

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif, dengan metode *quasi experiment*. Rancangan penelitian dilakukan dengan *two group pretest-post test group design* yaitu dengan menggunakan satu kelompok kontrol dan kelompok perlakuan/intervensi (Notoatmodjo, 2010).

Tabel 2. Desain penelitian *two group pretest-post test group design*

Kelompok	Pretest	Intervensi	Postest
Intervensi (X)	X ¹	I	X ²
Kontrol (Y)	Y ¹	-	Y ²

Ket :

- 1 : Test sebelum Intervensi
- 2 : Tes sesudah intervensi
- I : Intervensi

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah *gamers* yang ada di PROGRAM PENDIDIKAN SARJANA KEDOKTERAN (PPSK) UMY 2013-2016.

2. Sampel

Subjek pada penelitian kali ini akan di ambil dari pecandu *games* yang ada di *PSPD* 2013-2016. Teknik sampling digunakan adalah dengan teknik *Stratified Random Sampling*. Subjek akan dikelompokan berdasarkan angkatan. Pengambilan subjek akan dilakukan disaat *tutorial*, ruang *tutorial* yang akan digunakan akan diacak tiap angkatannya menggunakan undian, jumlah *tutorial* yang akan digunakan sebagai subjek adalah 50% dari populasi yaitu 7-8 *tutorial* untuk tiap angkatan. Kemudian *tutorial* yang terpilih akan diberikan kuesioner tentang kriteria kecanduan *games*. Kuisisioner ini terdiri dari 23 item. Jumlah sampel minimal yang ingin diteliti akan dihitung menggunakan rumus sampling eksperiment yaitu :

$$(t-1)(r-1) \geq 15$$

t = banyaknya kelompok perlakuan

r = jumlah replikasi/subjek

Diketaui banyak kelompok perlakuan adalah 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Maka jumlah subjek yang dibuutuhkan adalah :

$$(2-1)(r-1) \geq 15$$

$$r-1 \geq 15$$

$$r \geq 15 + 1$$

$$r \geq 16 \text{ (Jumlah minimal subjek)}$$

Berdasarkan data diatas, subjek yang seharusnya digunakan adalah 16 orang, tetapi untuk menghindari kurangnya subjek jika ada yang *drop*

out (tidak bisa melanjutkan sebagai subjek) maka jumlah tersebut ditambah 20%. Jadi jumlah sampel yang digunakan adalah 20 orang untuk tiap kelompok.

Setelah itu peserta akan diberikan *informed consent* yang menyatakan kesediaan sebagai peserta penelitian. Selain itu, dalam penentuan sampel juga akan dinilai berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi :

a. Kriteria Inklusi

- 1) Peserta merupakan mahasiswa aktif PSPD UMY (angkatan 2013-2016)
- 2) Peserta merupakan mahasiswa yang belum dinyatakan lulus secara resmi (angkatan 2012, 2011, 2010 dan seterusnya yang masih memiliki tanggungan nilai)
- 3) Peserta yang sesuai dengan kriteria kecanduan games
- 4) Bersedia menjadi peserta penelitian dengan cara mengisi lembar persetujuan (*informed consent*)

b. Kriteria Eksklusi

- 1) Peserta yang bermain game sebagai salah satu pengasilan utama ataupun tambahan
- 2) Peserta yang sedang *cuti*/libur kuliah saat penelitian dilakukan
- 3) Peserta tidak dapat melanjutkan penelitian dikarenakan sesuatu dan lain hal.

Pengumpulan data akan dilakukan secara primer, yaitu da dalam penelitian ini didapatkan secara langsung dari subjek atau responden dan data memang ditujukan untuk penelitian ini.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UMY, Bantul-Yogyakarta.

2. Waktu Pelaksanaan

Penelitian ini akan di lakukan selama kurang lebih 3 bulan (Agustus – Desember 2016)

Tabel 3. Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1	Persiapan	Agustus - Oktober 2016	Persiapan segala kebutuhan serta mengurus perizinan penelitian
2	Mencari Responden	Oktober 2016	Melakukan pendataan secara mandiri
3	Penelitian	Januari-Februari 2017	Terapi dilakukan oleh SEFTer, diketahui oleh pembimbing
4	Pengumpulan Data	Februari-Maret 2017	Pengelolaan data menggunakan Aplikasi SPSS
5	Pendistribusian Data	Februari-Maret 2017	
6	Pengolahan Data	Februari-Maret 2017	
7	Pengetikan Hasil Penelitian	Maret – Juni 2017	Membuat laporan hasil penelitian

D. Varabel dan Definisi Operasional

c. Variabel

Variabel Bebas : Terapi SEFT (*Spiritual Emotional Freedom Technique*).

Variabel Terikat : Penurunan tingkat kecanduan games

d. Definisi Operasional

Definisi Operasional pada penelitian ini adalah :

1. Metode SEFT sebagai terapi dalam ilmu kedokteran komplementer dan integratif untuk menurunkan tingkat kecanduan game responden. Terapi ini akan dilakukan oleh SEFTer yang telah mendapatkan pelatihan khusus dalam melakukan SEFTing sebelumnya.
2. Untuk menilai tingkat kecanduan peserta/responden akan digunakan test *Game Addiction Test* yang merupakan modifikasi dari *Internet Addiction Test* sebagai alat penilaian pada *pretest* dan *posttest* untuk kedua kelompok penelitian (kelompok kontrol dan kelompok eksperimen).

E. Instrumen Penelitian

Game Addiction Test merupakan sebuah alat ukur sederhana untuk mengukur tingkat kecanduan games untuk penelitian ini. Test ini merupakan modifikasi dari *Internet Addiction Test* yang digunakan untuk mengukur tingkat kecanduan seseorang pada internet.

1. *Game Addiction Test*

Test ini berisikan 23 buah pertanyaan untuk menilai seberapa tingkat kecanduan yang dimiliki oleh responden (Gaol, 2012). Pada test ini responden diminta untuk menjawab berdasarkan perasaan yang dimiliki dalam kurun waktu 1-2 minggu sebelum *test*. Waktu untuk menjawab *test* ini sekitar 10-15 menit. Total *score* yang di dapatkan

akan dikelompokkan menjadi beberapa tingkatan yang merupakan tingkatan kecanduan yang dialami oleh responden.

- a. 0-30 tidak kecanduan
- b. 31-49 kecanduan ringan
- c. 50-79 kecanduan sedang
- d. 80-92 kecanduan berat

F. Cara Pengumpulan data

Data yang digunakan pada penelitian ini merupakan data primer. Pengumpulan data akan dilakukan dengan cara *experiment* (pemberian intervensi), *observasi* (pengamatan), dan pendataan hasil.

1. Experiment

Pada penelitian kali ini *experiment* akan dilakukan dengan pemberian terapi SEFT kepada kelompok *experiment*. Sedangkan kelompok kontrol akan diberikan terapi setelah semua proses penelitian telah selesai agar semua responden dalam penelitian ini diharapkan mendapatkan hasil yang sama yaitu sembuh dari kecanduan *games* nya.

2. Observasi

Pada penelitian ini pengamatan akan dilakukan mulai dari *pretest*, setelah pemberian intervensi, sampai dengan *posttest*. Jenis *observasi* yang dilakukan yaitu *observasi partisipatif*, dalam hal ini peneliti ikut berpartisipasi dalam pengamatan dan pencatatan data secara langsung untuk mendapatkan data primer.

3. Pendataan hasil

Data yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan data hasil *pretest* dan *posttest* sehingga hasilnya dapat diolah untuk membandingkan pengaruh dari terapi SEFT untuk menurunkan tingkat kecanduan *games* yang dialami oleh subjek.

G. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas dimaksudkan untuk mengukur ketepatan alat ukur sebuah konsep. Tes kecanduan games yang digunakan merupakan pengembangan dari tes kecanduan internet (Karapetsas et al., 2014). Uji validitas untuk tes kecanduan *game online* sudah dilakukan di Indonesia. *Test ini* dilakukan oleh Jap *et.al.* di beberapa kota di Indonesia, yaitu di Manado, Yogyakarta, Medan, dan Pontianak. Hasilnya validitasnya adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Uji Validitas *Game Addiction Test*

<i>Items</i>	Means	SD	Item-total correlation
Saya memikirkan game online sepanjang hari	2.29	1.06	0.49
Waktu bermain game online saya bertambah (misalnya dari 1 jam menjadi 2 jam setiap kali main)	2.31	1.04	0.47
Saya bermain game online untuk melarikan diri dari masalah	2.09	1.20	0.38
Orang lain gagal saat mencoba untuk membantu saya mengurangi waktu bermain game online	1.97	1.08	0.52
Saya merasa tidak enak ketika tidak dapat bermain game online	2.13	1.17	0.55
Bermain game online membuat hubungan saya dengan orang lain (keluarga, teman, dll) menjadi bermasalah	1.47	0.87	0.29
Waktu yang saya habiskan untuk bermain game online membuat saya kekurangan jam tidur	2.05	1.24	0.42

Kuesioner *game addiction test* di Indonesia memiliki korelasi yang cukup baik yaitu dengan nilai berkisar antara 0,29-0,55 (Jap *et al.*, 2013).

2. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menetapkan apakah instrumen yang dapat digunakan lebih dari satu kali responden yang sama dan akan menghasilkan data yang konsisten. Dengan kata lain, reliabilitas instrumen mencirikan tingkat konsistensi. Uji reliabilitas ini telah dilakukan oleh Kusumadewi, “dari uji reliabilitas skala kecanduan sebesar 0,708” (Kusumadewi, 2009), dan nilai uji reabilitas yang dilakukan oleh Jap *et.al* adalah 0,73 ($\alpha=0.73$) (Jap *et al.*, 2013). Menurut Priatna, nilai reabilitas tersebut tergolong kategori tinggi yaitu berkisar antara 0,60 – 0,80 (Priatna, 2008). Berdasarkan hal tersebut, *game addiction test* bisa digunakan pada penelitian ini.

H. Analisis Data

Sebelum melakukan analisis, data yang telah didapatkan akan di uji normalitasnya menggunakan uji *Saphiro wilk*. Dari hasil uji tersebut jika data normal, maka analisis akan dilakukan menggunakan uji *paired sampel t test*, tetapi jika data tidak normal maka analisis akan menggunakan Wilcoxon (*Wilcoxon Comparative Test*). Kedua uji ini dilakukan untuk membandingkan antara dua kelompok data yang saling

berhubungan. Data sosiodemografi subjek yang akan digunakan meliputi nama, jenis kelamin, umur, angkatan, hasil *pretest* dan *posttest*.