

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah studi kasus deskriptif observasional, yaitu suatu metode penelitian yang memiliki tujuan utama untuk memberikan gambaran tentang suatu keadaan secara objektif (Setiadi, dalam Taufiq, 2017)

Metode yang digunakan dalam penelitian studi kasus ini adalah menggunakan metode deskriptif. Metode penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan hanya untuk menggambarkan keadaan atau kejadian sebenarnya yang terdapat di lapangan sesuai dengan pengamatan peneliti (Mia Kusumawati, 2014)

Dalam penelitian ini peneliti mengidentifikasi dan mengkaji perilaku *gamers* pada remaja awal sebelum dan sesudah diberikan edukasi (pendidikan kesehatan) tentang bahaya *game online*.

3.2 Subyek Studi Kasus

Subjek penelitian adalah responden yang akan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti berupa lisan maupun tulisan untuk dijadikan sebagai sumber data dalam penelitian (Arikunto, 2006: 129).

Subjek kasus penelitian ini adalah remaja awal yang bermain *game online* Subjek penelitian ini berjumlah 2 orang dengan metode simple random sampling dengan cara undian dan dengan kriteria :

1. Remaja awal kelas VII SMP usia 10-13 tahun yang suka atau *hoby*

bermain *game online* selama 4-5 hari per minggu dan bermain > 4 jam dalam satu hari.

2. Remaja awal yang berjenis kelamin laki-laki atau perempuan.
3. Remaja awal yang gelisah dan cemas saat satu hari tidak bermain *game online*.
4. Siswa atau Siswi yang terdaftar di SMPN 1 Wates, telah menandatangani *inform consent*, dan kooperatif dan dapat berkomunikasi dengan baik.

3.3 Fokus Studi Kasus

Fokus studi adalah karakteristik yang diamati yang mempunyai variasi nilai dan merupakan operasionalisasi dan suatu konsep agar dapat diteliti secara empiris atau ditentukan tingkatannya (Setiadi, 2013). Fokus studi dalam penelitian ini adalah peneliti dapat mengetahui perilaku *gamers* pada remaja awal sebelum dan sesudah diberikan edukasi (Pendidikan kesehatan) tentang bahaya *game online*.

3.4 Definisi Operasional

Definisi Operasional merupakan penjelasan semua variabel dan istilah yang akan digunakan dalam penelitian secara operasional sehingga akhirnya mempermudah pembaca dalam mengartikan makna penelitian. Pada definisi operasional akan dijelaskan secara padat mengenai unsur penelitian yang meliputi bagaimana caranya menentukan variabel dan mengukur suatu variabel (Setiadi, 2013).

Definisi operasional mendefinisikan variabel secara operasional berdasarkan karakteristik yang diamati ketika melakukan pengukuran secara cermat terhadap

suatu objek atau fenomena dengan menggunakan parameter yang jelas (Hidayat, 2014). Antara lain:

Fokus Studi	Definisi Operasional	Parameter	Alat ukur	Hasil yang dicapai
<p>Perilaku <i>Gamers</i> Sebelum dan Sesudah diberikan edukasi(Pendidikan Kesehatan) tentang bahaya <i>game online</i></p>	<p>Suatu respon dari subjek studi kasus (Remaja awal) terhadap stimulus (<i>game online</i>) yang di dapatkan. Perilaku merupakan segala sesuatu yang terdiri dari kognitif,afektif dan psikomotor dengan kognitif merupakan pengetahuan dari subjek studi kasus tentang pengertian <i>game online</i> ,<i>gamers</i>,keuntungan, kerugian serta bahaya dari <i>game online</i>. Affektif merupakan sikap dari studi kasus yang meliputi waktu untuk bermain <i>game</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu menjelaskan definisi dari <i>game online</i>, <i>gamers</i>, keuntungan dan kerugian dalam bermain <i>game online</i> serta bahaya dari <i>game online</i>. 2. Anak mampu mencegah dan mengurangi waktu untuk bermain <i>game online</i>. 	<p>Lembar Angket untuk menentukan kriteria inklusi, Lembar wawancara,lembar observasi,SAP.</p>	<p>Subjek Studi Kasus dapat merubah perilaku yang buruk menjadi lebih baik.</p>

	<p>online, alasan untuk bermain, sikap dalam mengerjakan tugas, sikap dalam membantu pekerjaan orangtua, sikap untuk berinteraksi dengan masyarakat sekitar dan emosi. Untuk psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan ketrampilan yang menitikberatkan kepada kemampuan fisik dan kerja otot yang meliputi kerja otot mata yang mempengaruhi kesehatan matanya, hobby subjek studi kasus dan upaya dalam mengurangi jam untuk bermain.</p> <p>Seseorang yang suka memainkan permainan secara</p>			
--	---	--	--	--

	<p><i>online</i> maupun <i>offline</i> untuk mengisi waktu luang dan bahkan dapat dijadikan sebagai <i>hoby</i></p> <p>Suatu kegiatan atau aktivitas memainkan <i>game</i> atau permainan secara <i>online</i> yang menyebabkan lupa waktu dan dapat merugikan dirinya sendiri maupun orang lain yang ada disekitarnya dan bermain dengan kriteria bermain 4-5 hari dalam satu minggu dan >4 jam dalam satu hari.</p> <p>Pemberian edukasi (Pendidikan kesehatan) adalah suatu upaya pemberian pengetahuan kepada masyarakat untuk</p>			
--	---	--	--	--

	<p>memelihara dan meningkatkan kesehatan dan merubah perilaku menjadi lebih baik, edukasi (Pendidikan Kesehatan) diberikan 3x menggunakan media leaflet dan ular tangga.</p>			
--	--	--	--	--

4.1 Tabel Definisi Operasional.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat-alat yang digunakan untuk mengumpulkan data, instrumen ini dapat berupa formulir observasi, ataupun formulir-formulir lainnya yang berkaitan dengan pencatatan data (Notoatmodjo, 2010). Pada penelitian ini peneliti menggunakan, lembar angket untuk menentukan kriteria inklusi, lembar *pretest posttest*, lembar observasi, permainan ular tangga dan *leaflet*. Peneliti juga membutuhkan sebuah kertas, bolpoin, laptop dan jaringan internet.

3.6 Tempat dan Waktu Penelitian.

Tempat atau lokasi yang digunakan penelitian ini di SMPN 1 Wates dan Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Desember 2019.

3.7 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah proses pendekatan kepada subjek dan proses

pengumpulan karakteristik subjek yang diperlukan dalam suatu penelitian. (Nursalam, 2008). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, wawancara, observasi.

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Awal.

- a. Peneliti mengurus perizinan penelitian dari Poltekkes Kemenkes Malang ke SMPN 1 Wates.
- b. Peneliti mengajukan permohonan perizinan untuk melakukan penelitian di SMPN 1 Wates.
- c. Peneliti meminta data siswa dan siswi yang bermasalah berkaitan dengan *game online* ke guru BK SMPN 1 Wates
- d. Setelah mendapatkan data peneliti menghubungi siswa dan siswi yang bermasalah bergaitan dengan *game online*.
- e. Peneliti memberikan angket melalui media soisal *WhastsApp* untuk menentukan subjek studi kasus yang sesuai dengan kriteria inklusi seorang *gamers*.
- f. Setelah mendapatkan subjek studi kasus yang sesuai dengan kriteria inklusi peneliti melakukan metode random sampling dengan cara undian untuk mendapatkan subjek studi kasus berjumlah 2 orang.
- g. Setelah mendapatkan subjek studi kasus, peneliti menghubungi subjek studi kasus.
- h. Menjelaskan maksud dan tujuan peneliti kepada subjek studi kasus.

- i. Meminta izin kepada subjek studi kasus.
- j. Setelah mendapatkan izin, peneliti menetapkan waktu.

2. Tahap Pelaksanaan.

- a. Peneliti melakukan pendekatan kepada subjek studi kasus sekaligus memberikan penjelasan mengenai tujuan kerahasiaan data dan manfaat yang dapat diambil.
- b. Kunjungan hari pertama peneliti menjelaskan maksud dan tujuan dilakukan penelitian, jika subjek studi kasus bersedia ikut terlibat dalam penelitian maka harus mengisi lembar *inform consent*. Setelah 10 menit kemudian peneliti melakukan *pretest* menggunakan lembar wawancara, setelah melakukan *pretest* peneliti memberikan edukasi menggunakan Leaflet selama 15 menit dan jeda 10 menit lalu dilanjutkan memberikan edukasi dengan bermain ular tangga selama 15 menit setelah memberikan edukasi peneliti melakukan evaluasi menggunakan observasi atau pengamatan sikap dan dilakukan *post test*.
- c. Kunjungan hari kedua peneliti melakukan *pretest*, Setelah melakukan *pretest* peneliti memberikan edukasi menggunakan Leaflet selama 15 menit dan jeda 10 menit lalu dilanjutkan memberikan edukasi dengan bermain ular tangga selama 15 menit dengan penekanan pada hasil evaluasi yang menunjukkan perilaku masih negative. Setelah memberikan edukasi peneliti melakukan evaluasi kembali dengan menggunakan observasi atau pengamatan sikap dan *posttest*.

- d. Kunjungan hari ketiga peneliti melakukan *pretest* untuk mengetahui perubahan pengetahuan subjek studi kasus. Setelah melakukan evaluasi peneliti memberikan edukasi menggunakan Leaflet selama 15 menit dan jeda 10 menit lalu dilanjutkan memberikan edukasi dengan bermain ular tangga selama 15 menit dengan penekanan pada hasil evaluasi yang menunjukkan perilaku masih negative. Setelah pemberian edukasi peneliti melakukan evaluasi yang terakhir menggunakan observasi atau pengamatan sikap dan yang terakhir peneliti melakukan *post test* selama 40 menit.

3.8 Pengolahan dan Analisa Data

Pengolahan data merupakan suatu proses memperoleh data berdasarkan suatu kelompok data mentah dengan menggunakan rumus tertentu sehingga menghasilkan informasi yang diperlukan (Setiadi, 2013). Pengolahan data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan teknik non-statistik yaitu dengan membuat ringkasan berdasarkan hasil observasi dan wawancara.

Data dari hasil penelitian kemudian disajikan dalam bentuk tekstular yaitu penyajian data hasil penelitian dalam bentuk uraian kalimat. Angket untuk menentukan kriteria inklusi menggunakan rumus Arikunto (2006) apabila menjawab “ya” akan diberi skor 1 dan jika menjawab “tidak” akan mendapatkan skor 0 dengan kriteria 0-50% (kriteria *gamers* ringan) 50-100% (kriteria *gamers* berat). Data yang

terkumpul dari hasil wawancara dengan skor max 100 dengan kriteria 0-50 perilaku kurang baik, 50-100 perilaku baik, data yang terkumpul dari lembar observasi apabila menjawab “Ya” akan diberi skor 0 dan “Tidak” diberi skor 100, Hasil pengukuran dibagi dalam 2 kategori tiap individu Perilaku positif: 51%-100% Perilaku negatif : 0%-50%

Pengolahan data dilakukan dengan menilai setiap jawaban pada masing-masing responden dengan memberi skor pada setiap kategori jawaban dengan menggunakan rumus Arikunto, 2006:

$$P = \frac{SP \times 100\%}{SM}$$

Keterangan :

- P : Prosentase
- SP : Skor yang diperoleh responden
- SM : Skor maksimum

3.9 Etika Penelitian.

Masalah etika penelitian keperawatan menurut Hidayat (2008: 39) merupakan masalah yang sangat penting dalam penelitian, mengingat penelitian keperawatan berhubungan langsung dengan manusia, maka segi etika penelitian harus diperhatikan. Masalah etika yang harus diperhatikan

antara lain sebagai berikut :

1) *Inform consent*

Informed consent merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dan responden penelitian dengan memberikan lembar persetujuan. *Inform consent* tersebut diberikan sebelum penelitian dilakukan dengan memberikan lembar persetujuan untuk menjadi responden. Tujuan *inform consent* adalah agar subjek mengerti maksud dan tujuan penelitian, mengetahui dampaknya. Jika subjek bersedia, maka mereka harus menandatangani lembar persetujuan. Jika responden tidak bersedia, maka peneliti harus menghormati hak pasien. Beberapa informasi yang harus ada dalam *informed consent* tersebut antara lain: partisipasi pasien, tujuan dilakukannya tindakan, jenis data yang dibutuhkan, komitmen, prosedur pelaksanaan, potensial masalah yang akan terjadi, manfaat, kerahasiaan, informasi yang mudah dihubungi, dan lain-lain. Dalam hal ini nantinya sebelum peneliti melakukan wawancara atau pengambilan data. Peneliti akan memberikan *inform consent* yang tujuannya adalah sebagai bukti bahwa responden tersebut bersedia untuk diwawancarai untuk pengambilan data.

2) *Anonimity* (tanpa nama)

Masalah etika keperawatan merupakan masalah yang memberikan jaminan dalam penggunaan subjek penelitian dengan cara tidak memberikan atau mencantumkan nama responden pada lembar alat ukur dan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian yang akan disajikan.

Di penelitian ini, nama responden tidak akan ditulis secara lengkap melainkan hanya akan berupa kode-kode. Tujuannya adalah supaya identitas responden tidak diketahui oleh orang lain.

3) Kerahasiaan (*confidentiality*)

Masalah ini merupakan masalah etika dengan memberikan jaminan kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya. Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiannya oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang akan dilaporkan pada hasil riset (Hidayat, 2008). Di penelitian ini, untuk identitas responden tidak akan ditulis secara lengkap