

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

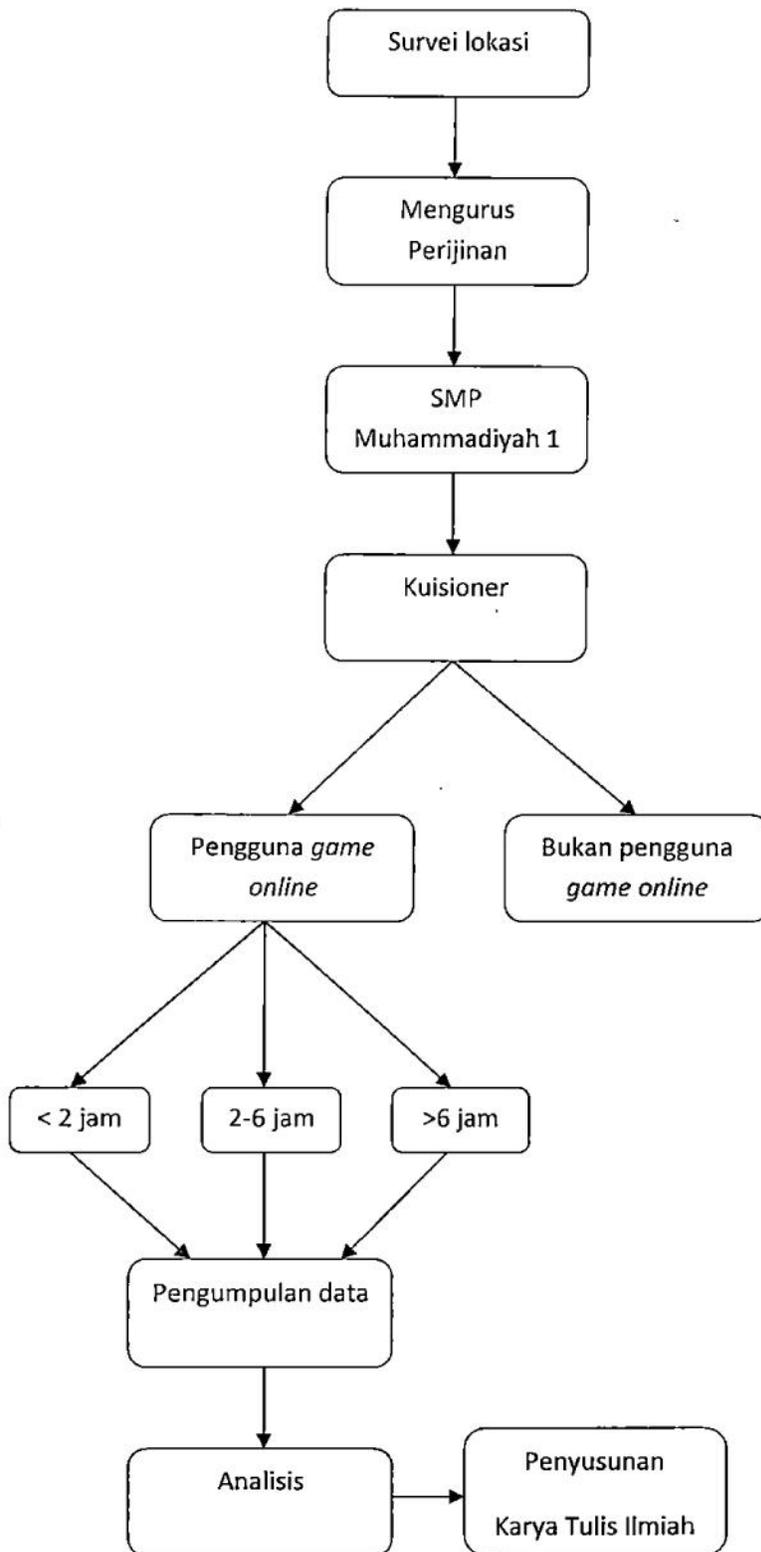
1. Bahan penelitian :

- 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.