

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. DESAIN PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *cross sectional* yang merupakan salah satu bentuk studi observasional dimana pengukuran variabel dilakukan satu kali pada satu waktu tertentu. Data penelitian yang dipakai adalah responden yang bermain *game online*.

##### B. LOKASI PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang beralamat di Jalan Purwodiningratan NG I/902B, Ngampilan, Yogyakarta.

##### C. RESPONDEN PENELITIAN

Responden yang diteliti adalah siswa laki – laki kelas VII dan VIII di SMP Muhammadiyah Yogyakarta yang berusia 11 – 15 tahun. Responden penelitian dibagi menjadi tiga kelompok yaitu kelompok yang bermain *game online* kurang dari 2 jam, 2 sampai 6 jam, dan lebih dari 6 jam per hari.

Perolehan angka tersebut merupakan rata-rata subyek bermain game online per hari.

Untuk mencari besar sampel dari populasi yang kurang dari 1000 digunakan rumus:

$$n = \frac{N \cdot z^2 \cdot p \cdot q}{d(N-1) + z \cdot p \cdot q}$$

Keterangan:

n : Perkiraan jumlah sampel

N : Perkiraan besar populasi

Z : Nilai standar normal untuk  $\alpha = 0,05$  (1,96)

P : Perkiraan proporsi

q : 1 - p (100% - p)

d : Tingkat kesalahan yang dipilih (d=0.05)

Jadi menurut hitungan jumlah sampel minimal adalah 18 per kelompok, dan pada penelitian ini peneliti menggunakan 20 sampel.

#### D. KRITERIA INKLUSI DAN EKSKLUSI

Kriteria Inklusi adalah karakteristik umum responden penelitian pada populasi target dan juga terjangkau.

Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi :

1. Siswa SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang bermain *game online*.
2. Laki – laki.

3. Kelas VII dan VIII.
4. Usia 11 – 15 tahun.
5. Menderita miopi sebelum bermain *game online*.
6. Bersedia menjadi responden penelitian.

Kriteria Eksklusi adalah sebagian responden yang memenuhi kriteria inklusi harus dikeluarkan dari penelitian karena berbagai sebab.

Kriteria eksklusi dalam penelitian ini meliputi :

1. Menderita kekeruhan media refrakta.
2. Menderita kelainan mata selain kelainan refraksi.
3. Mengundurkan diri dari penelitian.

#### E. IDENTIFIKASI VARIABEL PENELITIAN

1. Variabel bebas : Intensitas bermain *game online*.
2. Variable terikat : Progresivitas miopi.

#### F. DEFINISI OPERASIONAL VARIABEL PENELITIAN

1. Intensitas bermain *game online*

Merupakan tingkat keseringan bermain *game online* atau lamanya waktu bermain *game online*.

2. Progresivitas miopi

Merupakan peningkatan derajat miopi.

## G. BAHAN DAN CARA PENELITIAN

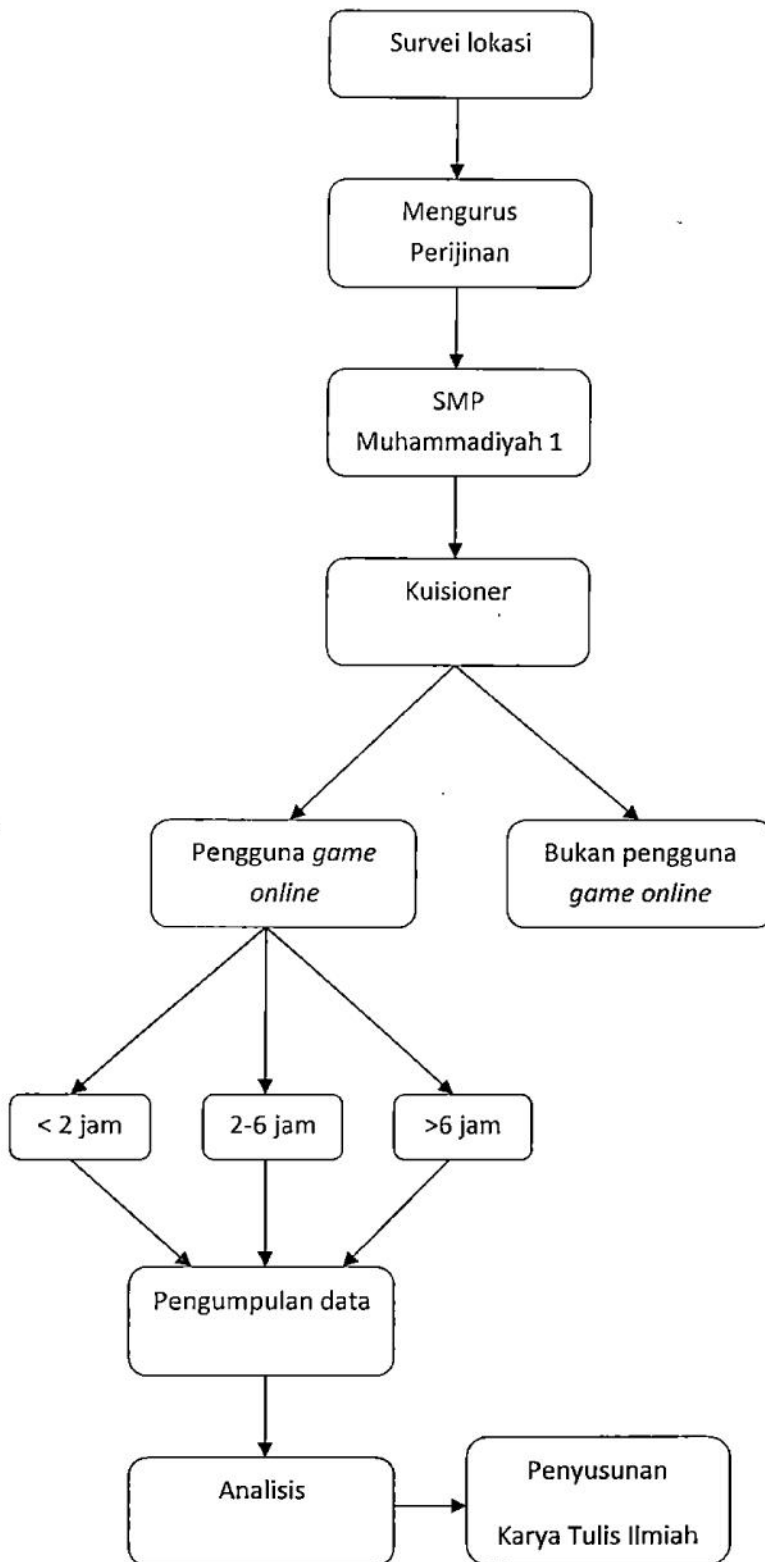
### 1. Bahan penelitian :

- a. *Informed consent.*
- b. Kuisisioner.

### 2. Cara penelitian

- a. Responden penelitian yang akan diteliti dan memenuhi syarat, diminta mengisi dan menandatangani lembar persetujuan untuk mengikuti penelitian serta diberikan penjelasan mengenai jalannya penelitian.
- b. Responden yang akan diteliti diminta untuk mengisi kuisisioner yang telah disediakan.
- c. Hasil kuisisioner yang diperoleh kemudian dikumpulkan dan dianalisa.

## H. KERANGKA KONSEP PENELITIAN



## I. TEKNIK ANALISIS DATA

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *regresi logistic*. Terdapat tiga kelompok penelitian yaitu kurang dari 2 jam, 2 sampai 6 jam, dan lebih dari 6 jam per hari. Hasil yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan program olah data.