

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian

1. Variabel Tergantung : Agresivitas (Y)
2. Variabel Bebas : Adiksi *Game Online* (X)

B. Definisi Operasional

1. Agresivitas

Agresivitas ialah kecenderungan remaja akhir untuk berbuat tindakan kekerasan dengan fisik atau verbal yang berpotensi merugikan diri sendiri atau orang lain. Peneliti memilih aspek-aspek sesuai pendapat Bush dan Perry (1992) meliputi agresi fisik, agresi verbal, permusuhan dan kemarahan.

2. Adiksi *Game Online*

Adiksi *game online* ialah ketergantungan remaja akhir dalam bermain *game online* yang dilakukan tanpa henti dengan jangka waktu kurang lebih 3 jam perhari. Peneliti memilih aspek-aspek sesuai pendapat Chen dan Chang (2008) meliputi *compulsif, withdrawal, tolerance, interpersonal and health-related*.

C. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini ialah remaja akhir di SMA Kabupaten Purworejo. Sampel diambil menggunakan teknik *purposive sampling*.

Penentuan sampel dengan melakukan pertimbangan terhadap beberapa kriteria disebut juga dengan teknik *purposive sampling* (Abdullah, 2022).

Adapun kriteria subjek dalam penelitian ini antara lain:

1. Subjek merupakan remaja akhir berusia 16-22 tahun
2. Subjek merupakan pelajar SMA di Kabupaten Purworejo
3. Subjek berjenis kelamin laki-laki atau perempuan
4. Subjek bermain *game online Mobile Legends* lebih dari 3 jam perhari, baik dilakukan secara terus menerus maupun selang beberapa jam dijeda

D. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Peneliti mengumpulkan data melalui skala Likert. Menurut Abdullah (2022) skala Likert adalah skala yang bertujuan mengukur perilaku, argumentasi, respon perorangan maupun kelompok mengenai suatu pernyataan sesuai ketentuan penelitian. Bentuk skala ini adalah sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS) dan sangat tidak sesuai (STS). Istilah sesuai tersebut dipilih pada penelitian ini dikarenakan kata istilah tersebut dirasa lebih tepat untuk mengukur keadaan diri subjek pada penelitian ini. Pernyataan disusun berdasarkan bentuk *favourable* (pernyataan yang mendukung) dan *unfavorable* (pernyataan yang tidak mendukung).

Mengenai skor untuk skala ini sesuai dengan pilihan jawaban pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Rentang Skor Aitem

Pilihan Jawaban	Skor Aitem	
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
Sangat Sesuai (SS)	4	1
Sesuai (S)	3	2
Tidak Sesuai (TS)	2	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	4

1. Skala Agresivitas

Skala agresivitas pada penelitian ini memodifikasi skala dari aspek-aspek agresivitas sesuai pendapat Bush dan Perry (1992) yang disusun oleh Lestari (2022) dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,904. Aspek-aspek yang digunakan yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan dan permusuhan. Modifikasi disini penulis lakukan dengan mengganti beberapa pernyataan dengan menyesuaikan kalimat yang sesuai dengan kondisi serta kebutuhan penelitian. *Blueprint* skala agresivitas dapat diketahui sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 3.2 *Blueprint* Skala Agresivitas

Aspek	Nomor Aitem		Jumlah
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1. Agresi fisik	1, 9, 17, 25, 29	2, 10, 18	8
2. Agresi verbal	3, 11, 19, 26, 30	4, 12, 20	8
3. Kemarahan	5, 13, 21, 27, 31	6, 14, 22	8
4. Permusuhan	7, 15, 23, 28, 32	8, 16, 24	8
Total			32

2. Skala Adiksi *Game Online*

Skala adiksi *game online* pada penelitian ini memodifikasi skala adiksi *game online* sesuai pendapat Chen dan Chang (2008) yang disusun oleh Ayu (2019) dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,834. Aspek-aspek tersebut meliputi *compulsif*, *withdrawal*, *tolerance*, *interpersonal and health-related problems* dan *time management*. Modifikasi dilakukan dengan mengganti beberapa pernyataan dengan menyesuaikan kalimat yang sesuai dengan kondisi serta kebutuhan penelitian. *Blueprint* skala adiksi *game online* dapat diketahui sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 3.3 *Blueprint* Skala Adiksi *Game Online*

Aspek	Nomor Aitem		Jumlah
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1. <i>Compulsif</i>	1, 11, 21, 26, 31	2, 12	7
2. <i>Withdrawal</i>	3, 13, 22, 27, 32	4, 14	7
3. <i>Tolerance</i>	5, 15, 23, 28, 33	6, 16	7
4. <i>Interpersonal and health-related</i>	7, 17, 24, 29, 34	8, 18	7
5. <i>Time management</i>	9, 19, 25, 30, 35	10, 20	7
Total			35

E. Metode Analisis Data

Analisis statistik inferensial digunakan sebagai analisa data. Peneliti memilih menggunakan teknik tersebut dikarenakan peneliti ingin mencari hubungan antara kedua variabel. Analisis statistik inferensial ialah metode

yang menggunakan rumus statistik untuk menganalisa data penelitian, kemudian menarik kesimpulan dari data sampel yang akan diberlakukan secara umum (Saputra, 2018). Uji parametrik korelasi *Product Moment* digunakan sebagai metode analisis data penelitian. Namun apabila pada saat dilakukan uji asumsi data terdistribusi tidak normal, maka dilaksanakan uji non parametrik pada uji hipotesis menggunakan korelasi *Rank Spearman* (Sugiyono, 2019). Uji hipotesis dilakukan setelah melalui uji prasyarat, adapun uji prasyarat dilakukan menggunakan uji asumsi berupa uji normalitas dan uji linearitas.

1. Uji Asumsi

Uji asumsi dilakukan dengan dua uji meliputi uji normalitas dan uji linearitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan agar dapat mengetahui terdistribusi normal tidaknya baik variabel terikat maupun variabel bebas (Sugiyono, 2019). *Kolmogorov Smirnov* dipilih sebagai pengujian normalitas. Jika nilai signifikansi (p) menunjukkan $> 0,05$ maka data dinyatakan terdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk menguji adanya hubungan linear ataupun tidak pada variabel terikat maupun variabel bebas (Sugiyono, 2019). Agar hasil analisa penelitian valid, maka perlu dilakukan pengujian linearitas ini. Pengujian linearitas dilakukan

dengan *Test for Linearity* dan taraf signifikansi (p) 0,05. Hubungan disebut linear jika signifikansi $< 0,05$.

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji korelasi *Product Moment* (r). Penggunaan uji korelasi ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel terikat dan variabel bebas. Menurut Sugiyono (2019) signifikansi korelasi pada uji hipotesis dapat disimpulkan dengan beberapa kriteria sebagai berikut:

- a. Apabila nilai signifikansi (p) $< 0,05$, maka koefisien korelasi dapat dikatakan signifikan.
- b. Apabila nilai signifikansi (p) $> 0,05$, maka koefisien korelasi dikatakan tidak signifikan.

F. Kredibilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas diartikan sebagai uji yang mengukur seberapa tepat alat ukur yang digunakan terhadap tujuan pengukuran dalam penelitian (Azwar, 2018). Validitas penelitian ini mengukur validitas isi (*Content Validity*). Pengujian validitas isi diawali dengan pengujian melalui *expert judgement* baik secara kualitatif maupun secara kuantitatif. Penilaian tersebut dilakukan oleh beberapa ahli yang sangat berkompeten, dengan memberikan nilai dari angka 1 (sangat tidak relevan), angka 2 (tidak relevan), angka 3 (cukup relevan), angka 4 (relevan) dan angka 5 (sangat relevan). Perhitungan dari hasil penilaian

validitas isi dengan *expert judgement* tersebut kemudian dihitung menggunakan formula Aiken's V bertujuan agar dapat diketahui sejauh mana aitem-aitem dalam masing-masing skala mewakili aspek yang diukur (Azwar, 2019). Berikut adalah rumus Aiken's V:

$$V = \frac{S}{[n(c - 1)]}$$

Keterangan:

S = r - lo

r = angka yang diberikan oleh ahli

lo = angka penilaian validitas terendah

n = banyaknya ahli yang memberikan penilaian

c = angka penilaian validitas tertinggi

2. Uji Reliabilitas

Suatu pengukuran dengan tujuan untuk memperoleh data dengan nilai reliabilitas tinggi agar menjadi pengukuran yang teruji disebut juga dengan uji reliabilitas (Azwar, 2018). Hasil dari uji tersebut dipercaya jika setelah dilakukan beberapa kali pengukuran, dimana pengukuran aspek tidak berubah, tetapi tetap mendapatkan hasil yang relatif sama. Uji reliabilitas ini dianalisis dengan formula *Alpha Cronbach* melalui *software SPSS 20 for windows*. Reliabilitas ditandai dengan koefisien reliabilitas yang angkanya pada rentang 0 sampai 1,00, skala dinyatakan tinggi reliabilitasnya jika koefisien reliabilitas

mendekati 1,00. Azwar (2018) menyatakan jika nilai koefisien reliabilitas $\geq 0,70$ maka skala dinyatakan reliabel.

G. Rancangan Penelitian

1. Tahap pendahuluan. Penelitian didahului dengan melakukan penelitian di lapangan dan mencari fakta ataupun data bersangkutan dengan permasalahan adiksi *game online* serta agresivitas pada remaja akhir, khususnya pada remaja akhir di SMA Kabupaten Purworejo. Selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan data literatur lebih mendalam terkait dengan permasalahan tersebut.
2. Tahap pelaksanaan. Penelitian dilaksanakan dengan membagikan kuesioner melalui *link Google Form* untuk penilaian skala agresivitas dan skala adiksi *game online*, agar data yang didapatkan lebih tepat.
3. Tahap akhir. Setelah melakukan beberapa tahap diatas, tahap terakhir pada penelitian ini adalah menganalisis dan menyusun laporan. Dalam menganalisis data penelitian, peneliti menggunakan perhitungan statistik untuk menghitung hasil kuesioner berdasarkan data yang diperoleh melalui *SPSS Statistic 20*.