



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Sifat dan Jenis Penelitian

Penelitian ini bersifat eksplanatif. Penelitian eksplanatif adalah penelitian yang ditujukan untuk memberikan penjelasan mengenai hubungan antar suatu fenomena untuk suatu variabel. Peneliti mencari sebab akibat antara dua atau lebih konsep (variabel) yang akan diteliti (Kriyantono, 2006, h. 69).

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah riset yang menggambarkan atau menjelaskan suatu masalah yang hasilnya dapat digeneralisasikan (Kriyantono, 2006, h. 55).

Pendekatan kuantitatif digunakan apabila masalah yang merupakan titik tolak penelitian sudah jelas, bila peneliti ingin mendapatkan informasi yang luas dari suatu populasi, dan digunakan bila ingin diketahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain (Sugiyono, 2009, h. 23).

Ciri-ciri penelitian kuantitatif, yaitu (Kriyantono, 2006, h. 56):

1. Periset menganggap bahwa realitas terpisah dan ada di luar dirinya, karena itu harus ada jarak agar objektif.

2. Riset bertujuan untuk menguji teori atau hipotesis, mendukung atau menolak teori.
3. Riset harus dapat digeneralisasikan, karena itu menuntut sampel yang representative dari seluruh populasi, operasionalisasi konsep, serta alat ukur yang valid dan realible.
4. Prosedur riset rasional dan empiris, artinya penelitian berangkat dari konsep-konsep atau teori-teori yang melandasinya.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Metode survei adalah metode riset yang menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan datanya. Metode ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang sejumlah responden yang dianggap mewakili populasi tertentu (Kriyantono. 2006, h. 59).

Dalam metode survei, proses pengumpulan dan analisis data sosial bersifat sangat terstruktur dan mendetail melalui kuesioner sebagai instrumen utama untuk mendapatkan informasi dari sejumlah responden yang diasumsikan mewakili populasi secara spesifik.

3.3 Populasi dan Sample

Dalam menentukan populasi dan sampel, dapat digunakan sebagai sumber data. Jika hasil penelitian akan digeneralisasikan, maka sampel yang digunakan sebagai sumber data harus representatif dapat dilakukan dengan cara mengambil sampel dari populasi secara random sampai jumlah tertentu (Unaradjan, 2013, h. 110).

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009, h. 80).

Populasi untuk penelitian ini adalah remaja yang menonton sinetron Anak Jalanan yang berusia 15-18 tahun. Peneliti memilih populasi tersebut karena usia remaja adalah usia yang rentan terkena dampak negatif dari media massa, khususnya televisi.

3.3.2 Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2009, h. 81), sampel penelitian adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik sampel *Probability*, yaitu *Multistage Random Sampling*. Metode *Multistage Random Sampling* ini pengambilan

sampel yang dilakukan menggunakan tahapan. Penggunaan *Multistage Random Sampling* dikarenakan dalam penelitian ini tidak ada kerangka sampel.

Tahap pertama, Kota Tangerang Selatan terdiri dari tujuh kecamatan. Berikut daftar kecamatan yang ada di Kota Tangerang Selatan (Profil Kelurahan Pondok Kacang Timur, 2016):

1. Kecamatan Ciputat
2. Kecamatan Ciputat Timur
3. Kecamatan Pamulang
- 4. Kecamatan Pondok Aren**
5. Kecamatan Serpong
6. Kecamatan Serpong Utara
7. Kecamatan Setu

Dari tujuh kecamatan yang diundi, terpilihlah Kecamatan Pondok Aren. Tahap Kedua, Kecamatan Pondok Aren terdiri dari 11 kelurahan. Peneliti kembali melakukan pengundian terhadap 11 kecamatan tersebut. Berikut daftar kelurahan yang menjadi tempat penelitian (Profil Kelurahan Pondok Kacang Timur, 2016):

1. Kelurahan Pondok Kacang Timur

2. Kelurahan Pondok Kacang Barat

3. Kelurahan Parigi

4. Kelurahan Parigi Baru

5. Kelurahan Pondok Aren

6. Kelurahan Pondok Pucung

7. Kelurahan Pondok Jaya

8. Kelurahan Jurang Mangu Barat

9. Kelurahan Jurang Mangu Timur

10. Kelurahan Pondok Karya

11. Kelurahan Pondok Betung

Setelah melakukan pengundian untuk menentukan sampel dan penyebaran kuesioner, terpilih Kelurahan Pondok Kacang Timur. Di kelurahan Pondok Kacang Timur Terdapat 13 RW. Peneliti kembali melakukan pengundian terhadap 13 RW tersebut. Berikut daftar RW di kelurahan Pondok Kacang Timur:

1. RW 001

2. RW 002

3. RW 003

4. RW 004

5. RW 005

6. RW 006

7. RW 007

8. RW 008

9. RW 009

10. RW 010

11. RW 011

12. RW 012

13. RW 013

Dari hasil pengundian, terpilih RW 8 yang kemudian dijadikan tempat untuk penarikan sampel. Di tempat penarikan sampel yang sudah ditentukan, terdapat 270 remaja (Berdasarkan data RW 008).

Untuk menentukan jumlah kuesioner yang akan disebar, peneliti menggunakan rumus slovin. Rumus slovin adalah rumus untuk menentukan ukuran sampel dari populasi yang diketahui jumlahnya (Kriyantono. 2006, h. 164). Rumusnya adalah:

$$n = \frac{N}{1 + ne^2}$$

Keterangan:

N = Besarnya populasi

n = Besarnya sampel

e = Tingkat kepercayaan / ketepatan yang diinginkan 10% atau 5%.

$$n = \frac{270}{1 + 270 \cdot 10\%^2}$$

$$n = \frac{270}{3,7}$$

$$n = 72,972 = 72 \text{ orang}$$

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam penelitian, karena ini merupakan salah satu unsur penentu kelancaran dan keberhasilan penelitian. Dalam mengumpulkan data, dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder.

3.4.1 Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari sumber pertama atau tangan pertama. Sumber data ini bisa responden atau subjek penelitian, dari hasil pengisian kuesioner (Kriyantono. 2006, h. 41 & 42). Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden atau bisa juga disebut angket. Kuesioner dapat diisi sendiri oleh responden tanpa bantuan atau kehadiran periset.

Tujuan penyebaran kuesioner ini adalah untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir bila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan (Kriyantono. 2006, h. 97).

3.4.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder. Data ini juga dapat diperoleh dari data primer penelitian terdahulu yang telah diolah lebih lanjut menjadi bentuk-bentuk seperti table, grafik, diagram, gambar, dan sebagainya sehingga menjadi informasi bagi pihak lain (Kriyantono. 2006, h. 42).

3.5 Operasionalisasi konsep

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel, yaitu variabel terpaan sinetron dan agresivitas. Kedua variabel tersebut dibagi menjadi beberapa dimensi dan beberapa indikator di masing-masing dimensi.

Variabel terpaan sinetron (X) dibagi menjadi tiga dimensi:

- Frekuensi Menonton.

Frekuensi merupakan seberapa banyak khalayak menonton tayangan sinetron dalam waktu yang sudah ditentukan.

- Intensitas / Durasi Menonton.

Merupakan keadaan tentang seringnya melihat tayangan sinetron.

- Frekuensi Menonton Adegan Kekerasan.

Dalam dimensi ini, peneliti membagi kembali menjadi tiga sub bab, yaitu Menonton Adegan Kekerasan Fisik, Menonton Adegan Kekerasan Verbal, dan Menonton Adegan Kekerasan Non-Verbal.

Variabel agresivitas (Y) dibagi menjadi tiga dimensi:

- Perilaku Agresif Fisik.

Agresif fisik merupakan tindakan yang tujuannya untuk menyakiti orang lain. Dalam dimensi ini, kekerasan yang dilakukan seperti memukul, menendang, pengeroyokan, berkelahi, dan menonjok.

- Perilaku Agresif Verbal

Agresif verbal merupakan tindakan yang bertujuan untuk menyakiti dan melukai perasaan orang lain. Kekerasan yang dilakukan misalnya seperti menggunakan kata-kata kasar, menghina, merendahkan, dan memaki.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tabel 3.1

Operasionalisasi konsep

Variabel	Dimensi	Sub Dimensi	Indikator
Variabel Independen Terpaan Sinetron	Frekuensi Menonton		1. Sering menonton tayangan sinetron <i>Anak Jalanan</i> .
	Intensitas / Durasi Menonton		1. Berapa lama waktu yang dihabiskan menonton tayangan sinetron <i>Anak Jalanan</i> dalam seminggu. <ul style="list-style-type: none"> • 1 jam • 2-3 jam • 4-5 jam • 6-7 jam • > 7 jam <p>2. Ketika menonton tayangan sinetron <i>Anak Jalanan</i> melakukan kegiatan lain.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 kali • 2-3 kali • 4-5 kali • 6-7 kali • > 7 kali
	Frekuensi Menonton Adegan Kekerasan	Adegan Kekerasan Fisik	1. Sering memperhatikan adegan ketika para pemain dalam sinetron sedang melakukan adegan memukul. 2. Sering memperhatikan adegan ketika para pemain dalam sinetron sedang melakukan adegan menendang. 3. Sering memperhatikan adegan ketika para pemain dalam sinetron sedang melakukan adegan berkelahi. 4. Sering memperhatikan adegan ketika para

			<p>pemain dalam sinetron sedang melakukan adegan pengeroyokan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Sering memperhatikan adegan ketika para pemain dalam sinetron sedang melakukan adegan menonjok. 6. Sering memperhatikan adegan ketika para pemain dalam sinetron sedang melakukan adegan <i>Free Style</i> yang bukan pada tempatnya. 7. Sering memperhatikan adegan ketika para pemain dalam sinetron sedang melakukan adegan kejar-kejaran dengan kendaraan.
		Adegan Kekerasan Verbal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sering memperhatikan adegan ketika para pemain dalam sinetron sedang melakukan adegan mengancam. 2. Sering memperhatikan adegan ketika para pemain dalam sinetron sedang melakukan adegan mencelakai orang lain. 3. Sering memperhatikan adegan ketika para pemain dalam sinetron sedang melakukan adegan menghina. 4. Sering memperhatikan adegan ketika para pemain dalam sinetron sedang melakukan adegan memaki. 5. Sering memperhatikan adegan ketika para pemain dalam sinetron sedang melakukan adegan mencibir. 6. Sering memperhatikan adegan ketika para pemain dalam sinetron sedang melakukan adegan merendahkan profesi. 7. Sering memperhatikan adegan ketika para pemain dalam sinetron sedang melakukan adegan menghina bentuk tubuh.
	Perilaku Agresif Fisik		<ol style="list-style-type: none"> 1. Sering meniru adegan memukul dalam menyelesaikan perselisihan, pasca menonton sinetron Anak Jalanan

<p>Variabel Dependen Agresivitas</p>		<ol style="list-style-type: none"> 2. Sering meniru adegan menendang dalam menyelesaikan perselisihan, pasca menonton sinetron Anak Jalanan. 3. Sering meniru adegan berkelahi dalam menyelesaikan perselisihan, pasca menonton sinetron Anak Jalanan. 4. Sering meniru adegan pengeroyokan dalam menyelesaikan perselisihan, pasca menonton sinetron Anak Jalanan. 5. Sering meniru adegan menonjok dalam menyelesaikan perselisihan, pasca menonton sinetron Anak Jalanan. 6. Sering meniru adegan <i>Free Style</i> yang dilakukan bukan pada tempatnya (jalan raya), pasca menonton sinetron Anak Jalanan. 7. Sering meniru adegan kejar-kejaran menggunakan kendaraan (motor, mobil, dll.) dengan orang lain di jalan raya, pasca menonton sinetron Anak Jalanan.
	<p>Perilaku Agresif Verbal</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sering mengeluarkan kata-kata kasar untuk mengancam orang lain, pasca menonton sinetron Anak Jalanan. 2. Sering memanggil orang lain dengan julukan tertentu (cacing kremes, gendut, ambon), pasca menonton sinetron Anak Jalanan. 3. Sering mengucapkan kata-kata seperti gila, edan, dll, pasca menonton sinetron Anak Jalanan. 4. Sering memaki kepada orang lain, pasca menonton sinetron Anak Jalanan. 5. Sering menghina orang lain dengan kata-kata kasar (bego, tolol, item, dll.), pasca menonton sinetron Anak Jalanan. 6. Sering menghina seseorang menggunakan kata-kata binatang, pasca menonton

		<p>sinetron Anak Jalanan.</p> <p>7. Sering merendahkan profesi/pekerjaan orang lain, pasca menonton sinetron Anak Jalanan.</p> <p>8. Sering menghina bentuk tubuh seseorang (orang cacat, pendek, gendut, dll.), pasca menonton sinetron Anak Jalanan.</p> <p>9. Sering melakukan cibiran kepada orang lain, pasca menonton sinetron Anak Jalanan.</p> <p>10. Sering menggunakan nada keras/tinggi dan kasar saat berbicara dengan orang lain, pasca menonton sinetron Anak Jalanan.</p> <p>11. Sering merusak benda ketika sedang emosi, pasca menonton sinetron Anak Jalanan.</p> <p>12. Sering melakukan pandangan penuh ancaman kepada orang lain, pasca menonton sinetron Anak Jalanan.</p> <p>13. Sering melakukan pandangan sinis kepada orang lain, pasca menonton sinetron Anak Jalanan.</p>
--	--	---

Alat ukur yang digunakan dalam kuesioner tersebut menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap seseorang tentang suatu objek (Kriyantono, 2006, h. 138). Dalam penelitian ini, skala likert dibagi menjadi lima skala, yaitu:

- 1 = Tidak Pernah
- 2 = Jarang Sekali

- 3 = Kadang-kadang
- 4 = Sering
- 5 = Selalu

3.6 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Pengukuran merupakan upaya pemberian tanda angka (*numeral*) atau bilangan pada suatu objek atau peristiwa dengan aturan-aturan tertentu (Kriyantono, 2006, h.135).

Validitas atau keasihan menunjukkan pada kemampuan suatu instrumen mengukur apa yang harus diukur, sedangkan reliabilitas adalah suatu instrumen pengukuran dikatakan reliable apabila instrumen tersebut dipergunakan secara berulang memberikan hasil ukur yang sama (Suharsaputra, 2012, h. 98&104). Dalam validitas, untuk menentukan valid atau tidaknya sebuah indikator dilihat dari nilai KMO ≥ 0.5 dengan signifikansi ≤ 0.05 , sedangkan untuk reliabilitas, sebuah data dikatakan reliable jika *Cronbach's Alpha* > 0.60 .

Untuk pengujian validitas, alat ukur yang digunakan pada penelitian ini adalah *Software* SPSS 22.0. Uji validitas dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 30 responden awal. Kemudian data dari 30 responden tersebut diolah menggunakan *software* SPSS 22.0

Tabel 3.2
Uji Validitas Variabel Terpaan Sinetron (X)

KMO and Bartlett's Test (X)		
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.628
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	748.363
	df	253
	Sig.	.000

Sumber: Hasil Olah Data SPSS

Untuk menentukan sebuah data valid atau tidak, peneliti melakukan uji validitas dengan menggunakan *KMO and Bartlett's Test*. Dengan menggunakan *KMO and Bartlett's Test*, hasil yang didapatkan adalah variabel Terpaan Sinetron (X) dinyatakan valid. Hal ini terbukti dari nilai KMO sebesar 0.628. Sebuah data dinyatakan valid jika nilai KMO lebih besar dari 0.500.

Tabel 3.3
Uji Reliabilitas Variabel Terpaan Sinetron (X)

Reliability Statistics (X)	
Cronbach's Alpha	N of Items
.956	23

Sumber: Hasil Olah Data SPSS

Selain menguji validitas, peneliti juga menguji reliabilitas untuk mendukung sebuah data *reliable* atau tidak. Dari data *Reliability Statistic*, dapat

dilihat bahwa *Cronbach's Alpha* 0.956, berarti data tersebut *reliable* atau dapat dipercaya karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0.60.

Tabel 3.4
Uji Validitas Variabel Perilaku Agresif (Y)

KMO and Bartlett's Test (Y)		
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.737
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	504.470
	Df	153
	Sig.	.000

Sumber: Hasil Olah Data SPSS

Untuk menentukan sebuah data valid atau tidak, peneliti melakukan uji validitas dengan menggunakan *KMO and Bartlett's Test*. Dengan menggunakan *KMO and Bartlett's Test*, hasil yang didapatkan adalah variabel Perilaku Agresif (X) dinyatakan valid. Hal ini terbukti dari nilai KMO sebesar 0.737. Sebuah data dinyatakan valid jika nilai KMO lebih besar dari 0.500.

Tabel 3.5
Uji Reliabilitas Variabel Perilaku Agresif (Y)

Reliability Statistics (Y)	
Cronbach's Alpha	N of Items
.952	18

Sumber: Hasil Olah Data SPSS

Selain menguji validitas, peneliti juga menguji reliabilitas untuk mendukung sebuah data *reliable* atau tidak. Dari data *Reliability Statistic*, dapat dilihat bahwa *Cronbach's Alpha* 0.952, berarti data tersebut *reliable* atau dapat dipercaya karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0.600

3.7 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data Regresi. Regresi adalah suatu proses memperkirakan secara sistematis tentang apa yang paling mungkin terjadi di masa yang akan datang berdasarkan informasi masa lalu dan sekarang yang dimiliki untuk memperkecil kesalahan (Unaradjan, 2013, h. 215). Untuk meriset apakah ada pengaruh hubungan atau pengaruh yang signifikan atau tidak antara sebab dan akibat, maka teknik analisis yang digunakan adalah regresi (Kriyantono, 2006, h. 184).

Mustikoweni (2002 dikutip dalam Kriyantono, 2006, h. 183) mengatakan bahwa regresi ditunjukkan untuk mencari bentuk hubungan dua variabel atau lebih dalam bentuk fungsi atau persamaan. Contoh variabel yang mempunyai hubungan kausal atau fungsional (Kriyantono, 2006, h. 183):

1. Hubungan antara panas dengan tingkat muai panjang (hubungan kausal)
2. Hubungan antara kepemimpinan dengan kepuasan kerja (hubungan fungsional)
3. Keinginan mengetahui bagaimana variabel dependen dapat diprediksi melalui variabel independen, secara individual.

4. Ingin memutuskan apakah naik dan menurunnya variabel dependen dapat dilakukan melalui menaikkan dan menurunkan keadaan variabel independen.
5. Terdapat hubungan kausal dan fungsional antara dua variabel yang diteliti.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Regresi Linear Sederhana. Regresi ini adalah jika terdapat data dari dua variabel riset yang sudah diketahui yang mana variabel bebas (X) dan yang mana variabel terikat (Y), sedangkan nilai-nilai Y lainnya dapat dihitung atau diprediksi berdasarkan suatu nilai X tertentu (Kriyantono, 2006, h. 183 & 184)

Rumus dari Regresi Linear Sederhana yaitu:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel tidak bebas (Subjek dalam variabel tak bebas/dependen yang di prediksi).

X = Variabel bebas (Subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu).

a = Nilai konstan atau harga Y bila X=0

b = Koefisien Regresi, yaitu angka peningkatan atau penurunan variabel.