

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode desain deskriptif korelasi dengan menggunakan pendekatan yang diterapkan adalah strategi cross sectional untuk mengetahui Hubungan *Screen time* dengan Perilaku Agresif pada Anak Sekolah Dasar di SDN Candirejo 01

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Candirejo 01 Kabupaten Semarang pada 14 Desember 2024

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Keseluruhan subjek penelitian disebut sebagai populasi. Penelitian seseorang akan disebut sebagai penelitian populasi apabila seseorang meneliti elemen yang ada dalam wilayah penelitian. Penelitian atau studinya juga disebut studi sensus atau studi populasi (Arikunto, 2016). Dalam penelitian ini populasinya yaitu siswa di SDN Candirejo 01 Ungaran sebanyak 167 siswa.

2. Sampel

Sampel penelitian didapat dari kelas 3,4 dan 5 dengan jumlah sebanyak 83 responden siswa siswi dari SDN Candirejo 01 Kabupaten Semarang. Populasi penelitian dan ukuran sampel telah diketahui,

Ukuran sampel untuk penelitian ini adalah 83 orang. Kualitas umum peserta studi dari kelompok sasaran yang dapat didekati dan diselidiki adalah kriteria inklusi. Kriteria inklusi untuk peserta penelitian ini meliputi:

- a. Anak yang terdaftar sebagai siswa di SDN Candirejo 01 Kabupaten Semarang
- b. Anak di SDN Candirejo 01 Kabupaten Semarang yang mempunyai gadget.
- c. Bersedia menjadi responden penelitian

Kriteria eksklusi digunakan untuk mengecualikan atau mengeluarkan orang dari penelitian yang memenuhi kriteria inklusi karena berbagai alasan.

3. Teknik sampling

Teknik pemilihan sampel yang digunakan yaitu *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu serta menyesuaikan dengan kriteria inklusi dan eksklusi dengan penelitian dilakukan di kelas 3,4,dan 5.

D. Variabel Penelitian

1. Variabel Independen

Variabel independen atau bebas merupakan variabel yang menjadi sebab perubahan atau variabel yang dapat mempengaruhi variabel lain.

Variabel independen dalam penelitian ini adalah *Screen time*.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen atau terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena variabel independen. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah perilaku agresif.

E. Definisi Operasional

Tabel 3.1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Alat ukur	Hasil Ukur	Skala
Variabel independen				
Variabel independen <i>Screen time</i>	waktu yang digunakan untuk aktivitas di depan layar media elektronik dalam satu hari seperti menonton tv, bermain <i>game console</i> , memakai komputer, laptop dan HP	Kuisoner screen time (seven-inseven)	Rendah (<7) Tinggi (≥7)	Ordinal
Variabel dependen				
Perilaku Agresif	perilaku fisik atau verbal yang dimaksudkan untuk merusak atau melukai orang lain.	Menggunakan <i>the Aggression Questionnaire</i> menurut Buzz & Perry. Dari 29	Hasil pengukuran diperoleh jumlah skor minimal 29	Ordinal

item pertanyaan dengan penilaian, yaitu :	dan maksimal 116, dikategori kan sebagai berikut:
1. Tidak pernah: 1	1. Rendah : 29-51
2. Jarang : 2	2. Sedang : 52-73
3. Sering : 3	3. Tinggi : 74-94
4. Selalu : 4	4. Sangat tinggi : 95-116

F. Metode Pengumpulan Data

1. Alat Pengumpulan Data

Instrumen merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi untuk menjawab permasalahan dalam suatu penelitian.

a. Kuesioner *Screen time*

Teknik pengumpulan data tentang screen time pada penelitian ini menggunakan kuesioner “seven-in-seven screen exposure questionnaire “Kuesioner Paparan Layar Tujuh dari Tujuh” dilakukan untuk mengevaluasi paparan layar yang bermasalah. Item dirancang menggunakan rekomendasi AAP untuk penggunaan media anak-anak. Skor total diklasifikasikan menjadi dua kategori rendah (<7) dan tinggi (>7). Nilai batas ditetapkan sebagai “7”, Skor yang lebih tinggi menunjukkan paparan layar yang lebih bermasalah. Jika responden memilih jawaban tidak, <2 jam, selalu, orangtua menetapkan batasan dan dipatuhi oleh anak mendapat skor 0, jika responden menjawab ya, durasi screentime > 2 jam, orang tua tidak menetapkan batasan

maka mendapat skor 1, jika responden menjawab >3 jam, jarang sekali, orangtua menetapkan batasan namun tidak mematuhi batasan tersebut, game mendapat skor 2, jika responden menjawab pada kuisioner usia menggunakan gadget dari 2 tahun mendapat skor 3 (Yalçin et al., 2021)

b. Kuesioner Agresivitas

Skala item memiliki alternatif pilihan jawaban dengan skor 1 sampai 4. Jika responden memilih jawaban tidak pernah mendapat skor 1, jarang mendapat skor 2, sering mendapat skor 3, selalu mendapat skor 4. Semakin tinggi skor agresifitas maka semakin tinggi agresifitas yang dialami individu. Sebaliknya, semakin rendah skor agresifitas maka semakin rendah agresifitas yang dialami individu.

No.	Indikator	No. Soal	Jumlah
1.	Physical aggression/agresif fisik	2, 5, 8, 11, 13, 16, 22, 25, 29	9
2.	Verbal aggression/agresi verbal	4, 6, 14, 21, 27	5
3.	Anger/marah	1, 9, 12, 18, 19, 23, 28	7
4.	Hostility/permusuhan	3, 7, 10, 15, 17, 20, 24, 26	8
Jumlah			29

Kuesioner *Agresi Buss-Perry* adalah instrumen yang digunakan dalam investigasi ini (BPAQ). Instrumen tersebut bersifat *dependable* yang ditunjukkan dengan nilai reliabilitas untuk agresivitas pada temuan penelitian Nur Kholidah yaitu $0,850 > 0,60$.

(Charac-, n.d.)

G. Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Prosedur Administrasi

- a. Setelah mendapat persetujuan Universitas Ngudi Waluyo, proses kegiatan dimulai.
- b. Peneliti atau asisten peneliti mengajukan kepada Kepala Sekolah SDN Candirejo 01 untuk meminta izin penelitian dari Universitas Ngudi Waluyo.
- c. Setelah mendapatkan ijin penelitian dari kepala sekolah SDN Candirejo 01 Kabupaten Semarang peneliti atau asisten peneliti melakukan identifikasi data calon responden dengan meminta data seluruh anak di SDN Candirejo 01 Kabupaten Semarang ke pegawai bagian tata usaha

2. Pemilihan asisten peneliti

- a. Untuk menghemat waktu, asisten peneliti dalam penelitian ini adalah:
 - 1) Mahasiswa Fakultas Kesehatan Universitas Ngudi Waluyo
 - 2) Asisten peneliti sudah dilatih oleh peneliti.
 - 3) Asisten peneliti semester 7 Program Studi S1 Keperawatan.
- b. Dua asisten dari fakultas Kesehatan Program Studi Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo.
- c. Memberikan informasi mengenai alat dan prosedur untuk mengumpulkan data penelitian adalah tugas yang dilakukan oleh peneliti dan asisten peneliti.
- d. Peran asisten peneliti adalah membantu dalam pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner untuk mengukur variabel yang

diselidiki, tetapi hanya peneliti yang bertanggung jawab untuk analisis dan diskusi data.

3. Prosedur Pengambilan Data Penelitian

- a. Peneliti atau asisten peneliti berdasarkan nomor absen siswa/siswi dari setiap tingkatan kelas dengan memperhatikan proporsi pada masing-masing tingkatan.
- b. Setelah sudah terkumpul daftar nama responden dari setiap kelas, peneliti atau asisten peneliti dibantu oleh guru untuk mengumpulkan anak ruang kelas sebagai calon responden.
- c. Calon responden yang bersedia membantu penelitian dikumpulkan di aula sekolah yang telah disediakan oleh kepala sekolah.
- d. Peneliti atau asisten peneliti melakukan sosialisasi kepada calon responden yaitu mengadakan pendekatan dengan memperkenalkan diri serta memberikan penjelasan tentang tujuan dan manfaat penelitian.
- e. Calon responden yang setuju membantu penelitian maka dipersilahkan untuk membaca lembar persetujuan kemudian diminta untuk menandatangani sebagai bukti bahwa sukarela ikut berpartisipasi dalam penelitian.
- f. Peneliti atau asisten peneliti menjelaskan cara pengisian kuesioner kepada responden, selanjutnya dibagikan kuesioner dan diminta untuk melakukan pengisian kuesioner.

- g. Peneliti atau asisten peneliti melakukan pendampingan ketika responden melakukan pengisian kuesioner untuk mengantisipasi jika ada pertanyaan yang tidak dipahami oleh responden peneliti dapat membantu menjelaskan maksud dari pertanyaan tersebut.
- h. Peneliti atau asisten peneliti menarik kembali kuesioner yang sudah terbagi dan diperiksa kelengkapan. Ketika ada jawaban yang kurang lengkap, peneliti atau asisten peneliti meminta responden untuk melengkapinya kembali.

H. Etika Penelitian

1. Informed consent

Calon responden yang sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi responden diberikan link untuk informed consent. Judul penelitian, beserta tujuan dan keuntungannya, didiskusikan oleh peneliti sebelum formulir persetujuan dibagikan.

2. Anonymity

Dengan hanya menulis inisial nama dan bukan nama, peneliti melindungi privasi responden.

3. Confidentiality

Dengan tidak mengungkapkan data kepada pihak yang tidak berwenang dan menghapusnya setelah menyelesaikan penyusunan skripsi, peneliti memastikan bahwa informasi yang diberikan oleh responden hanya akan digunakan untuk kepentingan penelitian.

4. *Beneficiency*

Keuntungan dan kerugian yang mungkin dialami responden menjadi pertimbangan peneliti. Manfaat bagi responden adalah mengetahui mengetahui cara untuk mengontrol *Screen time*

5. *Non maleficence*

Efek negatif pada responden diremehkan oleh para peneliti. Mereka bebas untuk berhenti melakukan penelitian jika itu akan mengganggu orang atau menyebabkan masalah bagi mereka.

I. Pengolahan Data

Tahapan pengolahan data adalah sebagai berikut, dan ditentukan oleh hasil pengumpulan data:

1. *Editing*

Penelaahan ulang terhadap kuesioner yang telah diisi oleh responden dilakukan oleh peneliti. Setiap pertanyaan pada kuesioner yang diberikan kepada responden telah dijawab, dan telah didistribusikan kembali. Diharapkan semua survei yang telah diperiksa telah terisi seluruhnya.

2. *Scoring*

Prosedur penilaian tanggapan responden dan evaluasi kinerja mereka dilakukan oleh peneliti. Semua variabel diberi skor, khususnya data kategorisasi untuk mempermudah pemrosesan dan penilaian. Setiap respon diklasifikasikan dengan ditandai dengan kode, biasanya dalam bentuk angka. Evaluasi tanggapan responden terhadap komentar afirmatif atau positif pada *Screen time*, khususnya:

a. Tinggi >7 diberi skor 2

b. Rendah <7 diberi skor 1

Penilaian untuk variabel agresifitas, yaitu :

a. Tidak pernah diberi nilai 1. Rendah = 29-51

b. Kadang-kadang diberi nilai 2. Sedang= 52-73

c. Sering diberi nilai 3. Tinggi= 74-94

d. Selalu diberi nilai 4. Sangat tinggi=95-116.

3. *Coding* (pemberian kode)

Setelah memberikan nilai pada setiap pertanyaan untuk membantu dalam pengolahan data, peneliti mengkodekan data yang dikumpulkan untuk membantu dalam pengelompokan dan klasifikasi. Nilai penjumlahan dari setiap variabel digunakan untuk mengkodekan setiap pilihan jawaban pada survei. Dimungkinkan untuk mencetak skor sebelum dan sesudah pengumpulan data. Setiap respon diklasifikasikan dengan ditandai dengan kode, biasanya dalam bentuk angka. Berikan kode berapa banyak responden yang menjawab pertanyaan *Screen time*:

a. Rendah <7 diberi kode 1

b. Tinggi >7 diberi kode 2

Penilaian untuk pernyataan pada variabel perilaku agresif, yaitu :

a. Rendah diberi kode 1

b. Sedang diberi kode 2

c. Tinggi diberi kode 3

d. Sangat tinggi diberi kode 4

4. *Tabulating*

Setelah mengevaluasi setiap responden dan mengklasifikasikan tanggapan mereka, peneliti membuat tabulasi data untuk memudahkan penambahan, pengurutan, dan analisis.

5. *Entering*

Setelah tabulasi selesai, peneliti memasukkan metode input data ke dalam komputer. Setelah itu dilakukan pengecekan data menggunakan aplikasi Microsoft Excel.

6. *Transferring* (pemindahan)

Untuk mempercepat proses analisis data, peneliti memasukkan kode-kode yang telah ditabulasikan ke dalam komputer program atau bantuan tertentu, dalam hal ini aplikasi SPSS.

7. *Cleansing*

Peneliti memverifikasi bahwa semua data yang dikirimkan ke dalam sistem pengolahan data akurat atau memeriksa kesalahan pada data yang dimasukkan setelah data dimasukkan ke dalam program SPSS.

J. Analisis Data

Data yang telah diolah tersebut selanjutnya dilakukan analisis bertahap sesuai dengan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Analisis Univariat

Analisis yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan karakteristik setiap variabel penelitian disebut sebagai analisis univariat, yaitu

analisis yang digunakan dalam data penelitian ini (Sugiono, 2016). Hasil analisa data disajikan dalam bentuk persentase dan distribusi frekuensi yang kemudian dianalisa secara univariat demi menggambarkan *Screen time* dan perilaku agresif. Untuk memperoleh prosentase (P) dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{X}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

N : jumlah skor total

P : prosentase

X : jumlah skor yang didapat.

2. Analisis Bivariat

Analisis yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berkorelasi atau berhubungan dapat disebut sebagai Analisis bivariat (Sugiono, 2016). Uji yang digunakan untuk menemukan hubungan antara dua variabel, yaitu uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Chi square*.

Rumus *Chi Square* yang digunakan :

$$X^2 = \frac{\sum(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

X^2 : *Chi square*

f_o : Frekuensi yang diobservasi

f_h : Frekuensi yang diharapkan.

Uji korelasi yang digunakan untuk mengetahui hubungan *Screen time* dengan perilaku agresif pada anak usia sekolah dasar. Perhitungan secara komputerisasi dengan interpretasi menggunakan *p-value* 0,05 dengan presisi 5% maka dikatakan berpengaruh jika $p\text{-value} \leq 0,05$ dan jika $\geq 0,05$ dianggap tidak berpengaruh.