

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Metode penelitian menurut Sugiyono (2018) adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan. Kemudian menurut Suharsimi Arikunto (2013) adalah cara yang digunakan oleh penelitian dalam mengumpulkan data penelitiannya.

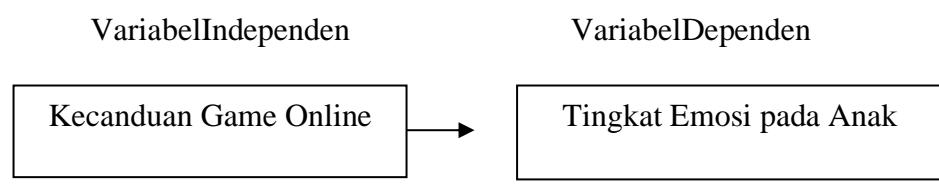
Variable penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018). Menurut Sugiyono (2018) Variabel Independent dan Dependent adalah:

1. Variabel Independent (bebas) adalah variabel yang akan mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini variable independent (bebas) adalah kecanduan game online
2. Variabel Dependen (terikat) adalah merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel dependen (terikat) adalah Tingkat emosi pada anak

## B. Kerangka Konsep dan Hipotesa

### 1. Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian merupakan abstraksi dari suatu realitas agar dapat dikomunikasikan dan membentuk suatu teori yang menjelaskan keterkaitan antar variabel (Nursalam, 2020). Berdasarkan kajian terhadap kerangka teori, maka dapat disusun kerangka konsep sebagai berikut :



Gambar 3.1 Kerangka Konsep

### 2. Hipotesa

Hipotesis merupakan jawaban sementara permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Notoatmodjo, 2018). Maka dalam penelitian ini, hipotesa yang dapat dirumuskan yaitu :

- a. Ha : Ada Hubungan Kecanduan Game Online dengan Tingkat Emosi Pada Siswa SDN 2 Putatsari Kab. Grobogan
- b. Ho : Tidak ada Hubungan Kecanduan Game Online dengan Tingkat Emosi Pada Siswa SDN 2 Putatsari Kab. Grobogan

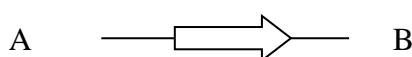
## C. Jenis dan Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian *kuantitatif*.

Penelitian *kuantitatif* adalah penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran) (Sujarweni,

2014). Penelitian korelasi ini berhubungan dengan penelitian antara dua ataupun lebih sebuah fenomena. Umumnya melibatkan ukuran statistik tingkat derajat hubungan, yakni *deskriptif* korelasi. Terdapatnya korelasi antara dua variabel atau lebih, tidak mengartikan pengaruh atau hubungan sebab-akibat dari variabel terhadap variabel lainnya (Syamsudin,2011).

Desain pada penelitian ini yakni *Cross Sectional*. Peneliti hanya mengobservasi fenomena satu titik waktu tertentu. Bersifat deskriptif, eksploratif, atau eksplanatif. Penelitian *Cross Sectional* mampu menjelaskan hubungan satu variabel dengan variabel lain pada populasi yang diteliti, menguji keberlakuan model atau rumusan hipotesis, tingkat perbedaan antar kelompok *sampling* pada waktu satu titik waktu tertentu. Tapi penelitian *Cross Sectional* tidak punya kemampuan menjelaskan dinamika perubahan keadaan atau hubungan serta populasi yang diamatinya pada periode waktu berbeda, pengaruh dari variabel dinamis (Nurdin, 2006)



Gambar 3.2 desain penelitian

Keterangan :

A : kelompok bebas

B : kelompok terikat

#### **D. Populasi dan Sampel Penelitian**

##### 1. Populasi

Populasi adalah subjek (misal manusia/klien) yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan (Nursalam, 2020). Populasi yang digunakan

dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 dan 6 SD N 2 Putatsari dengan jumlah 44 siswa.

## 2. Sampel

Sampel merupakan bagian populasi terjangkau yang dapat dipergunakan sebagai subyek penelitian melalui sampling (Nursalam, 2016). Jumlah sample dalam penelitian ini sebanyak 44 responden dengan menggunakan metode *total sampling*, yaitu seluruh populasi untuk dijadikan sample penelitian (Hidayat, 2010).

Adapun kriteria yang digunakan adalah kriteria inklusi atau penerima dalam sempel yaitu batasan ciri/karakteristik umum pada suatu objek penelitian :

### a. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi adalah kriteria atau ciri-ciri yang perlu dipenuhi oleh setiap anggota populasi yang dapat diambil sebagai sempel (Notoatmojo, 2012). Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah:

- 1) Siswa yang bersedia menjadi responden sadar dan kooperatif
- 2) Siswa yang mampu berkomunikasi baik
- 3) Siswa yang mengikuti penelitian sampai selesai
- 4) Telah diberi ijin oleh orang tua untuk menjadi responden dan menandatangani *informed consent*

### b. Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi adalah ciri-ciri anggota populasi yang tidak dapat diambil sebagai sempel (Notoatmojo, 2012). Kriteria eksklusi pada penelitian ini adalah:

- 1) Responden yang tidak hadir dalam penelitian
- 2) Responden yang menolak mengisi kuesioner

#### **E. Tempat dan Waktu Penelitian**

Dalam penentuan lokasi penelitian (Moleong, 2017) menentukan cara terbaik untuk ditempuh dengan jalan mempertimbangkan teori substansif dan menjajaki lapangan dan mencari kesesuaian dengan kenyataan yang ada dilapangan. Sementara itu keterbatasan geografi dan praktis seperti waktu, biaya, tenaga pelu juga dijadikan pertimbangan dalam penentuan lokasi. Penelitian ini dilakukan di SD N 2 Putatsari pada bulan agustus 2024

## F. Definisi Operasional

Tabel 3.1 Definisi Operasional Hubungan antara kecanduan game online dengan Tingkat Emosi pada siswa SDN 2 Putatsari Kab. Grobogan

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
Variabel Independen : Kecanduan Game	Kegitan bermain game menggunakan smartphone, komputer, atau benda elektronik lainnya yang terhubung dengan jaringan internet yang tidak dapat di kontrol sehingga dilakukan secara berulang-ulang untuk mendapatkan kepuasan	Alat ukur yang digunakan berupa lembar kuesioner dengan skala likert yang berisi 10 item pernyataan dimana jawaban yaitu Sangat Setuju : 4 Setuju : 3 Netral : 2 Tidak setuju : 1 Sangat tidaksetuju : 0	Berdasarkan hasil pengukuran dengan skor yang diperoleh: Tinggi : 31-40 Sedang : 21-30 Rendah : 0-20	Rasio
Variabel Dependend : Tingkat Emosi	Perubahan emosional saat bermain game adalah perubahan emosi yang muncul dari dalam diri saat sebelum dan sesudah bermain game online	Alat ukur yang digunakan berupa lembar kuesioner SDQ dengan jumlah pernyataan 25 item dimana pilihan jawaban yaitu Tidak benar : 0 Agak benar: 1 Benar : 2	Berdasarkan hasil pengukuran dengan skor yang diperoleh Abnormal : 34-50 <i>Borderline</i> : 18-33 Normal : 0-17	Rasio

## **G. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data adalah cara yang dilakukan dalam pengumpulan data dan penguji instrument pengumpulan data (Nursalam, 2020). Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

- 1. Pengumpulan Data Primer**

Data primer adalah data yang di peroleh peneliti secara langsung dari sumber asli (Hidayat, 2017). Data primer dari penelitian ini menggunakan angket / kuesioner berstruktur (tertutup) pada variabel independen “Kecanduan game online” dan variable dependen “Tingkat Emosi Siswa Kelas 5 dan 6 SD N 2 Putatsari”, angket berstruktur (tertutup), angket yang disusun sedemikian rupa, tegas, definitif, terbatas, dan konkret, sehingga responden dapat dengan mudah mengisi atau menjawabnya.

- 2. Pengumpulan data sekunder**

Pengumpulan data sekunder adalah pengumpulan data yang didapat dari catatan, buku, majalah berupa laporan keuangan publikasi perusahaan, laporan pemerintah, artikel, buku-buku sebagai teori, dan lain sebagainya (Sujarweni, 2014). Dalam penelitian ini data sekeunder diperoleh dengan cara mencari literature kepustakaan baik dari buku maupun literature jurnal di internet

- 3. Prosedur Pengumpulan Data data Penelitian Dilakukan Dengan Langkah-Langkah:**

- a. Membuat surat persetujuan dengan tanda tangan kepada pembimbing I dan pembimbing II untuk meminta ijin mengambil data awal penelitian kepada ketua Program Studi Ilmu Keperawatan An-Nuur Purwodadi.
- b. Peneliti melakukan pencarian data pendahuluan di SD N 2 Putatsari
- c. Peneliti meminta izin penelitian kepada kepala SD N 2 Putatsari
- d. Peneliti mengidentifikasi responden berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.
- e. Peneliti menjelaskan tujuan serta manfaat penelitian.
- f. Peneliti memberikan lembar persetujuan kepada responden yang bersedia berpartisipasi dalam penelitian dan peneliti menjamin kerahasiaan responden.
- g. Peneliti meminta responden mengisi lembar kuesionerkecanduan game dan kuisioner Tingkat Emosi Siswa Kelas 5 dan 6 SD N 2 Putatsari
- h. Peneliti memeriksa kelengkapan kuesioner yang telah diisi.
- i. Data yang diperoleh dikumpulkan untuk dianalisa.

## **H. Instrument / Alat Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian adalah alat-alat yang digunakan untuk pengumpulan data (Notoatmodjo, 2018). Instrumen penelitian ini dapat berupa: kuesioner (daftar pertanyaan), formulir lain yang berkaitan dengan pencatatan data dan sebagainya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang terdiri dari: kuesioner A: Identitas responden, kuesioner B:

Kecanduan game online yang diadopsi dari penelitian I Gusti Ayu Arya Dewi Lestari (2021), dan kuesioner C: Gangguan Emosi *Strengths and Difficulties Questionnaire* (SDQ).. Adapun kuesioner tersebut diuraikan sebagai berikut:

a. Lembar A : Identitas

Data demografi responden yang terdiri atas : umur. Kuesioner berupa check list (✓)

**Tabel 3.2 Data kisi-kisi kuesioner identitas Responden**

No	Aspek identitas responden	Butir pertanyaan
1.	No. Responden	1
2.	Jenis Kelamin	1
Total :		2

b. Kecanduan Game Online

Untuk mengumpulkan data tentang Kecanduan Game Online Kuesioner dibuat dengan skala likert dengan jumlah 10 pernyataan dengan jawaban Sangat Setuju : 4, Setuju : 3, Netral :2, Tidak setuju : 1, Sangat tidaksetuju : 0

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Kecanduan Game Online**

No.	Pernyataan	Nomor	Jumlah
1.	Kecanduan game Online	1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10	8
2.	Dampak negatif bermain game online	6	1
3.	Waktu saat bermain game	7	1
Total			10

c. Gangguan Emosi

Untuk mengukur gangguan emosi menggunakan kuisioner *Strengths and Difficulties Questionnaire* (SDQ) yang sudah dilakukan uji validitas. Kuisioner terdiri 25 pernyataan dengan jawaban yaitu tidak benar : 0, agak benar : 1, benar : 2.

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Tingkat Emosi**

No.	Pernyataan	Nomor	Jumlah
1.	<b>E</b> = <i>emotional</i>	3, 8, 13, 16, 24	5
2.	<b>C</b> = <i>conduct problems</i>	5, 7, 12, 18, 22	5
3.	<b>H</b> = <i>hyperactivity</i>	2, 10, 15, 21, 25	5
4.	<b>P</b> = <i>peer proble</i>	6, 11, 14, 19, 23	5
5.	<b>Pr</b> = <i>prosocial</i>	1, 4, 9, 17, 20	5
Total			25

d. Uji Validitas

Uji validitas adalah uji ketepatan dan kecermatan instrumen dalam mengukur data yang diukur. Prinsip validitas yaitu pengukuran dan ketepatan berarti prinsip andalan instrumen dalam mengumpulkan data (Nursalam, 2015). Untuk melakukan uji validitas maka dilakukan uji korelasi antara nilai tiap item pernyataan dengan nilai total lembar kuesioner tersebut. Apabila item pernyataan memiliki korelasi yang signifikan dengan skor total instrumen, maka lembar kuesioner dinyatakan valid. Uji Validitas dilakukan di SD N 5 Putatsari pada 20 siswa, dilakukan dengan menggunakan korelasi *pearson product moment* (Notoatmodjo, 2012). Korelasi *pearson product moment* digunakan untuk menilai suatu pernyataan dalam kuesioner valid atau tidak. Kuesioner yang ditetapkan valid jika  $r$  hitung  $> 0,444$  dengan jumlah 20 siswa. Dinyatakan valid jika

apabila ( $r_{hitung} > r_{tabel}$ ) dan jika nilai  $r_{hitung}$  kurang dari  $r_{tabel}$  ( $r_{hitung} < r_{tabel}$ ) maka tidak valid dengan taraf signifikan 5% (0,05) (Dahlan, 2011). Pernyataan dikatakan valid apabila skor variabel tersebut berkorelasi secara signifikan dengan skor totalnya dengan menggunakan rumus *Product Moment Pearson* (Arikunto, 2010).

Tabel 3.5 hasil Validitas Kecanduan Game

Pertanyaan	r-hitung	r-tabel	Keterangan
Item 1	.740	0,444	Valid
Item 2	.838	0,444	Valid
Item 3	.562	0,444	Valid
Item 4	.796	0,444	Valid
Item 5	.703	0,444	Valid
Item 6	.465	0,444	Valid
Item 7	.581	0,444	Valid
Item 8	.897	0,444	Valid
Item 9	.653	0,444	Valid
Item 10	.706	0,444	Valid

Tabel 3.6 Hasil Validitas Tingkat Emosi

Pertanyaan	r-hitung	r-tabel	Keterangan
Item 1	.489	0,444	Valid
Item 2	.463	0,444	Valid
Item 3	.450	0,444	Valid
Item 4	.715	0,444	Valid
Item 5	.571	0,444	Valid
Item 6	.505	0,444	Valid
Item 7	.560	0,444	Valid
Item 8	.680	0,444	Valid
Item 9	.692	0,444	Valid
Item 10	.577	0,444	Valid
Item 11	.469	0,444	Valid
Item 12	.642	0,444	Valid
Item 13	.620	0,444	Valid
Item 14	.577	0,444	Valid
Item 15	.710	0,444	Valid
Item 16	.536	0,444	Valid

Item 17	.453	0,444	Valid
Item 18	.818	0,444	Valid
Item 19	.786	0,444	Valid
Item 20	.586	0,444	Valid
Item 21	.466	0,444	Valid
Item 22	.474	0,444	Valid
Item 23	.622	0,444	Valid
Item 24	.588	0,444	Valid
Item 25	.556	0,444	Valid

#### e. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat dapat dipercaya atau diandalkan (Notoatmodjo, 2012). Uji reliabilitas kuisioner dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan *internal consistency* (teknik konsistensi internal) dilakukan dengan memfokuskan pada unsur-unsur internal yaitu butir-butir pernyataan.

Pengukuran reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan taraf signifikansi 5%, instrumen penelitian dinyatakan reliabel bila reliabilitas internal seluruh instrumen lebih dari 0,6 (Hidayat, 2017). Uji reliabilitas akan dilakukan di SDN 5 Putatsari. Pada penelitian ini, instrument akan dihitung menggunakan rumus K-R20 dari *spearman brown* dengan bantuan program Microsoft Excel 2010

Tabel 3.7 Hasil Uji ReliabilitasKecanduan game

<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N of Item</b>
.876	10

Tabel 3.8 Hasil Reliabilitas Tingkat emosi

Cronbach's Alpha	N of Item
.917	25

## I. Analisa Data

### 1. Prosedur Pengolahan Data

Menurut Hidayat (2017) dalam proses pengolahan data terdapat langkah-langkah yang harus ditempuh, diantaranya sebagai berikut :

#### a. *Editing*

*Editing* merupakan upaya untuk memeriksa kembali kebenaran data yang diperoleh atau dikumpulkan. *Editing* dapat dilakukan pada tahap pengumpulan data atau setelah data terkumpul sebelum proses pemasukan data.

*Editing* data dilakukan sebelum proses pemasukan data agar yang salah atau meragukan bisa diperbaiki dan untuk mempermudah pengelolaan data selanjutnya. Proses tersebut merangkap semua hasil dari data demografi dan observasi untuk mempermudah penelolaan data selanjutnya.

#### b. *Coding*

*Coding* adalah suatu kegiatan pemberian kode numerik (angka) terhadap data yang terdiri atas beberapa kategori. Pemberian kode ini sangat penting bila pengolahan dan analisis data menggunakan komputer. Biasanya dalam pemberian kode dibuat juga daftar kode dan artinya dalam satu buku (*Codebook*).

Peneliti memberikan kode secara manual pada kolom untuk mempermudah pada saat analisa data dan juga untuk memasukkan data dengan kegiatan pemberian kode angka pada data terdiri dari beberapa aspek. Kecanduan game katogori:

- 1) Tinggi : 31-40
- 2) Sedang : 21-30
- 3) Rendah : 0-20

Tingkat emosi:

- 1) Abnormal : 34-50
- 2) *Borderline* :18-33
- 3) Normal :0-17

c. *Scoring*

Pada tahap ini peneliti memberikan skor untuk kuesioner Kecanduan game online jika jawaban Sangat Setuju : 4, Setuju : 3, Netral :2, Tidak setuju : 1, Sangat tidaksetuju : 0, dengan dikategorikan:

- 1) Kecanduan game online kategori Tingginya=31-40
- 2) Kecanduan game online kategori Sedang nilainya=21-30
- 3) Kecanduan game online kategori Rendah nilainya=0-20

Kuesioner Tingkat EmosiSiswa Kelas 5 dan 6 SD N 2 Putatsari dengan pilihan jawaban Tidak Setuju : 0, Setuju : 1, Sangat Setuju : 2, dengan pengkategorian:

- 1) Abnormal : 34-50
- 2) *Borderline* :18-33

## 3) Normal :0-17

d. Data *entry*

Data *entry* merupakan suatu kegiatan memasukkan data yang telah dikumpulkan ke dalam master tabel atau datahase komputer, kemudian membuat distribusi frekuensi sederhana atau membuat tabel kontigensi.

Proses pada peneliti ini memasukkan data responden berupa umur, sehingga tidak membingungkan peneliti untuk menyusun data.

e. *Cleaning*

Dari pada setiap sumber atau respon perlu di cek kembali untuk melihat kemungkinan adanya kesalahan atau ketidaklengkapan, kemudian dilakukan pembetulan atau koreksi (koekidji Notoadmojo, 2012).

Sebelum data diolah secara statistik maka data harus dibersihkan terlebih dahulu yang mencakup pada pemeriksaan konsistensi dan penawaran respon yang hilang serta *consistency check* yaitu mengklasifikasi data yang keluar *range* tidak konsisten secara logis atau punya nilai *extreme*.

## 2. Teknik Analisa Data.

## a. Analisa Univariate

Analisis univariate bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian. Bentuk analisis univariate tergantung dari jenis datanya. Untuk data numerik

digunakan nilai mean atau rata-rata, median dan standar deviasi. Pada umumnya dalam analisis ini hanya menghasilkan distribusi frekuensi dan persentase dari tiap variabel. Misalnya distribusi frekuensi responden berdasarkan: umur, jenis kelamin, tingkat pendidikan, dan sebagainya (Notoatmodjo, 2018).

Analisa *univariate* penelitian ini variabel yang telah digambarkan dalam bentuk distribusi frekuensi dari karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dan umur.

#### b. Analisa Bevariate

Sebelum dilakukan uji *bivariate*, dilakukan terlebih dahulu uji normalitas yaitu uji yang dilakukan untuk mengetahui sebaran data normal atau tidak. Uji normalitas dengan sampel  $<50$  maka menggunakan uji *Shapiro Wilk* dan jika sampel  $>50$  maka menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Data dikatakan normal apabila nilai  $p >0,05$  dan data dikatakan tidak normal apabila nilai  $p <0,05$  (Dahlan, 2011).

Analisis Bevariate dilakukan setelah analisis univariate dilaksanakan, dimana dalam analisa univariate hasil akan diketahui karakteristik atau distribusi setiap variabel, dan dapat dilanjutkan analisis bevariate. Analisis bevariate yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi (Notoatmodjo, 2018).

Analisa bivariat pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan kecanduan game online dengan tingkat emosi pada anak . Apabila dari uji normalitas data tersebut datanya berdistribusi normal maka menggunakan uji statistik *Pearson correllation*. Apabila dari uji normalitas data yang dihasilkan berdistribusi tidak normal maka menggunakan uji *spearman correllation* (Notoatmodjo, 2018).

## **J. Etika Penelitian**

Etika penelitian merupakan prinsip-prinsip etis yang diterapkan dalam kegiatan penelitian, dari proposal penelitian sampai publikasi hasil penelitian (Notoatmodjo, 2018). Peneliti menggunakan prinsip-prinsip dasar etika penelitian menurut Hidayat (2017) yaitu sebagai berikut :

### 1. Lembar Persetujuan (*Informed Consent*)

*Informed consent* merupakan suatu bentuk persetujuan antara peneliti dengan responden penelitian dengan memberikan lembar persetujuan. Lembar persetujuan diberikan kepada responden berisi judul penelitian, manfaat penelitian dan tidak adanya risiko untuk menjadi responden.

Di penelitian ini responden menyetujui dimohon untuk menandatangani lembar persetujuan tersebut. bila menolak maka peneliti tidak memaksa dan tetap menghormati hak - hak subjek penelitian.

### 2. Tanpa nama (*Anonymity*)

*Anonymity* adalah penggunaan subjek penelitian dengan cara tidak memberikan ataupun mencantumkan nama responden pada lembar alat

ukur dan hanya menuliskan inisial nama pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian yang akan disajikan.

Di penelitian ini untuk menjaga kerahasiaan, peneliti tidak mencantumkan nama responden tetapi lembar tersebut diberikan inisial nama yang hanya diketahui oleh peneliti.

### 3. Kerahasiaan (*Confidentially*)

Kerahasiaan informasi yang diberikan oleh responden dari hasil observasi dijamin kerahasiaannya oleh peneliti, baik informasi maupun masalah yang lainnya dan hanya kelompok data tertentu saja yang akan disajikan atau dilaporkan sebagai hasil riset untuk menjaga privacy responden.

Di penelitian ini semua data yang diberikan responden disimpan dalam dokumen pribadi peneliti. Jadi, Informasi tersebut tidak dipublikasikan atau diberikan kepada orang lain tanpa seizin responden.

### 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.

Pada penelitian ini peneliti tidak membedakan responden dari semua kalangan bisa dan ikut berpartisipasi.

### 5. Bermanfaat (*Beneficience*)

Responden yang mengikuti proses penelitian mendapatkan manfaat karena secara otomatis responden mengetahui kualitas hidupnya sehingga peningkatan masing-masing dimensi dapat segera dilakukan. Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan manfaat yang sangat berguna untuk meningkatkan kualitas hidup dan pengetahuan yang bisa diterapkan ke masa yang akan datang.