

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Rancangan Studi Kasus**

Metode penelitian ini adalah deskriptif dalam bentuk studi kasus. Studi kasus merupakan penelitian terhadap sebuah kasus secara mendalam dengan riset sistematis pada kelompok kecil/ unit tunggal. Studi kasus menurut Nursalam (2016) adalah merupakan penelitian yang mencakup pengkajian bertujuan memberikan gambaran secara mendetail mengenai latar belakang, sifat maupun karakter yang ada dari suatu kasus, dengan kata lain bahwa studi kasus memusatkan perhatian pada suatu kasus secara intensif dan rinci.

#### **3.2 Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini ada 2 orang yaitu anak usia sekolah dengan kecanduan *game online* beserta salah satu orang tua dari subjek. Adapun kriteria inklusi subjek penelitian yang diambil adalah :

- a. Anak usia Sekolah dengan usia 10 dan 12 tahun
- b. Anak usia Sekolah bermain *game online* selama 4-5 kali dalam seminggu atau lebih dari 4 jam per harinya,

#### **3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan di Daerah Malang tepatnya pada 2 Anak Usia Sekolah di Wilayah Kelurahan Samaan, RT 04 RW 05, Kota Malang pada Bulan Maret 2021.

### **3.4 Fokus Studi dan Definisi Operasional**

#### **3.4.1 Fokus studi**

Studi kasus ini yang menjadi fokus studi adalah gambaran kecanduan *game online* pada Anak Usia Sekolah.

#### **3.4.2 Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah penjelasan semua variabel dan istilah yang akan digunakan dalam penelitian secara operasional sehingga akhirnya mempermudah pembaca dalam mengartikan makna peneliti (Setiadi, 2013). Sehingga pada definisi operasional dapat ditentukan parameter yang dijadikan ukuran dalam penelitian.

**Tabel 3.4.2 Definisi Operasional**

No	Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur
1.	Kecanduan <i>game online</i> pada anak usia sekolah	Kecanduan <i>game online</i> adalah kegiatan memainkan <i>game online</i> yang menjadi kebiasaan bermain <i>game online</i> selama 4 kali dalam seminggu dan lebih dari 4 jam per harinya oleh anak usia sekolah dengan rentang usia 6-12 tahun berdasarkan 7 komponen Teori Lemmen.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bermain <i>game</i> memiliki makna yang penting (<i>Salience</i>),</li> <li>2. Adanya keinginan untuk menambah waktu bermain <i>game</i>,</li> <li>3. Perubahan perasaan signifikan setelah bermain <i>game</i>,</li> <li>4. Merasa kehilangan jika tidak terpenuhi,</li> <li>5. Dorongan untuk bermain <i>game</i> kembali,</li> <li>6. Adanya konflik interpersonal,</li> <li>7. Timbulnya masalah mendadak dan kehilangan kontrol.</li> </ol>	<p>Observasi dan wawancara mendalam (In-Depth Interview)</p> <p>* Mampu mengontrol dampak <i>game online</i> apabila &lt; 4 komponen</p> <p>* Tidak mampu mengontrol dampak <i>game online</i> bila <math>\geq 4</math> komponen</p>

### **3.5 Instrument Penelitian**

Instrument penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Peneliti akan menggunakan instrument atau alat ukur berupa lembar observasi, panduan wawancara dan *voice recorder*.

### **3.6 Analisa Data**

Data hasil wawancara diolah dengan cara menuliskan hasil wawancara tersebut dalam bentuk transkrip berdasarkan hasil rekaman suara. Hasil transkrip wawancara diberikan kembali ke subjek untuk memvalidasi kembali kebenaran apa yang sudah diceritakan subjek. Selanjutnya peneliti membaca kembali transkrip hasil wawancara kemudian difokuskan pada kalimat-kalimat yang secara langsung berhubungan dengan fokus studi. Kemudian menganalisis transkrip tersebut dengan cara menginterpretasikan hasil wawancara menjadi kata-kata kunci, sub kategori, kategori, dan tema.

Hasil observasi diolah dengan cara mencatat ciri fisik yang terkait dengan tanda tanda kecanduan *game online* sesuai parameter Lemmens (2009). Hasil observasi digunakan untuk memvalidasi adanya kesesuaian atau tidak dari hasil wawancara.

### **3.7 Etika Penelitian**

Secara umum prinsip etika dalam penelitian menurut Nursalam (2008) dibagi menjadi 3 bagian yaitu prinsip manfaat dan tidak merugikan, prinsip menghargai hak asasi manusia, dan prinsip keadilan.

1. Prinsip Manfaat (*Beneficiency*) dan Prinsip Non-Maleficience

Partisipasi subjek dalam penelitian dihindarkan dari keadaan yang tidak menguntungkan dengan cara peneliti akan meyakinkan subyek bahwa partisipasinya dalam penelitian akan dipergunakan sebagai kajian ilmiah secara akademis. Penelitian ini juga bermanfaat bagi subjek dalam mencegah dan menghindari dampak negatif dari *game online*.

Penelitian ini juga beresiko mengganggu aktifitas subjek sehari – hari. Oleh karena itu, wawancara dan observasi dalam penelitian ini akan dibatasi hanya sampai 30 menit atau sesuai kesepakatan dengan subjek.

2. Prinsip menghormati harkat dan martabat manusia (*respect for human dignity*)

Untuk memenuhi prinsip menghormati harkat dan martabat subjek. Peneliti akan menjelaskan tujuan, manfaat, prosedur, serta peran calon subjek penelitian. Peneliti meminta subjek untuk menandatangani *informed consent* jika bersedia menjadi partisipan. Peneliti juga memberi kesempatan kepada calon subjek untuk mempertimbangkan keputusan untuk menerima atau menolak menjadi subjek penelitian.

3. Prinsip Kerahasiaan (*right to privacy*)

Untuk menjaga prinsip kerahasiaan nama subjek hanya akan menggunakan kode saja (anonim). Peneliti berkewajiban tidak akan mempublikasikan identitas partisipan dengan hanya menyebutkan nama inisial. Peneliti menjamin kerahasiaan informasi yang didapat dari subjek penelitian dengan menyimpan data dalam bentuk rekaman yang hanya bisa diakses oleh peneliti yang akan disimpan selama 5 tahun dan kemudian akan dimusnahkan

dengan cara menghapus setiap rekaman. Sedangkan data dalam bentuk *hardfile* akan disimpan oleh peneliti dan institusi yang memiliki hak publikasi.