

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan atau literature review. Literatur review merupakan iktisar komperhensif tentang adanya penelitian yang telah dilakukan mengenai suatu topik yang spesifik untuk menunjukkan adanya kepada pembaca bahwa yang sudah diketahui tentang topic tersebut dan apa yang belum diketahui, untuk mencari rasional dari penelitian yang sudah dilakukan dan penelitian selanjutnya (Denney & Tewksbury, 2103).

Studi Literatur Review bisa didapat dengan cara berbagai sumber baik jurnal, buku, dokumentasi, internet, dan pustaka. Metode studi litatur review merupakan serangkaian kegiatan yang berkenen dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca mencatat, serta mengelolah bahan penulisan (Zed,2008 dalam Nursalam, 2016).

B. Strategi dan Pencarian Literatur

1. Framework yang Digunakan

Strategi yang digunakan untuk mencari artikel yaitu menggunakan PICOS framework.

- a. P (population/problem), populasi atau masalah yang akan dianalisis
- b. I (intervention), suatu tindakan penatalaksanaan
- c. terhadap kasus perorangan atau masyarakat serta

pemaparan tentang penatalaksanaan

- d. C (comparation), penatalaksanaan lain yang digunakan sebagai perbandingan
- e. O (outcome), hasil atau luaran yang diperoleh oleh penelitian
- f. S (studi design), desain penelitian yang digunakan yaitu dari jurnal yang akan di review.

2. Kata Kunci yang digunakan

Pencarian jurnal atau artikel ini menggunakan kata kunci dimana kata kunci ini digunakan untuk menspesifikasikan atau memperluas pencarian, hal ini agar mempermudah dalam menentukan jurnal atau artikel yang digunakan. Kata kunci untuk jurnal yang digunakan untuk penelitian ini adalah “Kecanduan *Game Online (Addicted to online games)*” AND “Prestasi Belajar (Learning Achievement)” AND “Remaja(*Teenager*)”

3. Database atau Search Engine yang digunakan

Penelitian ini menggunakan data sekunder dimana data sekunder ini diperoleh bukan dari pengalaman langsung, tetapi diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti- peneliti terdahulu. Sumber data sekunder yang didapatkan berupa jurnal dan artikel yang relevan dengan topik menggunakan database yaitu melalui Google Scholar dan PubMed.

C. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
Problem	prestasi belajar	Selain prestasi belajar
Intervetion	Hubungan kecanduan <i>game online</i> dengan prestasi belajar	Selain Hubungan kecanduan <i>game online</i> dengan prestasi belajar
Outcome	Hubungan kecanduan <i>game online</i> dengan prestasi belajar pada remaja	Selain hubungan kecanduan <i>game online</i> dengan prestasi belajar pada remaja
Tahun Terbit	Artikel atau jurnal yang terbit antara tahun 2016 hingga 2021	Artikel atau jurnal yang terbit sebelum tahun 2016
Bahasa	Bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa Arab dan bahasa Turki	Bahasa Korea, bahasa Thailand dan, bahasa india
Subjek	Remaja	Selain remaja
Populais	Pecandu <i>game online</i>	Selian pecndu <i>game online</i>

Tabel 3.1 Kriteria Inklusi dan Eksklusi dengan Format

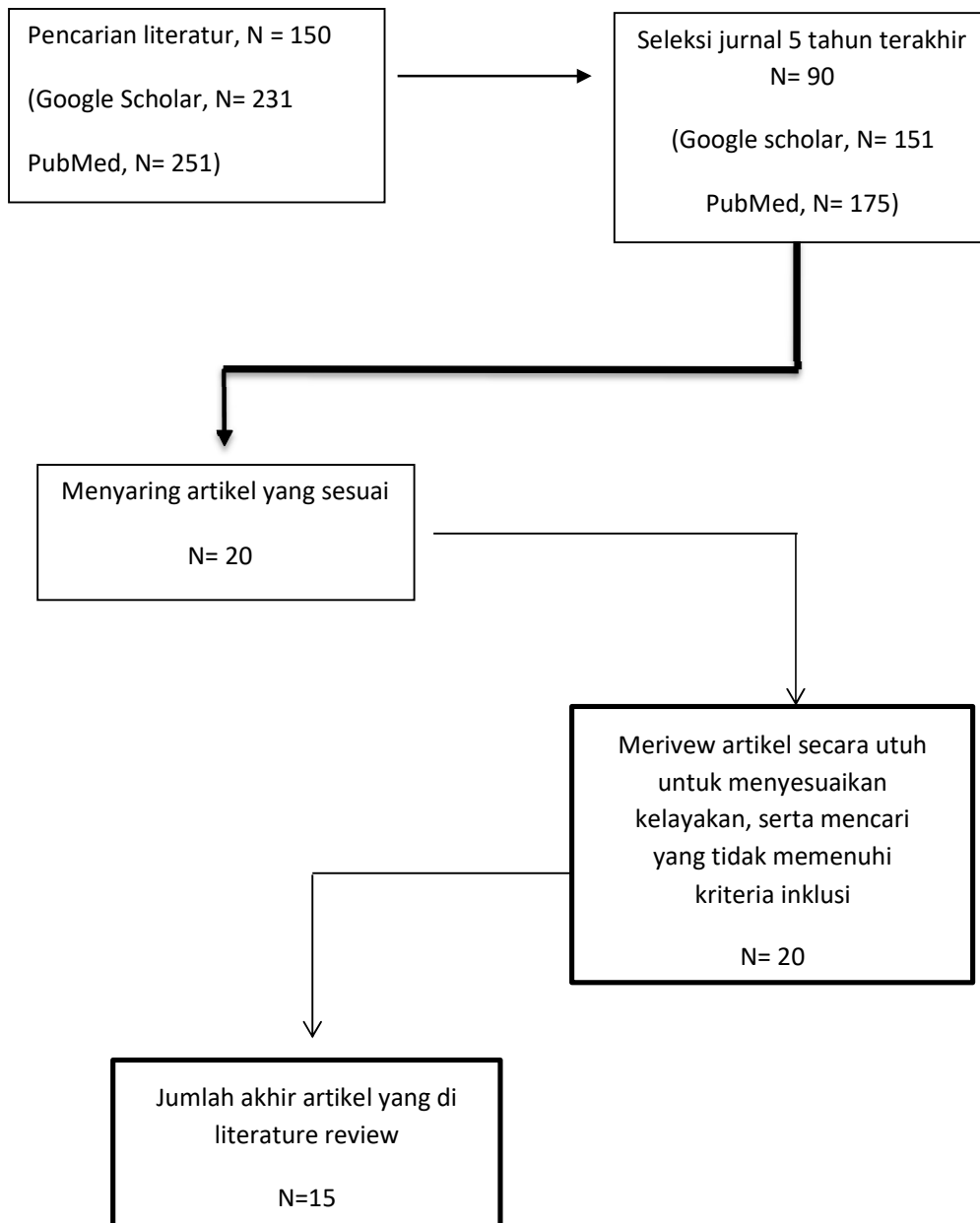
PICOS

D. Seleksi Studi dan Penilaian Kualitas

a. Hasil Pencarian dan Seleksi Studi

Berdasarkan penelitian terkait kecanduan *game online* pada remaja terhadap prestasi belajar, suatu jurnal atau artikel sangat dibutuhkan dalam penyusunan literature review ini. Dengan publikasi Google scholar dan PubMed yang menggunakan kata kunci "*Game Online*" dan "Prestasi Belajar" peneliti menemukan

150 jurnal yang sesuai dengan kata kunci tersebut, setelah itu dilakukan pemfilteran pada jurnal untuk terbitan tahun 2006 dan 2014 sehingga menjadi 90. Dilakukan eliminasi pada jurnal yang tidak sesuai dan duplikasi dengan kriteria inklusi, sehingga didapatkan 15 jurnal yang akan di review.



Gambar 3.2 Flow Diagram