

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain dalam penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif. Metode ini digunakan untuk menggambarkan, meringkas tidak mencari hubungan dan tidak menguji hipotesis (Nursalam 2016). Penelitian ini menggunakan pendekatan *cross sectional* yaitu data yang termasuk dalam variabel bebas atau resiko akan dikumpulkan dalam waktu yang bersamaan (Notoatmodjo, 2014).

B. Populasi dan sampel penelitian

1. Sampel Penelitian

Pengambilan sampel adalah proses menyeleksi porsi dari populasi yang dapat mewakili dari populasi (Nursalam, 2016). Pada penelitian ini menggunakan *Proporsional Stratified Random Sampling*. Perhitungan sampel ini menggunakan rumus Slovin:

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

Keterangan:

n = Besar sampel

N = Besar Populasi

d = Tingkat Signifikansi (p) = 0,05

$$n = \frac{338}{1 + 338(0,05)^2}$$

$$n = \frac{338}{1,8}$$

$$n = 183$$

Didapat nilai untuk 338 populasi yaitu 183 sampel. Kemudian dari teknik *Stratified Random Sampling* didapatkan masing-masing tiap jumlah sampel yang digunakan tiap sekolah yaitu KBIT Al Farabi 21, KB Aisyiyah Surya Melati 25, KB Alhamdulillah 18, KB Insan Utama 9, KB Tunas Islam 12, KB Khoiruh Ummah 22, SPS Yasmin 16, SPS Mekarsari 20, Sang Surya ABA Kembaran 8, SPS Anyelir II 12, KB Nur Rohman 7, KB Among Lare 6 dan KB Islam Sunan Gunung Jati 7.

Dari sampel tersebut mempunyai kriteria sebagai berikut:

- 1) Inklusi:
 - a) Orang tua bersedia menjadi responden dan telah menyetujui *Inform Consent*
 - b) Orang tua yang memiliki anak prasekolah PAUD
 - c) Orang tua yang dapat membaca tulis
- 2) Eksklusi:
 - a) Orang tua yang tidak tinggal dengan anak

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di PAUD TamanTirto Kasihan Bantul Yogyakarta sebanyak 16 lembaga (KB IT Al Farabi, KB Aisyiyah Surya

Melati, KB Alhamdulillah, KB Insan Utama, KB Tunas Islam, KB Khoiru Ummah, SPS Yasmin, SPS Mekarsari, Sang Surya ABA Kembaran, SPS Anyelir II, KB Nur Rohman, Among Lare dan KB Islam Sunan GunungJati)

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret-Mei 2018.

D. Variable Penelitian

Menurut Arikunto (2013), Variabel adalah inti dari penelitian yang akan digunakan. Penelitian ini hanya menggunakan satu variabel yaitu untuk melihat gambaran perilaku anak usia prasekolah yang bermain *video game*.

E. Definisi Operasional

Tabel 3.1. Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Skala Ukur	Hasil Ukur
Perilaku anak dalam bermain <i>video game</i>	Perilaku anak dalam bermain <i>video game</i> adalah suatu tindakan atau aktivitas yang dilakukan akibat rangsangan dari luar seperti <i>video game</i>	Kuesioner	Ordinal	Baik : 76% - 100% Cukup : 56% - 75% Kurang: $\leq 55\%$

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Terdapat 2 bagian yaitu kuesioner data demografi dan kuesioner perilaku anak

usia prasekolah yang bermain *video game*. Berikut gambaran kuesioner yang digunakan:

1. Kuesioner (Data Demografi)
 - a. Identitas anak meliputi nama, umur dan jenis kelamin.
 - b. Identitas Orang tua meliputi nama, umur, pekerjaan Orang tua dan pendidikan Orang tua.
2. Kuesioner perilaku bermain *video game*

Kuesioner yang digunakan dibuat oleh peneliti sendiri yang sudah dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Terdapat 14 item pertanyaan. Instrumen pada kuesioner menggunakan skala *guttman* yang memberikan jawaban “ya” dan “tidak”.

Tabel 3.2. Kisi-kisi instrumen perilaku anak usia prasekolah yang bermain *video game* di Tamantirto

Aspek-aspek perilaku permainan <i>video game</i> pada anak usia prasekolah	<i>favourable</i>
Perilaku bermain <i>video game</i>	1, 2, 3, 4, 5, 6
Durasi bermain <i>video game</i>	1, 2, 3
Nafsu makan akibat bermain <i>video game</i>	1
Kebohongan akibat bermain <i>video game</i>	1
Keasikan bermain <i>game</i>	1, 2, 3

G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu pengukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan instrument. Instrument yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi, begitu juga sebaliknya Arikunto (2013). Uji validitas Gambaran Perilaku Anak Usia Prasekolah yang Bermain *Video Game* peneliti menggunakan *Content Validity Index (CVI)*. Berdasarkan Polit dan

Beck (2012), dilaporkan pendekatan untuk validitas konten yang paling banyak adalah item instrument dalam hal kejelasan serta relevansinya. Dimensi pada skala konstruksi itu sendiri pada skala ordinal 4 titik (1 tidak relevan, 2 cukup relevan, 3 relevan, 4 sangat relevan). Uji coba kuesioner pada 15-30 responden Arikunto (2013). Pada penelitian ini menggunakan 30 responden yang dilakukan pada bulan Februari 2018 di TPA Mutiara Qurani yang sama karakteristiknya dengan responden pada penelitian ini.

Pengujian dilakukan oleh 2 ahli dengan menghitung skala CVI (S-CVIs) dengan menghitung rata-rata item CVIs. Dalam menghitung jumlah CVIs adalah menghitung jumlah ahli yang akan memberikan rating 3 dan 4 kemudian dibagi oleh jumlah ahli keseluruhan. Jika I-CVI lebih dari 80%, item akan sesuai. Setelah mendapatkan dari nilai I-CVI disetiap pertanyaan, kemudian dijumlahkan sesuai dengan jumlah item pertanyaan (S-CVI/Ave). Hasil dari setiap item pertanyaan 0,8 isi dari kuesioner dan dinilai baik untuk digunakan. Pengujian dilakukan ahli didalam bidang keperawatan anak Falasifah Ani Yuniarti, S. Kep., Ns., MAN., HNC dan Rahmah, Ns. Sp. Kep.Anak.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah suatu kesamaan hasil dari pengukuran/pengamatan bila fakta hidup diukur atau diamat berkali-kali dalam waktu berlainan. Alat dan cara mengukur memegang peranan yang penting pada waktu yang bersamaan. Perlu diperhatikan bahwa reliable belum tentu akurat (Nursalam, 2016).

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *kuder-Richardson* dikenal dengan nama KR-20 yang akan dibantu dengan program komputer. Rumus KR-20 dipilih karena pada saat menguji digunakan pada angket yang terdiri dari dua jawaban. Instrumen dikatakan reliabel jika memiliki nilai $r \geq 0,6$ (Arikunto,2013).

Menurut Arikunto (2013), koefisien reliabilitas dikategorikan rendah r antara 0,40 sampai 0,75 cukup dan apabila r lebih 0,76 tinggi. Hasil uji reliabilitas yang dilakukan di bulan Maret 2018 dengan menggunakan *kuder-Richardson* (KR-20) adalah 0,79.

H. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan data primer yang didapatkan secara langsung dari responden. Kuesioner dibagikan kemudian diisi.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dibulan Oktober 2017. Pada tahap ini peneliti menyusun proposal penelitian. Kemudian peneliti melakukan survei pendahuluan kemudian melakukan seminar proposal, melakukan revisi dan mengurus surat ijin untuk melakukan penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Pengumpulan data dimulai pada Maret 2018 yang meliputi:

- a. Peneliti dibantu dalam pengambilan data dari pihak sekolah masing-masing.
- b. Peneliti menjelaskan kepada pihak sekolah tentang kuesioner yang harus diisi oleh responden

- c. Sebelum mengisi kuesioner peneliti menjelaskan untuk mengisi *inform consent* terlebih dahulu
- d. Kuesioner dititipkan kepada pihak sekolah selama seminggu dan peneliti mengambil kembali hasil kuesioner yang sudah diisi

3. Tahap Penilaian

Setelah kuesioner sudah terkumpul peneliti akan mengecek kembali kuesioner yang sudah diisi, kemudian diolah dengan bantuan komputer.

4. Tahap Akhir

Peneliti menyusun pembahasan secara keseluruhan, kesimpulan, seminar hasil penelitian, revisi hasil penelitian dan penjilidan hasil penelitian.

I. Pengolahan Data

Setelah melakukan pengumpulan data, data diolah dengan menggunakan *computer/laptop* dengan beberapa cara tahap, yaitu (Notoatmodjo 2012).

1. Penyuntingan data (*Editing*)

Tahap penyuntingan atau *editing* merupakan pengecekan dan perbaikan kuesioner kelengkapan identitas, nama dan kejelasan dari jawaban yang sudah diisi.

2. Pengkodean (*Coding*)

Kegiatan mengubah data bentuk huruf menjadi bentuk angka atau bilangan. Kemudian dimasukkan ke tabel agar lebih mudah untuk membaca

3. Memasukkan Data (*Entry Data*).

Proses di mana mengolah data dengan bantuan Komputer.

4. Pembersihan Data (*Cleansing*)

Pengecekan kembali kemungkinan ada kesalahan pada data yang nantinya akan diperbaiki.

J. Analisa Data

Setelah melalui proses pengolahan, data dianalisis untuk mendapatkan jawaban atau informasi yang terkait penelitian. Analisa ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran dari hasil penelitian yang telah dirumuskan dalam tujuan penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan analisa data univariat. Analisa univariat adalah untuk mendapatkan gambaran distribusi dan frekuensi dari variabel penelitian (Notoatmodjo, 2012).

Penelitian ini, peneliti dibantu dengan program komputer dimana akan menghasilkan frekuensi bernilai persen. Interpretasi gambaran yang digunakan adalah jika nilai persen pada jawaban iya adalah, 76-100%=baik; 56-75%=cukup; dan <56%=kurang (Nursalam, 2016).

K. Etika Penelitian

Penelitian ini sudah dilakukan uji kelayakan etika penelitian dengan nomor 109/EP-FKIK-UMY/II/2018

1. Prinsip Manfaat

Jangan mengakibatkan penderitaan kepada subjek. Peneliti harus meyakinkan subjek bahwa hasil dari informasi tidak akan digunakan dalam hal yang bisa merugikan subjek.

2. Prinsip Menghargai Hak Asasi Manusia

Subjek mempunyai hak untuk ikut atau tidak mau menjadi responden. Peneliti harus memberikan kejelasan tentang penelitian yang akan dilakukan.

Subjek harus mendapatkan informasi yang jelas dari peneliti tentang penelitian yang akan dilakukan.

3. Prinsip Keadilan

Peneliti harus memperlakukan subjek secara baik, adil sebelum maupun sesudah melakukan penelitian. Responden juga berhak merahasiakan namanya dalam penelitian yang akan dilakukan dan peneliti bertanggungjawab sepenuhnya.