

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan ialah desain eksplanasi. Creswell (2019) menjelaskan desain eksplanasi terdiri dari asosiasi sederhana antara dua variabel atau lebih. Desain ini menjelaskan generalisasi sampel terhadap populasi untuk menjabarkan hasil hubungan, dan perbedaan atau pengaruh setiap variabel. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ialah kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang mengukur/menghasilkan data angka sebagai hasil dari pengukuran sesuai topik yang diambil. Pada pendekatan kuantitatif lebih banyak menggunakan metode tertutup di mana peneliti mengidentifikasi kategori respons yang ditetapkan (Creswell, 2019).

Pendekatan kuantitatif digunakan untuk memberikan penjelasan pada hasil pengukuran hubungan antara kecanduan *game online* dengan kecenderungan perilaku agresif melalui metode korelasional. Sebagai pendukung pendekatan kuantitatif, metode korelasional memberikan kesempatan untuk memprediksi skor dan menjelaskan hubungan antar variabel. Uji korelasi ialah uji statistik yang untuk menentukan kecenderungan atau pola dua (atau lebih) variabel yang berkumpul dalam data bervariasi secara konsisten (Creswell, 2019). Dengan menggunakannya metode korelasi kedua variabel antara kecanduan *game online* (X) dengan kecenderungan perilaku agresif (Y) dihubungkan melalui uji statistik untuk melihat apakah saling memengaruhi atau tidak.

3.2 Partisipan Penelitian

Partisipan penelitian adalah siswa/siswi SMP Negeri 26 Bandung yang bermain *game online* dari semua jenis *game online*. Pemilihan subjek sebagai partisipan berdasarkan pada diskusi bersama pihak-pihak sekolah (guru BK dan wali kelas) dan survey secara langsung oleh peneliti.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi penelitian yang diambil ialah siswa/siswi SMP Negeri 26 Bandung, sebanyak 802 orang dengan jumlah laki-laki 368 siswa dan jumlah perempuan 434 siswi. Teknik yang digunakan untuk menentukan sampel yang dipilih melalui teknik *Non-Probability Sampling*. *Non-probability sampling* sebagai teknik yang tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2017). Pada teknik ini, sampel ditentukan melalui teknik *Purposive Sampling*. *Purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan kriteria yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017). Sampel diambil atas dasar ciri-ciri dan memiliki kriteria yang telah ditetapkan. Anggota yang menjadi sampel sesuai dengan kriteria yang ditentukan dapat menjadi responden untuk mengisi kuesioner yang diberikan. Berdasarkan hal ini, sampel diambil berdasarkan kriteria sebagai berikut:

- 1) siswa/siswi SMPN 26 Bandung yang bermain *game online* dari kelas VII sampai kelas IX.
- 2) siswa/siswi SMPN 26 Bandung yang bermain *game online* selama enam bulan terakhir; dan
- 3) siswa/siswi SMPN 26 Bandung yang bermain *game online* di semua jenis *game online*.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kecanduan *game online* mengadaptasi dari *Game Addiction Scale* (GAS) yang dikembangkan oleh Lemmens, Valkenburg, & Peter tahun 2009 dengan 21 item pernyataan dan menunjukkan tingkat keandalan yang tinggi dan dapat digunakan.

Adapun instrumen untuk mengukur kecenderungan perilaku agresif remaja menggunakan *Buss & Perry Aggression Questionnaire* (BPAQ) tahun 1992, dengan total skor reliabilitasnya 0,80 yang artinya skala ini dapat digunakan sebagai pengukuran, sedangkan hasil uji validitasnya 0,40. Instrumen dilakukan dalam adaptasi setiap item pernyataan yang sesuai.

Instrumen yang digunakan menggunakan model Skala *Likert*. Model pengukuran Skala *Likert* menentukan nilai jawaban yang telah ditentukan dalam pernyataan yang sesuai dengan ketentuan indikator dari pencipta instrumen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian dengan lima opsi pilihan jawaban yaitu Sangat Sering, Sering, Kadang-kadang, Jarang, dan Tidak Pernah.

3.4.1 Definisi Operasional Variabel

3.4.1.1 Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* merupakan ketergantungan siswa SMPN 26 Bandung pada penggunaan *game online* secara terus menerus atau berlebihan sehingga menimbulkan efek seperti *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict*, *problems*.

Salience merupakan kondisi ketika remaja selalu berpikir tentang *game online* sepanjang hari. Kondisi ini dilihat dalam setiap keadaan atau situasi remaja yang menghabiskan waktu untuk bermain *game*, memikirkan ingin bermain *game online*, dan merasa kecanduan *game*.

Tolerance merupakan kondisi remaja yang mulai bermain *game online* lebih sering dari sebelumnya. Kondisi ini berhubungan dengan waktu remaja dalam menambah durasi bermain *game online* setiap harinya, misalnya yang biasanya 2 jam setiap hari meningkat menjadi 3 jam.

Mood modification merupakan keadaan remaja yang menjadikan *game online* sebagai media pelarian diri, *game online* menjadi sesuatu yang dianggap sangat menyenangkan hingga menjadi satu solusi dalam melarikan diri dan mampu menenangkan diri (perasaan).

Relapse ialah kondisi yang menunjukkan bahwa remaja kembali lagi atau kambuh pada pola permainan sebelumnya saat merasa dibatasi untuk bermain *game* oleh orang lain. Ketika remaja sedang tidak bermain *game*, mereka akan merasa hambar atau merasa tidak nyaman sehingga memicu penarikan diri untuk bermain *game*.

Withdrawal merupakan kondisi remaja yang merasa tidak nyaman saat tidak bermain *game online*. Mereka cenderung akan meluapkan emosi saat dibatasi atau dihentikan untuk bermain *game online*.

Conflict ini terjadi dalam konteks hubungan sosial. Remaja mendapatkan pertentangan dengan teman, keluarga, atau orang-orang di sekitar yang diakibatkan oleh *game online*. Konflik ini biasanya ditimbulkan dalam luapan emosi seperti pertengkaran dengan orang di sekitar, mengabaikan orang di sekitar, dan berbohong tentang waktu yang digunakan untuk bermain *game*.

Problems merupakan kondisi di mana remaja mendapatkan masalah akibat dari bermain *game online* yang berlebihan. Remaja dalam hal ini ditandai dengan melupakan kegiatan-kegiatannya yang perlu atau wajib dilakukan, seperti pola tidur, belajar, ibadah, jadwal makan, hingga senang setelah bermain *game*.

3.4.1.2 Kecenderungan Perilaku Agresif

Kecenderungan perilaku agresif merupakan kecenderungan yang mengarah pada bentuk reaksi emosi siswa SMPN 26 Bandung yang ditunjukkan dalam bentuk kerusakan untuk menyakiti orang lain baik dalam agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, maupun permusuhan.

Agresi fisik merupakan bentuk agresi yang cenderung dilakukan untuk melukai secara fisik, seperti terlibat dalam perkelahian, memukul orang lain, merusak barang di sekitar, melakukan kekerasan, dan mengancam.

Agresi verbal merupakan bentuk agresi yang cenderung dilakukan secara ucapan atau lisan. Agresi verbal ini biasanya menggunakan bahasa Daerah yang banyak dianggap menyakitkan. Bentuk agresi verbal ini seperti terlibat dalam perdebatan dan berteriak terang apabila jengkel.

Kemarahan merupakan dorongan emosi yang diakibatkan oleh pertentangan dengan orang lain dengan menunjukkan ekspresi atau respons yang tidak menyenangkan. Bentuk kemarahan ini cenderung ditandai dengan marah, kesal, dan benci.

Permusuhan merupakan keadaan remaja yang berusaha membuat orang lain tidak berdaya akibat dari pertentangan atau konflik yang dihadapi. Remaja yang memiliki permusuhan cenderung memiliki keyakinan negatif pada orang lain yang ditandai seperti iri hati dan berprasangka buruk terhadap orang lain.

3.4.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

3.4.2.1 Kecanduan *Game Online*

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen Kecanduan *Game Online*

Dimensi	Indikator	Nomor Item
<i>Saliency</i>	Memikirkan <i>game</i> sepanjang hari	1
	Menghabiskan waktu untuk bermain <i>game</i>	2
	Berkeinginan bermain <i>game</i> terus menerus sepanjang hari	3
<i>Tolerance</i>	Menambah jumlah waktu dalam bermain <i>game</i>	4, 5, 6
<i>Mood modification</i>	<i>Game</i> sebagai pelarian diri	7, 8
	Menenangkan perasaan	9
<i>Relapse</i>	Gagal dalam mengontrol penggunaan hingga kembali ke pola permainan sebelumnya	10, 11, 12
<i>Withdrawal</i>	Menunjukkan reaksi emosi saat penggunaan <i>game</i> dihentikan/dikurangi	13, 14, 15
<i>Conflict</i>	Bertengkar dengan orang lain disekitar	16
	Mengabaikan orang lain disekitar	17
	Berbohong tentang waktu bermain <i>game</i>	18
<i>Problems</i>	Terganggunya pola tidur	19
	Mengabaikan aktivitas penting yang harus dilakukan	20
	Timbul perasaan tidak nyaman setelah bermain <i>game</i> lama	21
JUMLAH		21

3.4.2.2 Perilaku Agresif

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Kecenderungan Perilaku Agresif

Faktor	Indikator	Nomor Item
Agresi Fisik	Terlibat dalam perkelahian	1, 2, 3
	Memukul orang lain	4, 5, 6
	Terlibat dalam melakukan kekerasan	7
	Ancaman pada orang lain	8
	Merusak pada barang saat marah	9
Agresi Verbal		10
	Terlibat dalam perdebatan	11
		12
	Berterus terang saat terjadi sesuatu	13

Faktor	Indikator	Nomor Item
		14
Kemarahan	Menunjukkan sikap atau perilaku marah pada orang lain	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21
Permusuhan	Sifat iri hati pada orang lain	22 23 (-) 24
	Prasangka buruk terhadap orang lain/teman	25, 26, 27, 28, 29
JUMLAH		29

3.4.3 Pengujian Instrumen

3.4.3.1 Uji Kelayakan

Uji kelayakan (*judgement*) instrumen dilakukan melalui pertimbangan para ahli Bahasa dan ahli praktisi lapangan (guru bimbingan dan konseling) di jenjang SMP. Instrumen *Game Addiction Scale* (GAS) dan *Buss & Perry Aggression Questionnaire* (BPAQ) telah dilakukan uji kelayakan melalui ahli Bahasa Inggris (agar melihat kesesuaian antara instrumen asli dengan hasil terjemah yang sudah dilakukan), ahli Bahasa Indonesia (agar melihat kesesuaian penggunaan tata Bahasa yang baik dan benar sesuai dengan KBBI), praktisi lapangan yaitu guru BK jenjang SMP (agar melihat kesesuaian setiap butir pernyataan dengan pemahaman siswa jenjang SMP), serta pertimbangan dari dosen pembimbing skripsi yang dilakukan untuk melihat kesesuaian antara butir pernyataan dengan konteks bimbingan dan konseling. Berikut hasil dari uji kelayakan dari setiap butir pernyataan dari kedua variabel.

Tabel 3.3
Hasil Uji Kelayakan Instrumen *Game Addiction Scale* (GAS)

Keterangan	Nomor Pernyataan	Jumlah
Memadai	2, 4, 7, 9, 14, 17, 18, 19, 20	9
Revisi	1, 3, 5, 6, 8, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 21	12
Buang	-	0

Tabel 3.4
Hasil Uji Kelayakan Instrumen *Buss & Perry Aggression Questionnaire* (BPAQ)

Keterangan	Nomor Pernyataan	Jumlah
Memadai	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 15, 16, 17, 19, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29	21
Revisi	1, 2, 11, 12, 14, 18, 20, 22	8
Buang	-	0

- 1) Hasil penimbangan dari dosen atau ahli Bahasa Inggris, beberapa butir sudah sesuai makna antara Bahasa Inggris dan terjemahannya, namun ada beberapa butir pernyataan yang belum sesuai dengan makna yang semestinya atau yang dimaksudkan menurut butir yang asli sehingga perlu adanya pertimbangan yang sesuai. Pada hal ini butir pernyataan pada instrumen GAS yang perlu diperbaiki yaitu item nomor 21 yang perlu mempertimbangkan kata “*feel bad*” dalam terjemahan ke dalam Bahasa Indonesia karena kata itu merupakan kata utama dalam butir pernyataan tersebut. Dalam butir pernyataan instrumen BPAQ terdapat item nomor 12 yang perlu diperbaiki yaitu dengan memperbaiki kata “diam” menjadi kata “berdebat” atau “berargumentasi”. Pada butir pernyataan lainnya perlu mempertimbangkan kata intensitas untuk disebutkan, namun tidak digunakan karena sesuai pertimbangan dalam bidang bimbingan dan konseling kata intensitas menjadi dikurangi atau diusahakan dihilangkan.
- 2) Hasil penimbangan dari dosen atau ahli Bahasa Indonesia, dalam instrumen GAS terdapat beberapa pertimbangan yang harus diperbaiki. Penggunaan kata yang awalnya ada beberapa butir pernyataan mencantumkan keterangan “*game online*” namun disarankan untuk menyamaratakan menjadi kata “*game*” saja agar selaras dengan butir yang lain. Selain itu, pada item nomor 15 perlu diperbaiki kata “stress” menjadi “stres”. Pada instrumen BPAQ, terdapat satu pernyataan pada item nomor 14 yang mengganti kata “argumentatif” menjadi kata “banyak beralasan” agar sesuai dengan siswa jenjang SMP. Selebihnya pada item yang lain sudah memadai.
- 3) Pada hasil penimbangan oleh ahli praktisi lapangan atau guru BK jenjang SMP, pada instrumen GAS terdapat satu butir pernyataan yang harus diperbaiki pada item nomor 5 yang mengubah kata “untuk” menjadi “dengan” karena penggunaan kata tersebut menunjukkan waktu penggunaan *game* yang bersangkutan. Pada instrumen BPAQ terdapat item nomor 14 yang harus diperbaiki yaitu kata “argumentatif” yang

memungkinkan kurang dipahami oleh siswa pada jenjang SMP dan dikhawatirkan dapat memicu ambiguitas, sehingga sesuai penimbangan dari pakar Bahasa Indonesia diubah menjadi kata “banyak beralasan” agar lebih mudah dipahami.

- 4) Setelah mendapatkan penimbangan dari ketiga ahli, selanjutnya butir pernyataan diperbaiki dan dilaporkan kepada dosen pembimbing skripsi. Pada setiap butir pernyataan yang sudah dilakukan oleh setiap ahli dipertimbangkan sesuai dengan bidang bimbingan dan konseling, sehingga butir-butir pernyataan diubah dan disesuaikan dengan sisi psikologis siswa jenjang SMP.

3.4.3.2 Uji Keterbacaan

Uji keterbacaan instrumen dilakukan untuk melihat pemahaman setiap butir pernyataan instrumen oleh responden yang seusia. Uji keterbacaan instrumen dilakukan kepada enam siswa jenjang SMP kelas VII hingga IX yang terdiri dari empat siswa laki-laki dan dua siswi perempuan. Responden yang mengisi dalam uji keterbacaan instrumen berkesempatan memahami atau belum memahami butir pernyataan instrumen dan memberikan komentar jikalau ada butir pernyataan yang belum dipahami.

Hasil uji keterbacaan instrumen *Game Addiction Scale (GAS)* dan *Buss & Perry Aggression Questionnaire (BPAQ)* menunjukkan bahwa semua butir pernyataan dapat dipahami dengan baik dan tidak ada item yang dikomentari oleh responden yang mengisi, pada pertanyaan seputar identitas bermain *game* juga dapat dipahami semua. Pada kedua instrumen ini semua responden sudah memahami butir pernyataan dengan baik sehingga tidak perlu ada perbaikan secara berkelanjutan dan layak untuk digunakan. Berikut merupakan tabel hasil uji keterbacaan instrumen *Game Addiction Scale (GAS)* dan *Buss & Perry Aggression Questionnaire (BPAQ)*.

Tabel 3.5
Hasil Uji Keterbacaan Instrumen *Game Addiction Scale (GAS)*

Keterangan	Nomor Pernyataan	Jumlah
Memadai	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21	21
Revisi	-	0
Buang	-	0

Tabel 3.6
Hasil Uji Keterbacaan Instrumen Buss & Perry Aggression Questionnaire (BPAQ)

Keterangan	Nomor Pernyataan	Jumlah
Memadai	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29	29
Revisi	-	0
Buang	-	0

3.4.3.3 Uji Validitas

Suatu tes haruslah valid, artinya tes tersebut mengukur sesuatu yang harus diukur (Sumintono & Widhiarso, 2015). Dalam hal ini, uji validitas digunakan untuk mengukur tingkat validitas instrumen yang digunakan. Uji validitas ini dilakukan kepada 362 responden dan menggunakan pemodelan Rasch sebagai alat perhitungannya. Adapun beberapa hal yang diuji dalam validitas ini sesuai dengan kebutuhan keterangan yang sah, sebagai berikut.

1) Uji Validitas Item

Pada uji validitas ini, menurut Sumintono & Widhiarso (2015) terdapat kriteria yang digunakan untuk melihat validitas item sebagai berikut.

- a) Nilai *Outfit Mean Square* (MNSQ) yang diterima yaitu $0,5 < \text{MNSQ} < 1,5$
- b) Nilai *Outfit Z-Standard* (ZSTD) yang diterima yaitu $-2,0 < \text{ZSTD} < +2,0$
- c) Nilai *Point Measure Correlation* (*Pt Mean Corr*) yang diterima yaitu $0,4 < \text{Pt Measure Corr} < 0,85$

Pada hal ini, setiap item dikatakan valid jika memenuhi dari kriteria tersebut. Jika butir soal pada ketiga kriteria tersebut tidak terpenuhi dapat dipastikan bahwa butir soalnya kurang bagus sehingga perlu diperbaiki (Sumintono & Widhiarso, 2015). Namun, apabila jumlah responden memiliki ukuran yang besar (dalam artian >300) maka kriteria nilai ZSTD diperbolehkan untuk diabaikan, sehingga kriteria yang diukur hanya nilai MNSQ dan *Pt Measure Corr*. Berikut merupakan hasil uji validitas instrumen *Game Addiction Scale* (GAS) dan *Buss & Perry Aggression Questionnaire* (BPAQ).

Tabel 3.7
Hasil Uji Validitas Instrumen *Game Addiction Scale (GAS)*

Keterangan	Nomor Pernyataan	Jumlah
Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	19
Tidak valid	7, 21	2

Berdasarkan hasil pengujian Rasch, terdapat dua item yang tidak valid. Pada kriteria nilai *Pt Measure Corr*, terdapat item soal nomor 21 yang tidak memenuhi nilai kriteria antara $0,4 < Pt Measure Corr < 0,85$ yaitu sebesar 0,26. Pada kriteria nilai MNSQ terdapat dua item yang tidak memenuhi yaitu item nomor 7 sebesar 1,65 dan item nomor 21 sebesar 1,90. Artinya, kedua item ini melebihi kriteria nilai MNSQ yaitu antara $0,5 < MNSQ < 1,5$.

Tabel 3.8
Hasil Uji Validitas Instrumen *Buss & Perry Aggression Questionnaire (BPAQ)*

Keterangan	Nomor Pernyataan	Jumlah
Valid	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29	27
Tidak valid	23	1

Berdasarkan hasil pengujian Rasch, terdapat satu item yang tidak valid. Pada kriteria nilai *Pt Measure Corr*, item soal nomor 23 sebesar 0,06 artinya tidak memenuhi nilai kriteria antara $0,4 < Pt Measure Corr < 0,85$. Pada kriteria nilai MNSQ item ini juga tidak memenuhi nilai kriteria yaitu sebesar 2,55 yang artinya melebihi kriteria nilai MNSQ yaitu antara $0,5 < MNSQ < 1,5$.

2) Tingkat Kesukaran Item

Tingkat kesukaran dinyatakan dengan persentase siswa yang menjawab soal dengan benar. Makin besar persentase siswa yang menjawab soal dengan benar, makin mudah soal itu (Hanifah, 2014). Pada tabel *item measure*, nilai patokan pada *mean measure* yaitu sebesar 0,00. Artinya jika nilai *item measure* di atas 0,00 maka item tersebut dianggap sukar/sulit, begitupun sebaliknya. Selain itu, item yang dianggap sangat sulit/sukar berada pada di atas +1SD, dan yang sangat mudah berada pada di bawah -1SD.

Berdasarkan hasil pengujian pemodelan Rasch, pada instrumen *Game Addiction Scale (GAS)* terdapat item yang sukar dijawab dan mudah dijawab oleh responden.

Terdapat satu item yang sukar dijawab oleh responden yaitu item soal nomor 18 dengan nilai logit 1,01 yang artinya lebih dari 0,00. Sisanya seluruh item soal berada pada nilai logit mudah dijawab, dengan item termudah pada nomor 9 dengan nilai logit -1,40.

Pada tingkat kesukaran instrumen *Buss & Perry Aggression Questionnaire* (BPAQ) terdapat dua item yang berada pada kategori sukar dijawab oleh responden, yaitu pada item soal nomor 8 dengan nilai logit 1,45 dan nomor 6 dengan nilai logit 1,09 yang artinya lebih dari 0,00. Sedangkan selebihnya item pada instrumen BPAQ ini berada pada kriteria mudah dijawab dengan soal termudah pada nomor 15 dengan nilai logit -0,75.

3) Uji Unidimensionalitas

Unidimensionalitas digunakan untuk apakah item-item yang ada mampu mengukur keragaman abilitas responden sehingga mampu mengukur satu variable secara komprehensif (Sumintono & Widhiarso, 2015). Pada uji dimensionalitas ini berfungsi untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pada pengujian pemodelan Rasch, hasil uji unidimensionalitas dilihat pada bagian *raw variance* data. Syarat nilai unidimensionalitas yaitu minimal sebesar 20%, nilai data dikatakan bagus apabila lebih dari 40%, dan apabila lebih dari 60% nilai data dikatakan istimewa. Selain itu, pada varian yang tidak dapat dijelaskan harus tidak melebihi 15%.

Berdasarkan hasil pengujian unidimensionalitas, pada instrumen *Game Addiction Scale* (GAS) melihat pada pengukuran *raw variance explained by measure* sebesar 49,3% yang artinya kemampuan mengukur variable “bagus” dan bisa membedakan responden. Pada *unexplained variance* seluruhnya <15% yaitu 6,1%, 5,9%, 4,3%, 3,7%, dan 2,9%, yang artinya item termasuk bagus dan tidak tercampur dengan dimensi lain. Sehingga dapat disimpulkan instrumen GAS ini mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, dengan kata lain mampu mengukur tingkat abilitas kecanduan *game online* pada responden.

Selanjutnya hasil pengukuran uji unidimensionalitas pada instrumen *Buss & Perry Aggression Questionnaire* (BPAQ), dengan melihat pada pengukuran *raw variance explained by measure* sebesar 39,0% yang artinya kemampuan mengukur “cukup

bagus” namun mendekati bagus. Pada *unexplained variance* seluruhnya <15% yaitu 6,7%, 5,4%, 4,2%, 3,5%, dan 3,1%, yang artinya item termasuk bagus dan tidak tercampur dengan dimensi lain. Sehingga dapat disimpulkan instrumen BPAQ ini cukup mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, dengan kata lain mampu mengukur tingkat abilitas kecenderungan perilaku agresif pada responden.

4) Uji Skala Peringkat (*Rating Scale*)

Analisis skala peringkat adalah menjelaskan tentang apakah skala peringkat dipahami oleh responden atau tidak (Sumintono & Widhiarso, 2015). Analisis uji ini melihat kesesuaian antara item dengan skala peringkat yang digunakan, hingga mampu memberikan nilai logit yang mengukur tingkat pemahaman responden pada skala yang diberikan. Hasil uji skala peringkat dilihat dari tabel berikut berdasarkan nilai *observed average* dan *Andrich Threshold*.

Tabel 3.9
Hasil Uji Skala Peringkat Validitas Instrumen *Game Addiction Scale* (GAS)

CATEGORY LABEL	OBSERVED SCORE	OBSVD COUNT	SAMPLE %	OBSVD AVRGE	SAMPLE EXPECT	INFIT MNSQ	OUTFIT MNSQ	ANDRICH THRESHOLD	CATEGORY MEASURE
1	1	2559	34	-1.53	-1.50	1.00	1.05	NONE	(-2.30)
2	2	1723	23	-.90	-.91	.92	.91	-.81	-.95
3	3	1718	23	-.28	-.36	.93	.89	-.63	-.03
4	4	994	13	.23	.19	.94	.92	.47	.93
5	5	608	8	.61	.77	1.24	1.30	.97	(2.39)

Berdasarkan hasil uji skala peringkat menggunakan analisis pemodelan rasch, pada instrumen GAS, nilai *observed average* menunjukkan nilai skala yang meningkat secara berurutan dengan nilai logit dari -1,53 hingga 0,61. Hasil uji skala ini menunjukkan bahwa responden mampu memahami perbedaan dari setiap pilihan jawaban. Ukuran lain pada nilai skala *Andrich Threshold* bergerak menunjukkan peningkatan secara berurutan dari NONE hingga 0,97, yang berarti skala pilihan jawaban instrumen GAS ini sudah valid dan bisa digunakan untuk responden.

Tabel 3.10
Hasil Uji Skala Peringkat Instrumen *Buss & Perry Aggression Questionnaire* (BPAQ)

CATEGORY LABEL	OBSERVED SCORE	OBSVD COUNT	SAMPLE %	OBSVD AVRGE	SAMPLE EXPECT	INFINIT MNSQ	OUTFIT MNSQ	ANDRICH THRESHOLD	CATEGORY MEASURE
1	1	4076	40	-1.31	-1.27	.95	.97	NONE	(-1.99)
2	2	2312	23	-.70	-.78	.99	.81	-.45	-.75
3	3	1970	19	-.34	-.39	.98	.92	-.42	.00
4	4	1014	10	-.06	-.04	1.03	1.04	.45	.75
5	5	764	8	.19	.30	1.17	1.37	.42	(1.98)

Berdasarkan hasil uji skala peringkat menggunakan analisis pemodelan rasch, pada instrumen BPAQ, nilai *observed average* menunjukkan nilai skala yang meningkat secara berurutan dengan nilai logit dari -1,31 hingga 0,19. Hasil uji skala ini menunjukkan bahwa responden mampu memahami perbedaan dari setiap pilihan jawaban. Ukuran lain pada nilai skala *Andrich Treshold* bergerak menunjukkan peningkatan yang berurutan dari NONE hingga 0,42, yang berarti skala pilihan jawaban instrumen BPAQ ini sudah valid dan bisa digunakan untuk responden.

5) Uji Deteksi Bias Item

Suatu pengukuran yang valid, salah satu ukurannya adalah instrumen dan butir-butir pernyataan digunakan tidak mengandung bias (Sumintono & Widhiarso, 2015). Suatu instrumen atau butir soal disebut bias jika didapati bahwa salah satu individu dengan karakteristik tertentu lebih diuntungkan dibanding individu dengan karakteristik lain. Pada uji deteksi bias ini, dilakukan pada karakteristik jenis kelamin laki-laki dan perempuan dengan ketentuan nilai probabilitas butirnya berada pada logit $<0,05$ (5%), yang berarti jika nilai probabilitas di atas 0,05 maka dikatakan valid atau tidak bias.

Berdasarkan hasil pengujian deteksi bias instrumen GAS dan BPAQ, pada kedua instrumen tidak ada item pernyataan yang menunjukkan bias berdasarkan karakteristik jenis kelamin. Artinya, seluruh nilai probabilitas instrumen GAS dan BPAQ menunjukkan nilai logit berada pada $>0,05$ sehingga instrumen ini dapat digunakan atau dinyatakan valid dalam kebiasaan.

3.4.3.4 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah konsistensi sebuah hasil penelitian dengan menggunakan berbagai metode penelitian dalam kondisi (tempat dan waktu) yang berbeda (Budiastuti & Bandur, 2018). Tujuan utamanya yaitu untuk mengukur konsistensi alat ukur yang digunakan pada penelitian kuantitatif. Uji reliabilitas dilakukan pada 362 responden dan menggunakan pemodelan Rasch. Adapun kriteria reliabilitas menurut Sumintono & Widhiarso (2015) yaitu sebagai berikut.

- 1) *Person Measure*. Nilai rata-rata yang lebih kecil dari nilai logit 0,0 menunjukkan kecenderungan abilitas siswa lebih kecil daripada tingkat kesulitan soal.
- 2) Nilai *Alpha Cronbach* digunakan untuk mengukur interaksi antara responden dengan item secara keseluruhan. Adapun kriteria *alpha Cronbach* sebagai berikut.

Tabel 3.11
Kriteria Alpha Cronbach

Nilai Alpha Cronbach	Kategori
>0,5	Buruk
0,5 – 0,6	Jelek
0,6 – 0,7	Cukup
0,7 – 0,8	Bagus
>0,8	Bagus Sekali

- 3) *Person Reliability* dan *Item Reliability*. Nilai *reliability* digunakan untuk melihat keterandalan konsistensi responden (*person*) dalam memiliki pernyataan dan kualitas pernyataan (item). Kriteria *Person Reliability* dan *Item Reliability* yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.12
Kriteria Person Reliability dan Item Reliability

Nilai Person Reliability dan Item Reliability	Kategori
>0,67	Lemah
0,67 – 0,80	Cukup
0,81 – 0,90	Bagus
0,91 – 0,94	Bagus Sekali
>0,94	Istimewa

- 4) *Separation*. Nilai *separation* menjadi sebuah dasar pengelompokan person dan item. Semakin besar nilai *separation* maka kualitas instrumen semakin bagus, karena bisa mengidentifikasi kelompok responden dan kelompok item. Persamaan lain yang digunakan untuk melihat pengelompokan secara lebih teliti disebut pemisah strata dengan rumus:

$$H = \frac{[(4 \times SEPARATION) + 1]}{3}$$

Berdasarkan hasil pengujian Rasch model, hasil uji reliabilitas pada instrumen *Game Addiction Scale* (GAS) dan instrumen *Buss & Perry Aggression Questionnaire* (BPAQ) yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.13
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen GAS

Keterangan	Person measure	Alpha Cronbach	Reliability	Separation
Person	-0,71	0,91	0,88	2,76
Item	0,00		0,99	10,67

Pada nilai *person measure* menunjukkan hasil logit -0,71, hasil ini menunjukkan lebih kecil dari nilai logit 0,00 yang artinya bahwa abilitas responden cenderung lebih kecil. Pada nilai *alpha Cronbach* menunjukkan hasil logit 0,91 yang artinya interaksi antara responden dengan item secara keseluruhan berada pada kategori “bagus sekali” dan dapat dikatakan reliabel. Pada nilai *person reliability* menunjukkan hasil logit 0,88 yang artinya konsistensi jawaban responden berada pada kategori “bagus”. Sedangkan pada *item reliability* menunjukkan hasil 0,99 yang artinya kualitas item pada instrumen berada pada kategori “istimewa”. Selanjutnya pada nilai *person separation* menunjukkan hasil 2,76 oleh karena itu $H = [(4 \times 2,76) + 1] / 3 = 4,1$ dibulatkan menjadi 4 yang artinya terdapat empat kelompok responden. Pada nilai *item separation* menunjukkan hasil 10,67 oleh karena itu $H = [(4 \times 10,67) + 1] / 3 = 14,56$ dibulatkan menjadi 15 artinya terdapat 15 kelompok item.

Tabel 3.14
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen BPAQ

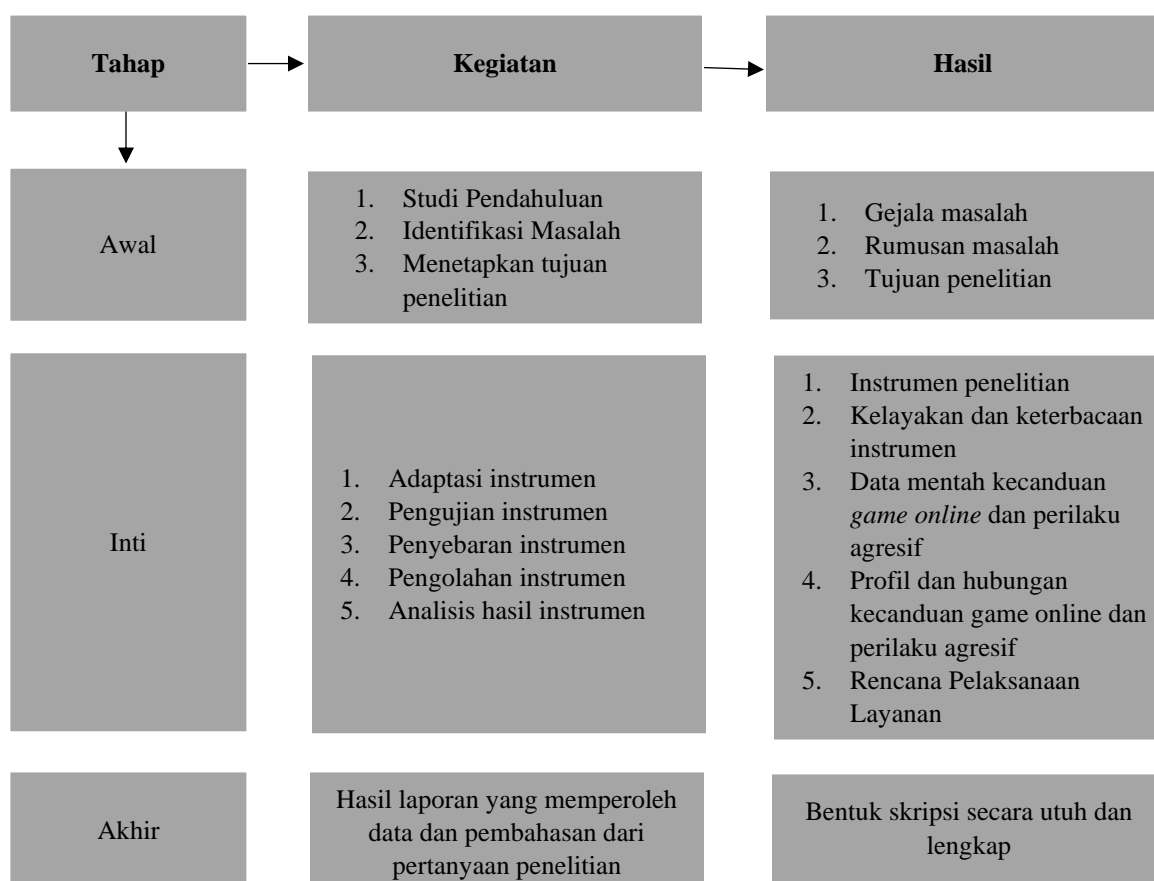
Keterangan	Person measure	Alpha Cronbach	Reliability	Separation
Person	-0,75	0,91	0,87	2,61
Item	0,00		0,99	8,80

Pada nilai *person measure* menunjukkan hasil logit -0,75, hasil ini menunjukkan lebih kecil dari nilai logit 0,00 yang artinya bahwa abilitas responden cenderung lebih kecil. Pada nilai *alpha Cronbach* menunjukkan hasil logit 0,91 yang artinya interaksi antara responden dengan item secara keseluruhan berada pada kategori “bagus sekali” dan dapat dikatakan reliabel. Pada nilai *person reliability* menunjukkan hasil logit 0,87 yang artinya konsistensi jawaban responden berada pada kategori “bagus”. Sedangkan pada *item*

reliability menunjukkan hasil 0,99 yang artinya kualitas item pada instrumen berada pada kategori “istimewa”. Selanjutnya pada nilai *person separation* menunjukkan hasil 2,61 oleh karena itu $H=[(4 \times 2,61) + 1] / 3 = 3,81$ dibulatkan menjadi 4 yang artinya terdapat empat kelompok responden. Pada nilai *item separation* menunjukkan hasil 8,80 oleh karena itu $H=[(4 \times 9,53) + 1] / 3 = 12,1$ dibulatkan menjadi 12 yang artinya terdapat 12 kelompok item.

3.5 Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan dengan tahapan dan langkah-langkah sebagai berikut.



Gambar 3.1. *Prosedur Penelitian*

3.6 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah tercantum dalam rumusan masalah. Analisis data pada kecanduan *game online* dan kecenderungan perilaku agresif remaja melalui statistika inferensial yang menghasilkan skor nilai penentu, serta menjawab perbandingan dua variabel atau lebih.

Moch. Ibnu Ramdani, 2023

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF DAN IMPLIKASINYA BAGI LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING PRIBADI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.6.1 Verifikasi Data

Verifikasi data digunakan untuk melakukan pemeriksaan terhadap data yang diperoleh melalui beberapa tahap sebagai berikut:

- 1) memeriksa kelengkapan kriteria responden yaitu bermain *game online* dari seluruh jenis *game online* dalam jangka waktu enam bulan terakhir;
- 2) memeriksa jawaban responden pada kuesioner yang diberikan;
- 3) melakukan input data; dan
- 4) melakukan penyekoran pada setiap data yang diolah.

3.6.2 Penentuan Skor

- 1) Penskoran instrumen *Game Addiction Scale* (GAS)

Pada setiap butir pernyataan instrumen GAS hanya terdiri dari pernyataan positif (*favorable*). Dalam menjawab responden diberikan lima pilihan jawaban dalam skala *Likert* yaitu Sangat Sering, Sering, Kadang-kadang, Jarang, dan Tidak Pernah. Sehingga penentuan skor setiap item soal dapat sebagai berikut.

Tabel 3.15
Skor Instrumen Game Addiction Scale (GAS)

Pilihan Jawaban	<i>Favorable</i>
Sangat Sering	5
Sering	4
Kadang-kadang	3
Jarang	2
Tidak Pernah	1

- 2) Penskoran instrumen *Buss & Perry Aggression Questionnaire* (BPAQ)

Pada pernyataan setiap butir soal dalam instrumen BPAQ ini hanya terdiri dari pernyataan positif (*favourable*). Dalam menjawab responden diberikan lima pilihan jawaban dalam skala *Likert* yaitu Sangat Sering, Sering, Kadang-kadang, Jarang, dan Tidak Pernah. Sehingga penentuan skor setiap item soal dapat sebagai berikut.

Tabel 3.16
Skor Instrumen Buss & Perry Aggression Questionnaire (BPAQ)

Pilihan Jawaban	Favorable	Unfavorable
Sangat Sering	5	1
Sering	4	2
Kadang-kadang	3	3
Jarang	2	4
Tidak Pernah	1	5

3.6.3 Kategorisasi Data

3.6.3.1 Kategorisasi Kecanduan *Game Online*

Kategorisasi dilakukan dengan tujuan untuk melihat hasil data yang masuk pada klasifikasi yang telah ditentukan. Pada kategorisasi kecanduan *game online* ini melihat pada lima perkembangan pengguna *game online* hingga masuk ke tahap kecanduan, berikut merupakan tabel skor kategorisasi, interpretasi kategori, dan kategorisasi berdasarkan aspek kecanduan *game online*.

Tabel 3.17
Kategorisasi Kecanduan Game Online

Rentang Skor	Mean Logit	Kategori
>96	>1,63	<i>Addiction</i>
85 – 95	1,07 s.d 1,63	<i>Dependence</i>
43 – 84	-1,06 s.d 1,06	<i>Tolerance</i>
33 – 42	-1,80 s.d -1,07	<i>Abuse</i>
< 32	-3,08 s.d -1,81	<i>Initial Use</i>

Tabel 3.18
Interpretasi Kategorisasi Kecanduan Game Online

Kategori	Interpretasi
<i>Addiction</i>	Tahap puncak yang disebut kecanduan ini ditandai dengan individu yang mengalami masalah kesehatan mental. Mereka cenderung melakukan perilaku tertentu seperti emosi kurang stabil, gaya bicara/bahasa, konflik, dan masalah yang terjadi pada kehidupannya. Individu akan bermain <i>game online</i> dimanapun dan kapanpun mereka mau, mereka akan melakukan apa saja demi bisa bermain game dengan puas tanpa melihat sisi positif ataupun negatifnya.
<i>Dependence</i>	Pada kategori ini, otak dan tubuh individu menjadi bergantung pada <i>game online</i> dan menganggap hidup “normal”. Mereka berpikir bahwa setiap harinya <i>game</i> itu harus dilakukan, otak mulai terbiasa dengan

Kategori	Interpretasi
	<i>game</i> sehingga mereka akan hampa jika tidak melakukannya. Emosi individu akan mulai kurang terkontrol jika ada sesuatu yang membuat mereka tidak nyaman dalam masalah <i>game</i> . Mereka juga mulai menjadikan <i>game</i> sebagai pelarian diri.
<i>Tolerance</i>	Pada kategori ini, individu menambah waktu mereka dalam menggunakan <i>game online</i> . Mereka sudah mulai menikmati penggunaan <i>game online</i> dan cenderung menambah frekuensi waktu lebih banyak. Tahap ini ialah gejala awal kecanduan, mereka mulai tidak dapat kontrol waktu dan mengabaikan nasehat orang lain.
<i>Abuse</i>	Pada kategori ini, individu mulai bermain <i>game online</i> berulang-ulang karena rasa senang dan nyaman membuat mereka menggunakan <i>game</i> berulang kali. Pada tahap ini mereka masih dapat terpengaruh oleh lingkungan, dan mulai berpikir pada arah persaingan (artinya mereka tidak mau kalah dari temannya dalam kemampuan bermain <i>game online</i>).
<i>Initial Use</i>	Pada kategori ini, individu masih berada pada tahap rasa ingin mencoba dan penasaran. Mereka hanya mengikuti lingkungan sekitarnya dalam artian mereka ingin menyesuaikan diri dengan teman atau lingkungan. Mereka juga ingin mengikuti tren atau tidak mau tertinggal oleh zaman. Sehingga mereka berpikir untuk menjadi individu yang harus menyesuaikan diri.

3.6.3.2 Kategorisasi Kecenderungan Perilaku Agresif

Kategorisasi kecenderungan perilaku agresif dilihat pada level agresif mereka dalam mengendalikan dirinya sesuai pada reaksi emosi yang diungkapkan. Dalam hal ini, artinya individu cenderung melakukan agresif pada tingkatan mana secara pribadi. Berikut merupakan skor kategorisasi dan interpretasi kecenderungan perilaku agresif.

Tabel 3.19
Kategorisasi Kecenderungan Perilaku Agresif

Rentang Skor	Mean Logit	Kategori
< 56	-2,63 s.d -0,85	<i>Triger</i>
57 - 112	-0,84 s.d 0,77	<i>Escalation</i>
>113	>0,78	<i>Crisis</i>

Tabel 3.20
Interpretasi Kategorisasi Kecenderungan Perilaku Agresif

Kategori	Interpretasi
<i>Triger</i>	Pada kategori ini, individu cenderung terpancing emosi yang stabil, merasa resah/tidak nyaman, frustrasi, dan sebagainya. Individu pada tingkatan ini cenderung mampu meredakan emosinya, memilih untuk pergi jika kesal, menghindari perdebatan, dan cenderung diam atau mengalah. Tingkat agresif pada kategori ini dapat dikatakan normal dan cenderung tidak terlalu agresif.

Kategori	Interpretasi
<i>Escalation</i>	Pada kategori ini, individu cenderung menunjukkan perilaku agresif nya yang mampu terlihat dalam tanda-tanda wajah memerah, otot-otot tegang, menggerutu, tekanan darah naik, wajah kesal, hingga dapat mengucapkan bahasa kasar. Biasanya mereka cenderung mudah berdebat, menghentakan kaki, pergi dengan perasaan marah, menggerutu, hingga dapat menangis. Mereka cenderung lebih menghindari konflik secara berkepanjangan.
<i>Crisis</i>	Pada kategori ini, individu cenderung sangat sensitive terhadap hal-hal yang menurut mereka tidak nyaman. Mereka mudah tersinggung dan rentan meluapkan emosi terutama dalam perilaku agresifnya. Beberapa individu pada tingkatan ini melakukan agresi fisik seperti perkelahian, memukul, merusak barang, menampar, mencubit, dan sebagainya. Pada agresi verbal mereka cenderung marah dengan berteriak dan menggunakan bahasa atau kalimat yang kasar, mereka juga berkelahi dalam bentuk verbal. Pada hal lainnya kemarahan dan permusuhan terjadi karena mereka tidak suka dengan pencapaian orang lain ataupun keadaan sensitif lainnya yang membuat mereka memicu perilaku agresif.

3.6.4 Analisis Pengolahan Data

Pada pengolahan data menggunakan aplikasi pemodelan *Rasch* dan aplikasi IBM *SPSS Statistics 23.0 Windows*. Pengolahan data pada pemodelan *rasch* digunakan untuk pengujian instrumen guna mengetahui kelayakannya untuk digunakan. Pada pengujian analisis data lainnya menggunakan aplikasi *SPSS 23.0* dengan menggunakan beberapa model pengujian di antaranya sebagai berikut.

- 1) Penentuan kategorisasi berdasarkan skor yang telah ditentukan dengan menggunakan *IBM SPSS versi 23*.
- 2) Pengujian *crosstabulation* untuk mengetahui keberadaan atau posisi responden yang berada pada kategori kecanduan *game online* dan kecenderungan perilaku agresif dilihat dari beberapa sisi.
- 3) Pengujian *case summaries* untuk mengetahui responden berdasarkan kategori kedua variabel.
- 4) Pengujian korelasi yang menggunakan teknik regresi linear sederhana. Tujuannya yaitu untuk melihat tingkat kekuatan atau keeratan kedua variabel apakah hubungannya signifikan atau tidak, uji ini dilakukan untuk melihat persamaan regresi, dan juga melihat korelasi pada sisi lain yaitu korelasi antar kategori, dan korelasi aspek. Pada analisis regresi linear, dilihat nilai koefisien determinasi ini digunakan

untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara kecanduan *game online* dengan kecenderungan perilaku agresif remaja. Secara sederhana, koefisien determinasi dengan rumus sebagai berikut.

$$KD = R = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD (R) : Nilai Koefisien Determinasi

r : Nilai Koefisien Korelasi