

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif non-eksperimental dengan rancangan penelitian “*cross sectional study*” yang bertujuan menguraikan dan menjelaskan suatu keadaan atau situasi di dalam komunitas subyek penelitian diukur atau dikumpulkan secara simultan atau dalam waktu bersamaan (Mayasari, N. 2005 *cit* Notoatmodjo 2002).

B. Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai Mei 2009. Tempat penelitian adalah *game center* Genesis, Yogyakarta.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Populasi dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Populasi target: populasi target dalam penelitian ini meliputi seluruh pecandu *online game* yang ada di Kabupaten Sleman, Yogyakarta.
- b. Populasi terjangkau: Populasi terjangkau pada penelitian ini adalah pecandu *online game* yang terdapat pada *game centre Genesis*, Yogyakarta.

2. Sampel

Sampel pada penelitian ini adalah pemain *online game* di *game centre Genesis*, Yogyakarta. Mengenai ukuran sampel menurut Sitepu (1994: 108-109) dapat ditempuh melalui beberapa tahap perhitungan. Pada langkah pertama menentukan perkiraan harga asumsi koefisien korelasi (ρ) terkecil yang diharapkan diantara variabel bebas dengan variabel terikat sesuai kriteria Guildford. Kedua, menentukan taraf nyata (α) dan kuasa uji ($1-\beta$). Setelah itu baru menentukan ukuran sampel secara iteratif.

Kriteria Guildford sebagai berikut :

- a. Nilai korelasi $< 0,20$ menunjukkan korelasi sangat rendah
- b. Nilai korelasi $0,20 - < 0,40$ menunjukkan korelasi rendah
- c. Nilai korelasi $0,40 - < 0,70$ menunjukkan korelasi sedang
- d. Nilai korelasi $0,70 - < 0,90$ menunjukkan korelasi tinggi
- e. Nilai korelasi $0,90 - < 1,00$ menunjukkan korelasi sangat tinggi

Pada iterasi pertama menggunakan rumus :

$$n_1 = \frac{(Z_{1-\alpha} + Z_{1-\beta})^2}{(U\rho)^2} + 3$$

Di mana:

$$U\rho = 1/2 \text{Ln} \left(\frac{1+\rho}{1-\rho} \right)$$

Dimana $Z_{1-\alpha} + Z_{1-\beta}$ merupakan konstanta yang diperoleh dari tabel distribusi normal.

Pada iterasi kedua menggunakan rumus :

$$n_1 = \frac{(Z_{1-\alpha} + Z_{1-\beta})^2}{(U'\rho)^2} + 3$$

Di mana:

$$U'\rho = 1/2 \text{Ln} \left(\frac{1+\rho}{1-\rho} \right) + \left(\frac{\rho}{2(n_1-1)} \right)$$

Keterangan :

$Z_{1-\alpha}$: Konstanta yang diperoleh dari tabel distribusi normal

$Z_{1-\beta}$: Konstanta yang diperoleh dari tabel distribusi normal

α : Kekeliruan tipe 1

β : Kekeliruan tipe 2

$U\rho$: Harga koefisien korelasi

N : Responden

Apabila ukuran sampel minimal iteratif pertama dan kedua harganya sampai dengan bilangannya sama, maka iterasi berhenti. Apabila belum sama perlu dilakukan iterasi ketiga dengan menggunakan rumus seperti iterasi kedua.

Dalam penelitian ini ditentukan $\alpha = 5\%$, $\beta = 95\%$. Taraf nyata yang diinginkan sebesar 5% dan kuasa uji dari pengujian sebesar 95%. Sedangkan nilai $\rho = 0,50$ dari tabel distribusi normal diperoleh $Z_{1-\alpha} = 1,96$ dan $Z_{1-\beta} = 2,33$ (Berdasarkan penelitian Astuti, A. D., 2005).

Cara menghitung sampel :

Menghitung $U\rho$:

$$U\rho = 1/2 \text{Ln} \left(\frac{1+\rho}{1-\rho} \right)$$

$$U\rho = 1/2 \text{Ln} \left(\frac{1+0,5}{1-0,5} \right)$$

$$U\rho = 0,549306144$$

Maka:

$$n_1 = \frac{(Z_{1-\alpha} + Z_{1-\beta})^2}{(U\rho)^2} + 3$$

$$n_1 = \frac{(1,96 + 2,33)^2}{(0,549306144)^2} + 3$$

$$n_1 = \frac{18,4041}{0,317372398} + 3$$

$$n_1 = 63,99477550$$

$$n_1 = 64$$

Menghitung $U'\rho$:

$$U'\rho = 1/2 \text{Ln} \left(\frac{1+\rho}{1-\rho} \right) + \left(\frac{\rho}{2(n_1-1)} \right)$$

$$U'\rho = 1/2 \text{Ln} \left(\frac{1+0,5}{1-0,5} \right) + \left(\frac{0,5}{2(64-1)} \right)$$

$$U'\rho = 0,549967082$$

Maka:

$$n_2 = \frac{(Z_{1-\alpha} + Z_{1-\beta})^2}{(U'\rho)^2} + 3$$

$$n_2 = \frac{(1,96 + 2,33)^2}{(0,549967082)^2} + 3$$

$$n_2 = 63,84$$

$$n_2 = 64$$

Karena n_1 dan n_2 telah mencapai harga yang sama yaitu 64, maka ukuran sampel minimal sebesar 64 responden. Dalam penelitian ini sampel ditetapkan sebanyak 64 responden.

D. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

1. Kriteria Inklusi

- a. Remaja akhir umur 17-24 tahun.
- b. Bersedia menjadi subyek penelitian.

2. Kriteria Eksklusi

- a. Responden memiliki riwayat gangguan jiwa yang berat
- b. Responden tidak lengkap dalam mengisi kuisisioner

E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas (*independent*) = kecanduan *online game*
2. Variabel tergantung (*dependent*) = depresi

Definisi operasional yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

1. Kecanduan *online game* adalah suatu keadaan yang terjadi pada pemain *online game*, yang pada penelitian ini diukur dengan menggunakan kuisisioner tentang kecanduan *online game* yang dibuat oleh Astuti (2005).
2. Depresi dalam penelitian ini adalah depresi sesuai dengan *Beck Depression Inventory* (BDI).

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Kuisisioner *online game addict* oleh Astuti (2005)

Terdapat 55 pertanyaan dengan tiap pertanyaan memiliki bobot skor 1-5 dengan skor minimal 55 dan skor maksimal 165. Pilihan pertanyaan dibagi dalam kategori Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Kadang Sesuai Kadang Tidak (K), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Di dalam pertanyaan tersebut terdapat

pertanyaan positif dan pertanyaan negatif yang skornya berkebalikan. Hasil skor dengan jumlah $\geq 55 - 164$ dapat dinyatakan tingkat kecanduan *online game* rendah. Sedangkan skor ≥ 165 dapat dinyatakan tingkat kecanduan *online game* tinggi. Terdapat 6 faktor yang terkandung didalamnya yaitu *saliency, euphoria, conflict, tolerance, withdrawal, relapse and reinstatement* dengan skor validitas masing-masing adalah 0,937; 0,467; 0,721; 0,646; 0,454; dan 0,759. Nilai reabilitas kuesioner ini adalah 0,967.

2. *Beck Depression Inventory (BDI)*

Beck Depression Inventory (BDI) merupakan instrumen *self administered* yang dirancang untuk menilai intensitas depresi pada pasien psikiatri, penapisan di dalam komunitas maupun untuk penelitian klinik dengan nilai sensitivitas 83% dan spesifisitas 82%. *Beck Depression Inventory* terdiri dari 21 pertanyaan yang mengevaluasi gejala-gejala depresi seperti: suasana perasaan hati, rasa pesimis, perasaan gagal, rasa ketidakpuasan akan dirinya, perasaan bersalah, perasaan dihukum, perasaan benci pada dirinya, menyalahkan diri sendiri, ide bunuh diri, menangis, mudah tersinggung, kehilangan minat, tidak dapat membuat keputusan, pandangan perubahan bentuk tubuh, kesulitan bekerja, gangguan tidur, kelelahan, kehilangan nafsu makan, penurunan berat badan, preokupasi somatik, dan libido. *Beck Depression Inventory* terdiri

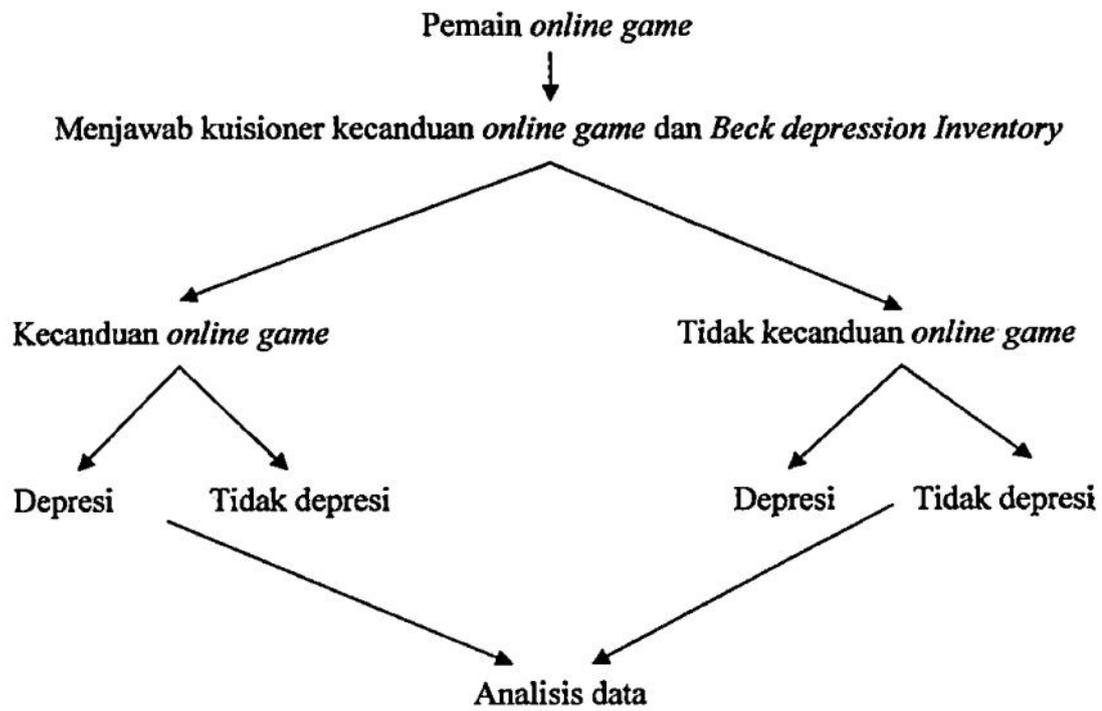
dari 21 item pertanyaan yang diberi skala 0-3, dengan nilai maksimal 63 dan minimal 0. Penilaian skala pengukuran BDI 0-9: normal, 10-18: depresi ringan, 19-29: depresi sedang, >30: depresi berat (Dowell dan Newell, 1996 *cit* Christina, 2007). Pada penelitian ini dilakukan uji validitas internal dan didapatkan semua butir pertanyaan berkorelasi positif dengan skor depresi (rentang $r=0,344 - 0,845$; $p=0,000-0,024$). Uji reliabilitas untuk semua butir pertanyaan memberikan nilai alpha Cronbach sebesar 0,721.

G. Jalannya penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Februari sampai Mei 2009. Para pemain *online game* di *game center Genesis* diberi kuisisioner kecanduan *online game* dan kuisisioner depresi. Kuisisioner boleh langsung diisi atau boleh di bawa pulang, tetapi harus mengembalikan maksimal 1 minggu kemudian kepada peneliti.

H. Analisa data

Analisa data akan dilakukan dengan program SPSS 16, menggunakan metode *Spearman non-parametric correlation test*. Kekuatan hubungan diketahui berdasarkan tabel dari Sugiyono.

Kerangka penelitian**Gambar 2. Kerangka penelitian**