masing strata :

**Tabel 3.1** Distribusi Jumlah Sampel

RT	Jumlah Sampel	Perhitungan Sampel	Hasil Sampel
01	13	$\frac{13}{110} \times 52$	6
02	12	$\frac{12}{110} \times 52$	6
03	5	$\frac{5}{110} \times 52$	2
04	11	$\frac{11}{110} \times 52$	5
05	8	$\frac{8}{110} \times 52$	4
06	14	$\frac{14}{110} \times 52$	7
07	10	$\frac{10}{110} \times 52$	5
08	8	$\frac{8}{110} \times 52$	4
09	15	$\frac{15}{110} \times 52$	7
10	9	$\frac{9}{110} \times 52$	4
11	5	$\frac{5}{110} \times 52$	2
<b>Total</b>			52

c. Kriteria Sampel

1) Kriteria Inklusi

- Anak remaja usia 11 - 20 tahun di wilayah RW 001 Desa Ngeluk Penawangan.
- Anak remaja usia 11 – 20 tahun di wilayah RW 001 Desa Ngeluk Penawangan.
- Anak remaja usia 11 – 20 tahun di wilayah RW 001 Desa Ngeluk Penawangan yang bersedia menjadi responden.

2) Kriteria Eksklusi

- a) Responden yang tidak ditemui pada saat penelitian dilakukan.
- b) Responden yang tidak bersedia untuk diteliti.
- c) Responden yang tidak mengisi kuesioner yang dibagikan.

**F. Tempat dan Waktu Penelitian**

1. Tempat

Penelitian ini dilakukan di wilayah RW 001 Desa Ngeluk Penawangan.

2. Waktu

Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2023.

### G. Definisi Operasional

**Tabel 3.2** Definisi Operasional

<b>Variabel</b>	<b>Definisi Operasional</b>	<b>Instrumen</b>	<b>Hasil Ukur</b>	<b>Skala Ukur</b>
Variabel Independen : Tingkat Stres	<p>Keadaan dengan tingkat beban yang dialami seseorang.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menarik diri</li> <li>Bertingkah tidak seperti biasanya</li> <li>- Menolak untuk berpartisipasi dalam aktivitas</li> <li>- Suka mengeluh</li> </ul>	<p>Alat ukur yang digunakan berupa lembar kuesioner dengan skala pengukuran menggunakan <i>Depression Anxiety Stress Scale</i> (DASS) sejumlah 42 pertanyaan dan dimodifikasi dengan cara mengambil pertanyaan yang hanya berhubungan dengan stress sejumlah 14 pertanyaan. jawaban : Tidak ada atau tidak pernah dengan skor (0) Sesuai dengan yang dialami sampai tingkat tertentu, atau kadang-kadang dengan skor (1) Sering dengan skor (2) Sangat sesuai dengan yang dialami, atau hampir setiap saat dengan skor (3)</p>	<p>Normal : 0-14 Stress ringan : 15-18 Stress sedang : 19-25 Stress berat : 26-33 Stress sangat berat : 34-42</p>	Ordinal
Variabel Dependen : Kecanduan <i>Game Online</i>	<p>Sikap berlebihan dalam bermain <i>game online</i> yang tidak bisa dikendalikan.</p> <p>Ada 7 kriteria: <i>Salience, Tolerance, Mood Modificatio, Relapse, Withdrawal, Conflict, Problem.</i></p>	<p>Alat ukur yang digunakan berupa lembar kuesioner kecanduan <i>game online GAS (Game Addiction Scale)</i> yang berisi 21 item pertanyaan jawaban : tidak pernah (1) jarang-jarang (2) sering (3) sangat sering (4)</p>	<p>Kecanduan ringan : 1-28 Kecanduan sedang : 29-57 Kecanduan berat : 58-84</p>	Ordinal

## **H. Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data adalah suatu proses pendekatan kepada subjek dan proses pengumpulan karakteristik subjek yang diperlukan dalam suatu penelitian (Los, n.d.). Adapun metode pengumpulan data yang digunakan peneliti pada penelitian ini, yaitu:

### **1. Data Primer**

Data primer adalah data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti sebagai data asli dan terbaru. Kuesioner merupakan instrumen pengumpulan data yang memiliki banyak kemudahan dan sering digunakan untuk penelitian (Aderibigbe, 2018) penelitian ini didapatkan dari penelitian kuesioner oleh responden, dengan kedua kuesioner yaitu *Depression Anxiety Stress Scale (DASS)* dan *GAS (Game Addiction Scale)* sebagai alat pengumpul data.

### **2. Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak lain. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari pengumpulan data yang didapatkan dari catatan, buku, *literatur searching*, jurnal, data remaja di Desa Ngeluk Penawangan dan sumber ilmiah relevan lainnya.

### **3. Prosedur Pengumpulan Data**

- a. Peneliti mengajukan izin survey penelitian data awal kepada pembimbing I dan Pembimbing II, kemudian meminta tanda tangan Ketua Program Studi S1 Keperawatan.**

- b. Peneliti memberikan surat izin survey penelitian kepada Kepala Desa Ngeluk untuk melakukan penelitian di Wilayah RW 001 Desa Ngeluk.
- c. Setelah mendapat izin penelitian dari Kepala Desa Ngeluk peneliti melakukan penelitian.
- d. Pemilihan calon responden di RW 001 Desa Ngeluk Kecamatan Penawangan Grobogan dilakukan dengan cara diundi oleh peneliti. Untuk memenuhi sampel yang dibutuhkan berdasarkan perhitungan *proportionate stratified random sampling*. Tujuan dari pengambilan sampel untuk menghindari bias dan memastikan peluang yang sama dan adil untuk mengikuti penelitian.
- e. Setelah semua calon dipilih, peneliti memberikan lembar informasi peneliti dan *informed consent* serta penjelasan terkait penelitian yang meliputi, tujuan penelitian, manfaat penelitian, prosedur yang akan dilakukan, serta kerahasiaan data kepada calon responden.
- f. Peneliti memberikan kuesioner karakteristik responden, *Depression Anxiety Stress Scale* (DASS) dan GAS (*Game Addiction Scale*) secara *door to door*, menggunakan lembar kuesioner yang berisi tentang tingkat stres dan kecanduan game online yang dialami remaja. Responden diberikan waktu 10 menit untuk mengisi kuesioner.
- g. Peneliti akan mendampingi pengisian kuisioner, menginformasikan agar teliti dalam mengisi secara lengkap, apabila responden belum mengerti responden dapat bertanya kepada peneliti.

h. Setelah semua responden telah mengisi kuesioner yang dibagikan, data yang didapatkan diolah menggunakan bantuan komputer untuk menjadi informasi bagi penelitian ini.

## **I. Instrumen/ Alat Pengumpulan Data**

### 1. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah pedoman tentang wawancara, pengamatan, dan pertanyaan yang dipersiapkan untuk mendapatkan informasi atau alat yang digunakan untuk pengumpulan data (Notoatmodjo, 2018). Instrumen yang digunakan untuk pengambilan data pada peneliti ini adalah lembar kuesioner. Kuesioner yang dijadikan dalam penelitian ini terdiri dari :

#### a. Kuesinoer karakteristik responden

Berisi 2 pertanyaan tentang usia dengan pilihan jawaban yaitu “remaja awal 11-13 tahun”, “remaja pertengahan 14-16 tahun” atau “remaja akhir 17-20 tahun”, dan jenis kelamin dengan pilihan jawaban yaitu “Laki-Laki” atau ‘Perempuan” menggunakan metode ceklis.

#### b. Kuesioner tingkat stres

Alat yang digunakan adalah lembar kuesioner tingkat stress yang sudah valid yaitu DASS (*Depression Anxiety Stress Scale*) yang secara resmi dimiliki oleh *Australian Center for Postraumatic Mental Health*. Kuesioner tersebut terdiri dari 42 pertanyaan, untuk mengetahui tingkat stress kuesioner telah di modifikasi oleh peneliti dengan mengambil 14 pertanyaan yang berhubungan dengan stress saja tanpa mengikutsertakan

pertanyaan yang berhubungan dengan depresi dan kecemasan. Dengan pertimbangan bahwa gambaran emosi dan gejala antara cemas, depresi serta stress berbeda. Kuesioner tingkat stress dengan 4 pilihan jawaban yaitu 0 = tidak ada atau tidak pernah, 1 = sesuai dengan yang dialami sampai tingkat tertentu, atau kadang-kadang, 2 = sering, 3 = sangat sesuai dengan yang dialami, atau hampir setiap saat.

**Tabel 3.3** Kisi-kisi Keusioner Tingkat Stres

Faktor	Indikator	Item	Jumlah
Stres	a. Sulit untuk santai ( <i>Difficulty relaxing</i> )	8,22,29	3
	b. Memunculkan kegugupan ( <i>Nervous arousal</i> )	12,33	2
	c. Mudah marah/ gelisah ( <i>Easily upset/ agitated</i> )	1,11,39	3
	d. Mengganggu/ lebih reaktif ( <i>Irritable/ over-reactive</i> )	6,18,27	3
	e. Tidak sabar ( <i>Impatient</i> )	14,32,35	3
	Total		14

c. Kuesioner kecanduan *game online*

Alat yang digunakan adalah lembar kuesioner kecanduan *game online* yang sudah valid yaitu GAS (*Game Addiction Scale*). Kuesioner ini terdiri dari 21 pertanyaan yang berhubungan dengan game online.

Kuesioner kecanduan game online dengan kategori pemilihan jawaban terdiri dari lima kategori skor, skor 1 menunjukan ( tidak pernah ), skor 2 menunjukan ( Jarang Jarang ), skor 3 menunjukan ( Sering ), skor 4 menunjukan ( Sangat Sering).

**Tabel 3.4** Kisi-kisi Kuesioner Kecanduan *Game Online*

No	Indikator	No. Soal	Jumlah
<i>Salience</i> (berpikir tentang			
1	bermain game online sepanjang hari)	1,2,3	3
<i>Tolerance</i> (waktu bermain			
2	game online yang semakin meningkat)	4,5,6	3
<i>Mood modification</i>			
3	(bermain game online untuk mlarikan diri dari masalah)	7,8,9	3
<i>Relapse</i> (kecenderungan			
4	untuk bermain game online kembali setelah lama tidak bermain)	10,11,12	3
<i>Withdrawal</i> (merasa buruk			
5	jika tidak dapat bermain game online)	13,14,15	3
<i>Conflict</i> (bertengkar			
6	dengan orang lain karena bermain game online secara berlebihan)	16,17,18	3
<i>Problems</i> (mengabaikan			
7	kegiatan lainnya sehingga	19,20,21	3

menyebabkan permasalahan)	
Total	21

## 2. Uji Validitas dan Reabilitas

Peneliti menguji alat ukur yang digunakan sebelum melakukan penelitian. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui alat ukur yang digunakan sudah valid atau tidak. Uji validitas adalah derajat yang mana instrument mengukur apa yang seharusnya diukur, yang dapat dikategorikan menjadi *logical (face validity)*, *content validity*, *criterion*, dan *construct validity* (Swarjana, 2015).

### a. Uji Validitas dan Reabilitas Tingkat Stres

Dimana uji validitas dilakukan menggunakan nilai  $R_{hitung} > R_{tabel}$  dengan *degree freedom (df) = n - 2 = 47 - 2*. Maka nilai  $R_{tabel}$  sebesar 0,288. Uji validitas yang diperoleh terdapat pada Tabel 3.5.

**Tabel 3.5 Uji Validitas**

Pernyataan	Rhitung	Tanda	Rtabel	Kesimpulan
Saya merasa bahwa diri saya menjadi marah karena hal-hal sepele	0,82	>	0,288	Valid
Saya cenderung beraksi berlebihan terhadap suatu situasi	0,764	>	0,288	Valid
Saya merasa sulit untuk bersantai	0,682	>	0,288	Valid

Saya menemukan diri saya mudah merasa kesal	0,818	>	0,288	Valid
Saya merasa telah menghabiskan banyak energi karena cemas	0,791	>	0,288	Valid
Saya menemukan diri saya tidak sabar mengalami penundaan	0,697	>	0,288	Valid
Saya merasa bahwa saya mudah tersinggung	0,71	>	0,288	Valid
Saya merasa sulit untuk beristirahat	0,633	>	0,288	Valid
Saya merasa bahwa saya sangat mudah marah	0,808	>	0,288	Valid
Saya merasa sulit untuk tenang setelah kesal	0,684	>	0,288	Valid
Saya sulit sabar dalam menghadapi gangguan terhadap hal yang sedang saya lakukan	0,831	>	0,288	Valid
Saya sedang merasa sedih	0,77	>	0,288	Valid
Saya tidak dapat memaklumi hal apapun yang menghalangi saya untuk menyelesaikan hal yang saya lakukan	0,435	>	0,288	Valid
Saya menemukan diri saya mudah gelisah	0,802	>	0,288	Valid

Berdasarkan Tabel 3.5. semua butir hasil dari Instrumen pada DASS-42 untuk mengukur tingakt stres valid.

Pengujian reliabilitas yang dikembangkan oleh Alpha Cronbach yaitu dilihat dari nilai  $\alpha$  yang lebih besar dari 0,6 untuk dikatakan reliabel (Harahap et al., 2021). Berikut Tabel 3.7 merupakan hasil dari reliabilitas.

**Tabel 3.6** Uji Reabilitas

Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of items</i>
0,932	14

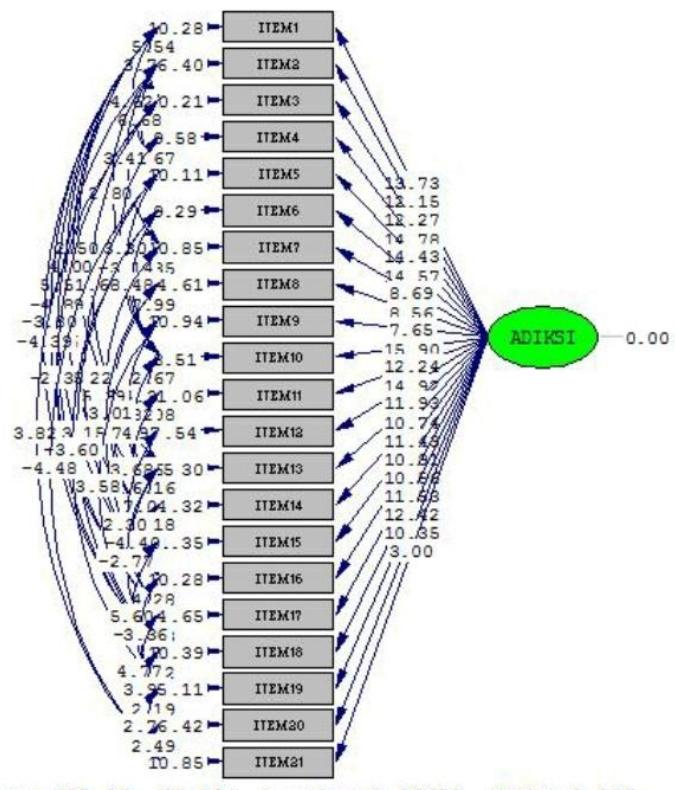
Sesuai hasil dari Tabel 3.7. didapatkan bahwa hasil nilai  $\alpha > 0,6$  yang artinya bahwa hasil dari pengukuran Instrumen DASS-42 untuk tingkat stres reliabel dan dapat digunakan.

b. Uji Validitas dan Reabilitas Kecanduan *Game Online*

Pengujian kuesioner terdahulu menguji pada 21 item skala kecanduan *game online* dengan tujuh dimensi yaitu *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict* dan *problem* dengan penjelasan sebagai berikut :

Hasil dari analisis CFA yang dilakukan, model satu faktor tidak fit, dengan *chi-square* = 1261.04, *df* = 189, *p-value* = 0.00000, RMSEA = 0.156. Oleh sebab itu peneliti melakukan modifikasi sebanyak 55 kali terhadap model dimana kesalahan pengukuran pada beberapa item diperbolehkan berkorelasi dengan item lainnya, sehingga diperoleh model *fit*. Dengan nilai *chi-square* = 159.38, *df* = 134, *p-value* = 0.6651 RMSEA = 0.029. Dilihat pada nilai *p-value* dan RMSEA yang artinya model dengan satu faktor (unidimensi) dapat diterima dimana seluruh item mengukur

satu faktor, yaitu kecanduan *game online*, seperti pada gambar berikut :



**Gambar 3.3** Hasil Analisis Faktor Konfirmatorik Kecanduan *Game Online*

Langkah selanjutnya adalah melihat signifikan atau tidaknya sebuah *item* dalam mengukur apa yang hendak diukur, sekaligus menentukan apakah *item* tertentu perlu di drop atau tidak. Pada hal ini yang diuji adalah hipotesis nihil tentang koefesien muatan faktor dari *item*. Pengujinya dilakukan dengan melihat nilai *t* bagi setiap koefesien muatan faktor, jika nilai *t* > 1,96 maka dapat diartikan *item* tersebut signifikan atau tidak perlu di drop

begitu juga dengan sebaliknya. Koefisien muatan faktor untuk *item* pengukuran kecanduan *game online* disajikan pada tabel 3.6.

**Tabel 3.7** Uji Validitas Kecanduan *Game Online*

ITEM	Koefisien	Standar <i>Error</i>	Nilai t	Signifikan
1	0.78	0.06	13.72	✓
2	0.71	0.06	12.15	✓
3	0.71	0.06	12.27	✓
4	0.81	0.05	14.78	✓
5	0.79	0.05	14.43	✓
6	0.81	0.06	14.57	✓
7	0.54	0.06	8.69	✓
8	0.53	0.06	8.56	✓
9	0.49	0.06	7.65	✓
10	0.85	0.05	15.90	✓
11	0.71	0.06	12.24	✓
12	0.82	0.05	14.92	✓
13	0.71	0.06	11.93	✓
14	0.64	0.06	10.74	✓
15	0.68	0.06	11.43	✓
16	0.65	0.06	10.91	✓
17	0.63	0.06	10.56	✓
18	0.67	0.06	11.53	✓
19	0.72	0.06	12.42	✓
20	0.62	0.06	10.35	✓
21	0.20	0.07	3.00	✓

Keterangan: tanda ✓ = signifikan (nilai t > 1,96), × = tidak signifikan

Dari tabel 3.6 dapat dilihat bahwa ada 21 *item* keseluruhan signifikan ( $t > 1,96$ ) dengan demikian, tidak ada *item* yang di drop dan seluruhnya akan diujikan dalam analisis hipotesis.

## **J. Rencana Analisa Data**

### 1. Prosedur pengolahan data

Menurut Notoatmodjo (2018) dalam proses pengolahan data terdapat langkah- langkah yang harus di lakukan, diantaranya sebagai berikut :

#### a. *Editing*

Proses *editing* data yang dilakukan peneliti adalah dengan melakukan pengecekan lembar kuesioner yang telah diisi oleh responden saat penelitian untuk mengetahui ada atau tidaknya jawaban yang belum lengkap.

#### b. *Coding*

*Coding* merupakan instrumen berupa kolom untuk merekam data secara manual. Dalam penelitian ini *coding* dilakukan setelah melakukan penelitian, peneliti melakukan *coding* sesuai dengan karakteristik responden dalam kuesioner untuk memudahkan proses pengolahan data.

Coding dalam penelitian ini meliputi

#### 1) Pada karakteristik responden :

##### a) Usia

Remaja awal 11- 13 tahun=1

Remaja pertengahan 14-16 tahun = 2

Remaja akhir 17-20 tahun = 3

b) Jenis kelamin

Perempuan = 1 dan Laki-laki = 2

2) Pada pernyataan dalam kuesioner

- a) Untuk variabel tingkat stress diberi kode 0 = tidak ada atau tidak pernah, kode 1 = sesuai dengan yang dialami sampai tingkat tertentu atau kadang-kadang, kode 2 = sering, kode 3 = sangat sesuai dengan yang dialami, atau hampir setiap saat.
- b) Untuk variabel kecanduan *game online* diberi kode 1 = tidak pernah, kode 2 = jarang-jarang, kode 3 = sering, kode 4 = sangat sering.

c. *Entry Data*

*Entry Data*, yakni jawaban – jawaban dari masing masing responden yang dalam bentuk kode (angka atau huruf) dimasukkan ke dalam program atau “*software*” komputer. Dalam proses ini juga dituntut ketelitian dari peneliti yang melakukan “*data entry*” ini. Apabila tidak akan terjadi bias, meskipun hanya memasukan data saja. Penelitian ini menggunakan bantuan komputer dengan aplikasi *processing*.

d. Tabulasi

Tabulasi yaitu proses membuat tabel-tabel data, sesuai dengan tujuan penelitian. Tabulasi dalam penelitian ini terdapat distribusi frekuensi sederhana mengenai identitas responden, analisa univariat dan analisa bivariat.

## 2. Teknik Analisa Data

### a. Analisa Univariat

Analisa Univariat merupakan analisa data yang terkait dengan pengukuran satu variabel pada waktu tertentu (Swarjana, 2016). Analisis univariat merupakan analisis deskriptif dengan hasil pengolahan datanya berupa gambaran data dalam bentuk tabel ataupun grafik secara ilmiah (Jenis et al., 2017).

### b. Analisa Bevariat

Analisis bivariat dalam penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara tingkat stres dengan kecanduan *game online* pada remaja di Desa Ngeluk Penawangan. Skala pengukuran dari variabel stres dan kecanduan *game online* berbentuk kategorik ordinal-ordinal, sehingga uji yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan *Spearman's Rho* yang dapat mengetahui arah hubungan, kekuatan korelasi dan hubungan antara kedua variabel.

Tabel 3.8 Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

(Sugiyono, 2013)

Arah korelasi dilihat pada angka koefisien korelasi sebagaimana tingkat kekuatan korelasi. Besarnya nilai koefisien korelasi tersebut terletak antara +1 sampai dengan -1. Jika koefisien korelasi bernilai positif, maka hubungan kedua variabel dikatakan searah. Maksud dari hubungan yang searah ini adalah jika variabel X meningkat maka variabel Y juga akan meningkat. Sebaliknya, jika koefisien korelasi bernilai negatif

maka hubungan kedua variabel tidak searah. Hubungan tidak searah artinya jika variabel X meningkat maka variabel Y akan menurun.

Kekuatan dan arah korelasi (hubungan) akan mempunyai arti jika hubungan antar variabel tersebut bernilai signifikan. Dikatakan ada hubungan yang signifikan, jika nilai Sig. (2-tailed) hasil perhitungan lebih kecil dari nilai 0,05. Sementara itu, jika nilai Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05, maka hubungan antar variabel tersebut dapat dikatakan tidak signifikan atau tidak berarti.

## **K. Etika Penelitian**

Etika penelitian adalah etika penelitian yang ada hubungan timbal balik antara peneliti dan orang yang diteliti, yang harus diperhatikan secara etika.

Etika dalam penelitian ini adalah :

1. *Informant consent* (lembar persetujuan)

*Informant consent* merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dan responden dengan cara memberikan lembar persetujuan (*informant consent*).

Peneliti memberikan lembar persetujuan untuk menjadi responden sebelum melakukan penelitian. Dilakukan dengan cara mendanandatangi lembar persetujuan penelitian.

2. *Anonymity* (tanpa nama)

*Privacy* merupakan semua orang memiliki hak untuk memperoleh *privacy* atau kebebasan dirinya. Cara peneliti tidak memberikan atau mencantumkan nama responden pada lembar alat ukur dan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian yang akan disajikan. Karena ketika peneliti melakukan penelitian dalam mendapatkan informasi jelas menyita waktu dan merampas *privacy* responden.

### 3. *Confidentiality* (kerahasiaan)

Informasi yang akan diberikan oleh responden adalah miliknya sendiri. Maka kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi atau masalah isinya perlu dijamin oleh peneliti.

### 4. *Justice*

Peneliti menghargai hak-hak responden dan memperlakukannya sesuai dengan norma yang berlaku. Peneliti tidak melakukan diskrimasi baik selama pemilihan sampel atau selama prosedur pengumpulan data dan tidak membedakan partisipan berdasarkan latar belakang agama, sosial, ekonomi dan budaya.

### 5. *Beneficience* (manfaat)

Responden yang mengikuti proses penelitian mendapatkan manfaat karena secara otomatis responden mengetahui kualitas hidupnya sehingga peningkatan masing- masing dimensi dapat segera dilakukan (Notoatmodjo, 2018).