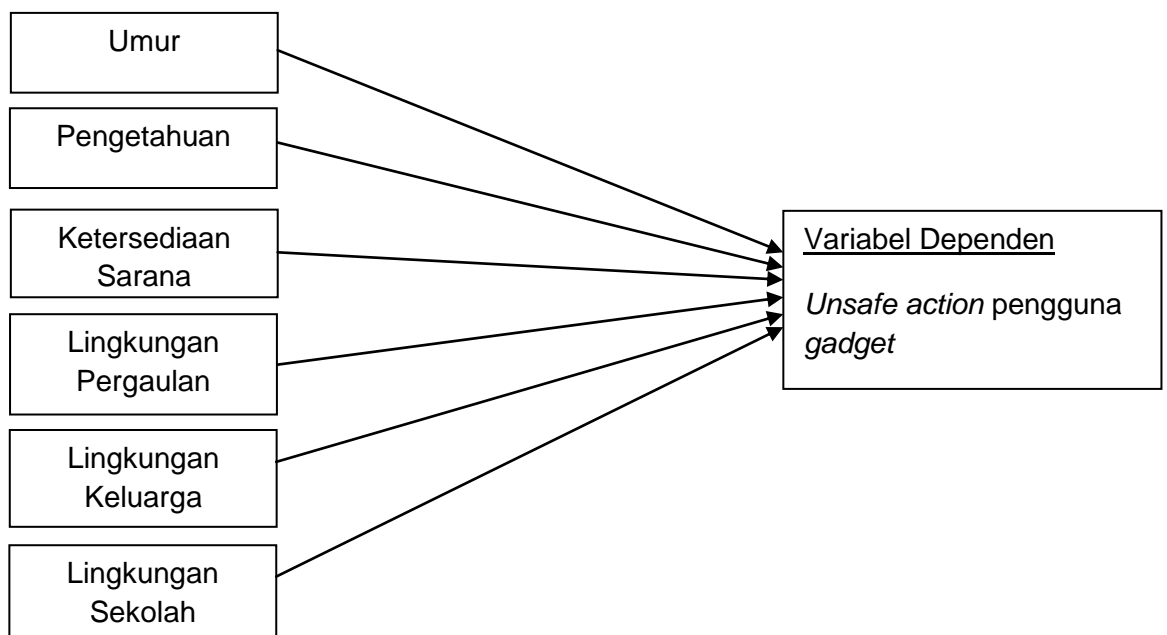


## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Kerangka Konsep

##### Variabel Independen



Gambar 3.1 Kerangka Konsep

#### B. Hipotesis

1. Ada hubungan antara umur dengan perilaku *unsafe action* pada anak pengguna *gadget*
2. Ada hubungan antara pengetahuan dengan perilaku *unsafe action* pada anak pengguna *gadget*
3. Ada hubungan antara ketersediaan sarana dengan perilaku *unsafe action* pada anak pengguna *gadget*

4. Ada hubungan antara lingkungan dengan perilaku *unsafe action* pada anak pengguna *gadget*
5. Ada hubungan antara lingkungan keluarga dengan perilaku *unsafe action* pada anak pengguna *gadget*
6. Ada hubungan antara lingkungan sekolah dengan perilaku *unsafe action* pada anak pengguna *gadget*

### C. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode analitik kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional* untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

### D. Variabel penelitian

1. Variabel bebas, yaitu : umur, pengetahuan, ketersediaan sarana, pengaruh teman sebaya, dukungan keluarga, pengawasan sekolah.
2. Variabel terikat, yaitu : *unsafe action* pengguna *gadget*.

### E. Definisi Operasional

**Tabel 3.1**  
**Definisi Operasional**

Variabel	Definisi variabel	Cara pengukuran	Skala
Umur	Jumlah tahun kehidupan yang dijalani responden dihitung sejak tahun kelahiran sampai tahun penelitian	Wawancara	Rasio

**Tabel 3.1**  
**Definisi Operasional (lanjutan)**

<b>Variabel</b>	<b>Definisi variabel</b>	<b>Cara pengukuran</b>	<b>Skala</b>
Pengetahuan	Merupakan pengetahuan pada anak pengguna <i>gadget</i> terhadap cara penggunaan <i>gadget</i> secara aman dan bahaya <i>gadget</i> terhadap kesehatan	Aman : jarak pandang (> 30 cm), posisi badan duduk.  Tidak aman : jarak pandang (<30 cm), posisi badan berbaring	Nominal
Sarana	Ketersediaan fasilitas sebagai alat utama dari orang tua	Wawancara	Interval
Lingkungan Pergaulan	Perilaku teman sebaya dalam menggunakan media <i>gadget</i>	Wawancara	Interval
Lingkungan keluarga	Dukungan dari keluarga terhadap anak dalam menggunakan <i>gadget</i>	Wawancara	Interval
Lingkungan Sekolah	Pengawasan dari pihak sekolah terhadap anak dalam menggunakan <i>gadget</i>	Wawancara	Interval
Unsafe action penggunaan gadget	Perilaku tidak aman yang dilakukan oleh anak pada saat menggunakan media <i>gadget</i>	Wawancara	Interval

## **F. Populasi dan Sampel**

### 1. Populasi

Semua anak sekolah dasar di SDI Tunas Harapan Kota Semarang dan Sekolah Dasar Negeri Candi 04 Semarang kelas III dan V yang menggunakan gadget berjumlah anak 129 siswa.

a. SDI Tunas Harapan

Kelas 3 = 24 siswa

Kelas 5 = 41 siswa

b. SDN Candi 04

Kelas 3 = 27 siswa

Kelas 5 = 37 siswa

2. Sampel

a. Jumlah Sampel

Jumlah sampel yang akan diteliti sebanyak 128 siswa diambil dari masing-masing kelas III dan V. Metode sampling yang digunakan adalah *quota sampling* dengan teknik *non probability sampling*.

b. Cara Pengambilan Sampel

Dalam pengambilan sampel teknik yang digunakan adalah *proportional sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang menyesuaikan besar kecil jumlah tiap-tiap kelompok.

Populasi dari penelitian ini yaitu semua anak sekolah SDI Tunas Harapan dan Sekolah Dasar Negeri Candi 04 Semarang kelas III dan V yang menggunakan gadget sebanyak 129 siswa.

Adapun batasan subyektif sampel yang akan dijadikan responden adalah :

1) Kriteria inklusi :

a) Siswa SDI Tunas Harapan dan SD Negeri Candi 04 Semarang kelas III dan V.

b) Bersedia Menjadi Responden

- c) Siswa yang menggunakan *gadget*.
- 2) Kriteria eksklusi
- a) Tidak hadir / sakit saat penelitian .

Setelah ada batasan subyektif sampel yang akan dijadikan responden dihasilkan jumlah sampel yang diteliti sebanyak 128 siswa diambil dari masing-masing kelas III dan V.

## **G. Pengumpulan Data**

### 1. Jenis dan Sumber Data

Cara pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara Data Primer. Data Primer yaitu wawancara dengan responden dengan menggunakan kuisisioner wawancara dilakukan secara langsung. <sup>(17)</sup>

### 2. Teknik Pengumpulan data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah wawancara atau bertanya langsung kepada responden dengan menggunakan kuesioner yang telah disiapkan. Wawancara ini dilakukan dengan mendatangi masing-masing rumah tiap responden.

### 3. Instrumen Penelitian

#### a. Uji Validitas

Adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana instrument pengukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Apabila nilai

signifikansi ( $p$ )  $< 0.05$  maka menunjukkan bahwa item tersebut valid.<sup>(18)</sup>.

Uji validitas dilakukan sebelum penelitian. Setelah dilakukan uji validitas terdapat 26 pertanyaan yang valid dan 4 pertanyaan yang tidak valid, tetapi tetap digunakan dikarenakan peneliti menganggap pertanyaan tersebut penting.

**Tabel 3.2**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen Perilaku Tidak Aman**

No	Pertanyaan	P – value	Hasil
1.	Posisi apakah yang sering adik lakukan saat bermain gadget	0,026	Valid
2.	Posisi apakah yang menurut adik nyaman saat melakukan bermain <i>gadget</i> ?	0,003	Valid
3.	Ketika menggunakan <i>gadget</i> bagaimana cahaya layar <i>gadget</i> adik?	0,000	Valid
4.	Ketika menggunakan <i>gadget</i> bagaimana pencahayaan dalam ruangan?	0,002	Valid
5.	Saat bermain <i>game</i> , apakah jarak mata adik dengan <i>gadget</i> jauh ( $\geq 30$ cm) ?	0,000	Valid
6.	Apakah adik menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 2 jam dalam sehari terus menerus ?	0,005	Valid

**Tabel 3.3**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen Pengetahuan**

No	Pertanyaan	P – value	Hasil
1.	Apakah adik tahu kegunaan <i>gadget</i> ?	0,000	Valid
2.	Apakah adik tahu bahaya penggunaan <i>gadget</i> ?	0,160	Tidak valid
3.	Apakah adik tahu cara penggunaan <i>gadget</i> yang aman ?	0,000	Valid
4.	Apakah adik tahu <i>gadget</i> memiliki radiasi yang berbahaya ?	0,000	Valid

**Tabel 3.4**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen Sarana**

No	Pertanyaan	P – value	Hasil
1.	Apakah menurut adik <i>gadget</i> merupakan kebutuhan yang harus terpenuhi ?	0,000	Valid
2.	Sanggupkah adik hidup tanpa <i>gadget</i> ?	0,000	Valid

**Tabel 3.5**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen Lingkungan Pergaulan**

No	Pertanyaan	P – value	Hasil
1.	Apakah teman-teman adik memiliki <i>gadget</i> ?	0,003	Valid
2.	Apakah adik membeli <i>gadget</i> karena mengikuti teman adik yang mempunyai <i>gadget</i> ?	0,000	Valid
3.	Pada saat bermain, apakah teman-teman adik sering memainkan <i>gadget</i> ?	0,000	Valid
4.	Setelah melihat kebiasaan teman-teman adik dalam menggunakan <i>gadget</i> , apakah adik ingin mengikutinya ?	0,000	Valid

**Tabel 3.6**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen Lingkungan Keluarga**

No	Pertanyaan	P – value	Hasil
1.	Apakah orangtua adik mengizinkan adik memiliki <i>gadget</i> ?	0,000	Valid
2.	Apakah orangtua pernah membatasi adik bermain <i>gadget</i> ?	0,026	Valid
3.	Apakah orangtua adik mengizinkan adik bermain <i>gadget</i> saat disekolah ?	0,000	Valid
4.	Apakah pada saat belajar dirumah <i>gadget</i> adik dinonaktifkan ?	0,000	Valid
5.	Apakah orangtua adik sering bermain <i>gadget</i> ?	0,675	Tidak Valid
6.	Apakah saudara atau orang lain yang ada dalam rumah sering bermain <i>gadget</i> ?	0,005	Valid
7.	Setelah melihat orangtua, saudara atau orang lain yang ada dalam rumah bermain <i>gadget</i> , adik ingin mengikuti kebiasaan tersebut?	0,000	Valid

**Tabel 3.7**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen Lingkungan Sekolah**

No	Pertanyaan	P – value	Hasil
1.	Apakah kepala sekolah atau guru pernah menjelaskan tentang bahaya menggunakan <i>gadget</i> ?	0,000	Valid
2.	Apakah pada saat mengajar guru ada yang menggunakan <i>gadget</i> ?	0,000	Valid
3.	Apakah guru pernah mengingatkan untuk tidak membawa <i>gadget</i> saat disekolah ?	0,000	Valid
4.	Apakah teman sekolah pernah mengajak untuk membawa <i>gadget</i> ke sekolah secara sembunyi sembunyi	0,000	Valid
5.	Adakah larangan membawa <i>gadget</i> kesekolah ?	0,114	Tidak Valid
6.	Apakah ada sanksi apabila ada yang membawa <i>gadget</i> kesekolah?	0,028	Valid
7.	Apakah teman sekolah adik banyak yang menggunakan <i>gadget</i> ?	0,058	Tidak Valid

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah konsistensi dari serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur. Bisa berupa pengukuran dari alat ukur yang sama dan akan memberikan hasil yang sama. Apabila hasil uji menunjukkan  $\alpha > 0.5$  maka kuesioner dikatakan reliabel<sup>(18)</sup>

Setelah dilakukan uji reliabilitas didapatkan hasil Cronbach's Alphanya sebagai berikut.

**Tabel 3.8**  
**Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner**

No	Variabel Bebas	Cronbach's Alpha	Hasil
1	Perilaku Tidak Aman	0,065	Tidak Reliabel
2	Pengetahuan	0,437	Reliabel
3	Sarana	0,400	Reliabel
4	Lingkungan Pergaulan	0,376	Reliabel



**Tabel 3.8**  
**Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner**

No	Variabel Bebas	Cronbach's Alpha	Hasil
5	Lingkungan keluarga	0,107	Tidak Reliabel
6	Lingkungan Sekolah	0,200	Tidak Reliabel

#### H. Pengolahan Data

Data diperoleh dari proses pengumpulan data yang diteliti ulang dan diperiksa ketepatan atau kesesuaian jawaban serta kelengkapannya dengan langkah-langkah sebagai berikut :

##### 1. Editing

Meneliti data yang diperoleh, meliputi kelengkapan terhadap hasil pengukuran perilaku *unsafe action* pada anak pengguna *gadget* apabila ada kekurangan dapat segera dilengkapi.

##### 2. Coding

Memberi kode-kode tertentu pada variabel penelitian untuk mempermudah analisis data. Kode ini digunakan untuk menilai atau memberi skoring untuk kuesioner penelitian.

1 = untuk jawaban yang salah

2 = untuk jawaban yang benar

##### 3. Entry Data

Entry Data adalah data yang dimasukkan kedalam komputer dengan menggunakan program SPSS. Data yang dimasukkan kedalam program SPSS yaitu : Nama, Jenis Kelamin, Umur, Kelas, Alamat, dan kode-kode yang digunakan pada kuesioner.

#### 4. Tabulating

Adalah penyusunan data agar dapat menjadi lebih mudah dijumlah, disusun dan ditata untuk disajikan dan dianalisa dalam tabel.

#### 5. Penyajian Data

Data disajikan dengan menggunakan tabel dan narasi setelah diolah menggunakan komputer dan menjadi data yang sudah lengkap.

### I. Analisis data

#### 1. Analisis Univariat

Univariat adalah statistik yang hanya terdiri dari satu variabel.<sup>(18)</sup>

Dalam melakukan analisis univariat dapat dilakukan dengan cara analisis deskriptif, yaitu dengan melihat bagaimana karakteristik tiap-tiap variabel yang diteliti.

#### 2. Analisis Bivariat

Bivariat adalah analisis yang mencari hubungan antara dua variabel.<sup>(18)</sup> Dengan menggunakan analisis bivariat maka akan diketahui adanya hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Analisis data menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, Untuk mengetahui normalitas data. Setelah dilakukan uji normalitas diketahui hasilnya tidak normal sehingga menggunakan uji *Rank Spearman*.