

BAB III METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel Tergantung : Agresivitas

Variabel Bebas : Frustrasi

B. Definisi Operasional

1. Agresivitas

Agresivitas merupakan suatu tindakan remaja akhir baik secara verbal maupun non verbal, yang dapat melukai, menyakiti, mencelakakan dan merugikan orang lain. bentuk agresivitas pada remaja akhir diantaranya agresi fisik seperti serangan fisik, baik mendorong, memukul, maupun menendang dan agresi verbal seperti marah, meneriaki, menyoraki, mencaci. Aspek-aspek agresivitas menurut Buss and Perry (Fadhil, 2021) Agresi Fisik Agresi Verbal, Kemarahan dan Permusuhan.

2. Frustrasi

Frustrasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berdasarkan defenisi Sutarjo (Fadhil, 2021) yang menyatakan bahwa frustrasi adalah munculnya suatu kebutuhan atau dorongan untuk bertindak, tetapi karena suatu hal maka kebutuhan tidak dapat terpenuhi atau dorongan untuk bertindak terhambat. Tinggi atau rendah frustrasi diukur dengan menggunakan skala frustrasi yang dikembangkan dari aspek-aspek yang dikemukakan oleh Sutarjo yaitu *blocking* atau reaksi tak bereaksi, agresi, *breakdown* atau perasaan kecewa, dan penggunaan *defense- mechanisms* yang berlebihan.

C. Responden Penelitian

Pemilihan subjek dalam penelitian ini diambil dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu seperti orang tersebut dianggap paling tahu tentang sesuatu, atau bisa juga sebagai tokoh yang memiliki informasi dan data yang diperlukan (Sugiyono, 2019) Karakteristik subjek dalam penelitian ini yaitu:

1. Subjek merupakan remaja berusia 13-20 tahun
2. Subjek berjenis kelamin laki-laki dan Perempuan
3. Subjek bermain game online lebih dari 3 jam sehari, baik dilakukan secara terus menerus maupun selang beberapa jam dijeda.

D. Metode Pengumpulan Data

Alat yang digunakan dalam penelitian ini merupakan skala Likert dalam bentuk skala yang akan dibagikan kepada subjek penelitian. Adapun skala yang diukur dalam penelitian ini adalah skala agresivitas dan skala frustrasi dengan memberikan 4 pilihan jawaban yaitu Sangat setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

1. Agresivitas

Skala agresivitas diukur berdasarkan aspek-aspek agresivitas menurut Teori Buss And Perry (Fadhil, 2021) yang dimodifikasi menyesuaikan subjek penelitian. Aspek-aspek pada skala agresivitas yaitu : aspek fisik, agresivitas verbal, kemarahan, dan aspek permusuhan.

Tabel 1.
Tabel Skor

Kategori Jawaban	Favorable	Unfavorable
Sangat Sesuai (SS)	4	1
Sesuai (S)	3	2

Tabel 2.
Blueprint Skala Agresivitas

Aspek	Indikator	Nomor aitem		Total
		F	UF	
Agresi fisik (<i>Physical Aggression</i>)	Memukul, mendorong, menendang, mencubit	1	2	2
	Meminta orang lain untuk memukul, mendorong, menendang, mencubit	3	4	2
Agresi verbal (<i>Verbal Aggression</i>)	Menolak untuk sependapat	4	6	2
	Mencaci atau mengumpat	7	8	2
	Memberikan ancaman	9	10	2
Kemarahan (<i>Anger (irritability)</i>)	Sulit mengendalikan amarah	11	12	2
	Cepat merasa marah	13	14	2

Aspek	Indikator	Nomor aitem		Total
		F	UF	
Permusuhan (<i>Hostility</i>)	Sakit hati	15	16	2
	Perasaan tidak adil	17	18	2
Total		9	9	18

2. Frustrasi

Skala Frustrasi diukur berdasarkan aspek-aspek menurut teori dari sutarjo (Fadhil, 2021) yang dimodifikasi menyesuaikan dengan subjek penelitian. Aspek-aspek dari skala frustrasi yang digunakan yaitu *blocking*, *agresi*, *breakdown*, dan aspek *Defensemechanisms*.

Tabel 3.
Blueprint Skala Frustrasi

Aspek	Indikator	Nomor aitem		Total
		F	UF	
<i>Blocking</i> (tidak bereaksi)	Tidak dapat menentukan Perilaku	1	2	2
	Tidak dapat terlepas dari kondisi frustrasi	3	4	2
Agresi	Menghambat orang lain	5	6	2
	Menyebabkan kerusakan terhadap diri sendiri	7	8	2
	Menyebabkan kerusakan terhadap orang lain	9	10	2
<i>Breakdown</i> (Putus Asa)	Menghindari diri dari tugas	11	12	2
	Mudah menyerah	13	14	2
<i>Defense mechanism</i>	Tidak mengakui kesalahan	15	16	2
	Melampiasikan kesalahan	17	18	2
Total		9	9	18

Kedua skala diatas menggunakan skala Likert dengan 4 pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Pernyataan disusun berdasarkan bentuk *favourable* dan *unfavorable*. Adapun peralatan lain yang digunakan dalam penelitian ini adalah program *Google Form* untuk menyusun pertanyaan dalam kuesioner, *Microsoft Excel* untuk Menyusun data dari kuesioner tersebut, dan *SPSS V.22 for windows* yang digunakan untuk mengolah data kuesioner.

E. Metode Analisis Data

1. Uji Analisis

a. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk memverifikasi apakah data sampel mengikuti distribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* melalui program SPSS 20 for Windows. Data dianggap terdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dan juga sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, data dianggap tidak terdistribusi normal (Azwar, 2021).

b. Uji Linearitas

Pada penelitian ini, uji linearitas dilakukan dengan menggunakan metode *test for linearity* yang dioperasikan melalui program SPSS 20 for Windows. Tujuan dari uji linearitas adalah untuk mengidentifikasi adanya hubungan antara dua variabel yang diteliti. Hubungan dianggap linear jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan linear antara kedua variabel tersebut (Azwar, 2021).

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah peneliti memverifikasi asumsi pada variabel Frustrasi (X) dan agresivitas (Y). Dalam penelitian ini, metode statistik yang digunakan adalah Korelasi *Pearson Product Moment*, yang bertujuan untuk menguji hipotesis dengan mengukur kekuatan hubungan antara kedua variabel. Apabila data dari kedua variabel memiliki kesesuaian, koefisien korelasi digunakan untuk mengidentifikasi hubungan serta mendukung hipotesis yang diajukan.

F. Kredibilitas

1. Validitas

Penilaian Penelitian ini menggunakan penilaian ahli (*expert judgement*) sebagai metode untuk menilai validitas instrumen pengukuran. *Expert*

judgement merupakan bentuk validitas yang diperoleh dengan membandingkan instrumen yang disusun peneliti dengan isi yang seharusnya diukur, melalui evaluasi logis oleh individu yang memiliki keahlian di bidang terkait. Jenis validitas yang digunakan dalam studi ini adalah validitas isi, yang melibatkan penyusunan instrumen berdasarkan kisi-kisi yang memuat variabel yang diteliti, indikator sebagai dasar pengukuran, serta pernyataan-pernyataan yang dikembangkan dari indikator tersebut (Sugiyono, 2013). Azwar (2021) menyatakan bahwa kelayakan item dalam instrumen ditentukan oleh penilaian subjektif dari para ahli. Untuk mengukur validitas isi secara kuantitatif, penelitian ini menggunakan teknik Aiken's V, yaitu suatu koefisien yang diperoleh dari penilaian para ahli terhadap item-item dalam instrumen guna mengetahui sejauh mana item tersebut dapat merepresentasikan variabel yang diteliti secara tepat.

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

Dengan keterangan :

- S = $r - l_o$
- l_o = Angka penilaian validitas terendah
- c = Angka penilaian validitas tertinggi
- r = Angka yang diberikan oleh ahli

2. Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari istilah bahasa Inggris *reliability*, yang merujuk pada sifat dapat dipercaya, konsisten, stabil, dan dapat diandalkan. Dalam konteks penelitian, reliabilitas mengacu pada kemampuan suatu instrumen untuk menghasilkan data yang konsisten dan dapat dipercaya. Artinya, instrumen tersebut mampu memberikan hasil yang tetap meskipun digunakan berulang kali dalam kondisi yang serupa (Azwar, 2021). Pada penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Sebuah instrumen dinyatakan reliabel jika nilai reliabilitasnya berkisar antara 0,00 hingga 1,00, dengan semakin mendekati 1,00 menunjukkan tingkat

kepercayaan yang lebih tinggi. Nilai reliabilitas dianggap baik jika minimal berada di kisaran 0,70 (Azwar, 2021).

G. Rancangan Penelitian

1. Tahap pendahuluan. Pada tahap ini peneliti melakukan studi lapangan dan mencari informasi terkait dengan permasalahan dan fenomena frustrasi serta agresivitas pada remaja, pada remaja laki- laki dan perempuan. Selanjutnya peneliti melakukan studi literatur lebih mendalam mengenai fenomena tersebut.
2. Tahap pelaksanaan. Pada tahap ini peneliti menyebarkan skala di Google Form untuk penilaian skala agresivitas dan frustrasi remaja, agar data yang didapatkan lebih akurat.
3. Tahap akhir. Setelah kedua tahap telah dilakukan maka tahap terakhir yaitu menganalisis dan menyusun laporan. Pada tahap ini peneliti menggunakan perhitungan statistik untuk menghitung hasil kuesioner berdasarkan data yang diperoleh.