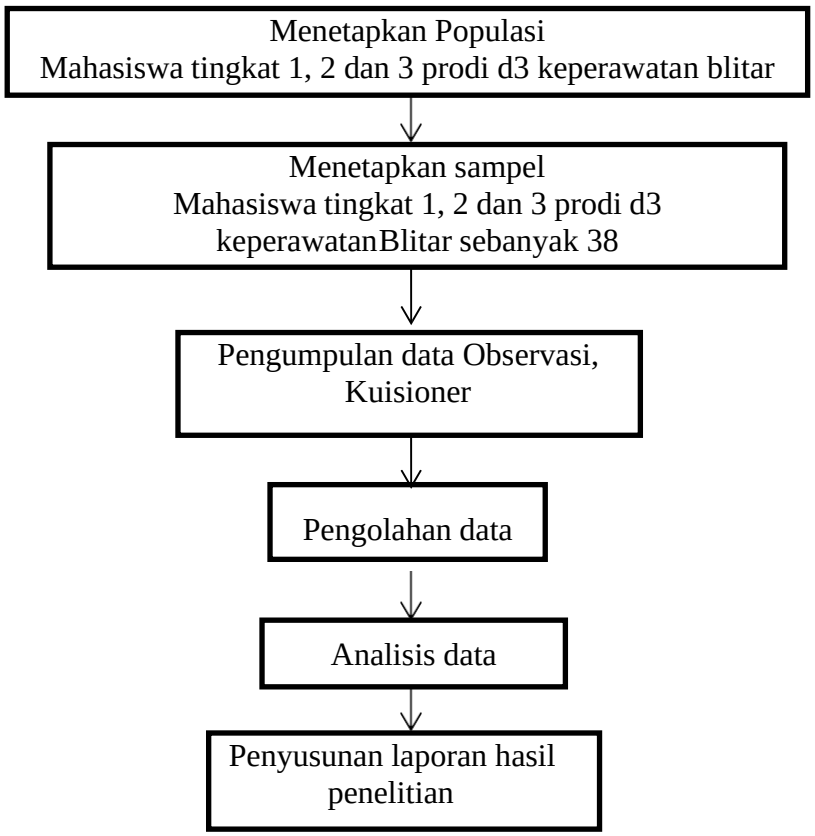
BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian deskriptif. Desain penelitian deskriptif merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan dengan tujuan utama untuk membuat gambaran tentang suatu keadaan secara ojektif. Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan tujuan untuk mendiskripsikan suatu gambaran perilaku bermain game online terhadap indeks prestasi kumulatif pada mahasiswa.

3.2 Kerangka Kerja



Gambar 3. 1 Kerangka Kerja penelitian gambaran perilaku bermain game online dan indeks prestasi mahasiswa.

3.3 Populasi, Sampel, Sampling

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan subjek atau objek yang berkualitas dan mempunyai karakteristik tertentu, kemudian dipelajari oleh peneliti dan ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat 1, 2, dan 3 kampus Prodi D3 Keperawatan Blitar

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan suatu bagian dari jumlah populasi yang memiliki karakteristik, biasanya Sampel mewakili populasinya. Penelitian ini menetapkan, sampel berjumlah 38 mahasiswa dari tingkat 1, 2, dan 3 kampus prodi d3 keperawatan blitar

3.3.3 Sampling

Sampling merupakan suatu proses pemilihan subjek populasi yang akan di jadikan sampel penelitian. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode purposive sampling dimana peniliti sudah menentukan kriteria dalampengambilan sampel, yaitu mahasiswa tingkat 1, 2, dan 3 kampus Prodi D3 Keperawatan Blitar dengan kriteria sebagai berikut:

a) Kriteria inklusi
    a. Mahasiswa tingkat 1, 2, dan 3 prodi D3 Keperawatan Blitar
    b. Mahasiswa yang bermain game

3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

3.4.1 Tempat

Lokasi yang digunakan untuk melakukan penelitian ini adalah kampus Prodi D3 Keperawatan Blitar

3.4.2 Waktu

Penelitian ini dilakukan pada bulan 04 april – 18 april 2023

3.5 Variabel

Variabel dari penelitian ini adalah gambaran perilaku bermain game online dan indeks prestasi mahasiswa

3.6 Definisi Operasional

Tabel 3. 1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi	Parameter	Alat ukur	Skala Ukur	Hasil Ukur
Variabel kebiasaan bermain game online	Kebiasaan mahasiswa tingkat 1, 2 dan 3 dalam bermain game online	Kebiasaan perilaku mahasiswa meliputi: 1. Perasaan 2. Waktu 3. Emosional 4. Manfaat	Kuisioner dengan pertanyaan berjumlah	Ordinal	Skor pertanyaan positif - Ya = 1 - Tidak = 0 Pertanyaan negative - Ya = 0 - Tidak = 1 Kategori Skor kecanduan : - 0 - 7 : Ringan - 8 - 14 : Sedang - 15 - 21: Berat
		Observasi tingkat emosional mahasiswa 1. Emosional stabil 2. Emosional tidak stabil : - Marah saat bermain - Cemas saat bermain	Lembar observasi	Ordinal	- Emosional baik - Emosional buruk

Variabel	Definisi	Parameter	Alat ukur	Skala Ukur	Hasil Ukur
Variabel indeks prestasi mahasiswa	Nilai rata-rata dari seluruh mata kuliah yang di dapat oleh mahasiswa selama 1 semester	Hasil penilaian ipk meliputi 1. Nilai ipk	Kuisioner berjumlah 2 soal	Ordinal	Deskriptif Kategori Nilai IPK - A :4.00 - A- :3.70 - B :3.00 - B+ :3.30 - B- :2.70 - C :2.00 - C+ :2.30 - C- :1.70 - D :1.00 - E :0.00

3.7 Pengumpulan Data

3.7.1 Teknik Pengumpulan Data

Adapun proses pengumpulan data dalam penelitian ini :

a) Pengambilan data dilakukan dengan observasi dimana peneliti melihat tingkat emosional mahasiswa saat bermain game online serta melakukan pengisian kuisioner dengan jumlah...
b) Responden mengisi kuisoner dengan tata cara yang telah ditentukan.
c) Data primer di dapat dari hasil pengukuran dan pengisian kuisoner terkait dengan permasalahan.
d) Setelah mendapatkan data proses selanjutnya yaitu analisis data

3.7.2 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 yaitu pernyataan yang mengkaji kebiasaan bermain game oline dan indeks prestasi mahasiswa, serta mengambil data dari observasi tingkat emosional mahasiswa. Penyusunan instrumen berdaskan pada definisi operasional, dalam kuisoner peniliti menggunakan skala dengan alternative jawaban ya dan tidak.

Tabel 3. 2 Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Nomor Butir
Variabel Bermain Game Online	Senang dan menikmati bermain game online	1
	Waktu bermain game online	2
	Merasa cemas gelisah dan frustasi saat tidak bermain game online	3
	Merasa ada yang kurang saat tidak bermain game online	4
	Lebih mengutamakan aktivitas bermain game online	5
	Merasakan adanya tantangan bermain game online	6
	Meningkatnya intensitas bermain game online	7
	Melakukan kompetisi antar pemain	8,16

Variabel	Faktor	Nomor Butir
	game	
	Gagal menahan diri untuk tidak bermain game	9,15
	Rela melakukan apapun untuk tidak bermain game online	10
	Sering mengabaikan tugas yang ada	11
	Melupakan aktivitas belajar	12
	Merasakan sakit pada bagian-bagian tertentu	13
	Mengalami kesendirian	14
	Meluapkan emosinya dengan bermain game online	18
	Kemampuan dan bakat yang terasah akibat bermain game online	19,17
Variabel Indeks Prestasi Mahasiswa	Gaya belajar	20
	Ip seringkali mengalami perubahan	21

3.8 Analisis dan Penyajian Data

3.8.1 Pengolahan Data

Setelah pengumpulan data selesai, peneliti akan mengolah data. Menurut (Putra et al., 2022) tahapan pengolahan data sebagai berikut :

a) Persiapan

Langkah persiapan bertujuan untuk merapikan data yang selajuntya data akan di olah dan di analisis. Tahap persiapan pengolahan data seperti berikut :

a. Mengecek kelengkapan identitas dari responden, untuk menghindari kekurangan dari identitas sampel.
b. Mengecek kelengkapan dan isian data bertujuan untuk menghindari ketidaktepatan pengisian data oleh responden.

b) Editing

Pada tahap ini dilakukan pemeriksaan kelengkapan isian lembar

kuisoner, dalam artian semua penyataan sudah terisi.

c) Coding

Coding merupakan kegiatan merubah data dari bentuk huruf menjadi data bilangan dengan memberikan kode pada variabel penelitian yang bertujuan untuk memudahkan pengolahan data.

d) Tabulasi

Tabulasi data dilakukan setelah coding selesai, tabulasi merupakan pemberian skor pada masing – masing jawaban responden (Dinda Lestari, 2022)(Dinda Lestari, 2022)(Dinda Lestari, 2022)(Dinda Lestari, 2022).

e) Memasukan Data (Data *Entry*)

Data yang diperoleh direkap menjadi data mentah lalu di olah menggunakan program komputer.

f) Pembersihan Data

Data mentah akan di cek dan di bersihkan terlebih dahulu sebelum di lakukan analisi data hal ini bertujuan untuk mendeteksi adanya kesalahan pada entry data. Data yang dirasa tidak lengkap akan dikeluarkan sehingga tersisa data yang terbebas dari kesalahan.

3.8.2 Penyajian Data

Hasil dari penelitian ini adalah data deskriptif atau dalam bentuk uraian kalimat dan tabel yang akan di presentasikan. Hasil yang di peroleh menguraikan tentang gambaran kebiasaan bermain game online dan indeks prestasi mahasiswa.

Presentase yang diperoleh dapat diterjemahkan kedalam kategori seperti pada tabel berikut :

Tabel 3. 3 Kategori Presentase (Dinda Lestari, 2022)

Presentase	Kategori
0-1%	Tidak Satupun Responden
2-25%	Sebagian Kecil Responden
26-49%	Hampir Setengah Responden
50%	Setengahnya Responden
51-75%	Sebagian Besar Responden
76-99%	Hampir Seluruhnya Responden
100%	Seluruh Responden

3.9 Etika Penelitian

1. Informed consent

   Informed consent adalah persetujuan yang diberikan oleh subjek penelitian setelah menerima informasi yang jelas dan akurat tentang penelitian. Informasi harus diberikan dalam bahasa yang dapat dipahami oleh subjek. Subjek penelitian diwajibkan untuk menandatangani formulir persetujuan setelah menerima informasi dan menyetujui menjadi subjek penelitian.

2. Confidentiality (Kerahasiaan)

   Kerahasiaan adalah kegiatan menjaga kerahasiaan identittas subjek penelitian sejak saat pengumpulan data, pengolahan data, dan penulisan laporan penelitian sampai dengan publikasi hasil penelitian. Peneliti hanya diizinkan menulis kode dan inisial sebagai alternatifpengganti subjek riset

3. Beneficence (baik)

   Baik, artinya segala sesuatu yang dilakukan peneliti tidak merugikan subjek, mengutamakan manfaat hasil penelitian, dan meminimalkan risiko