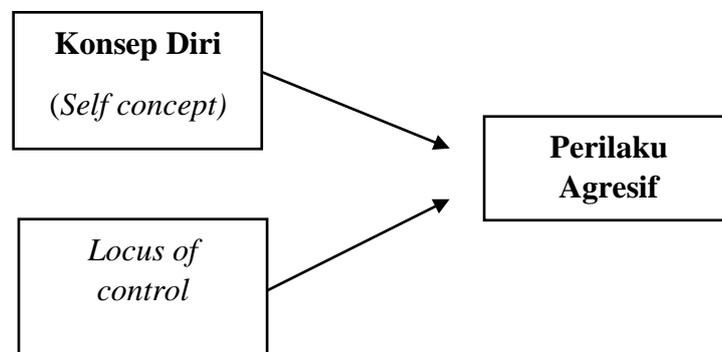


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode analisis regresi linier berganda. Regresi linier berganda adalah analisis regresi yang melibatkan dua atau lebih variabel: satu variabel dependen dan dua atau lebih variabel independen. Pada penelitian ini variabel Y hanya satu yaitu agresivitas sedangkan variabel X terdiri dari dua, yaitu X_1 (*self concept*) dan X_2 (*locus of control*).



3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah remaja berusia 10-24 tahun yang bermain *game online* di Kota Bandung berdasarkan teori Sawyer. Populasi penelitian ini tidak dapat diketahui dengan pasti karena tidak ada informasi yang pasti mengenai jumlah remaja yang bermain *game online* di Kota Bandung.

3.2.2 Sampel

Pada penelitian ini dalam menentukan jumlah sampel dari populasi menggunakan teori Cochran yang telah dikembangkan (Sugiyono, 2019). Rumus untuk menghitung sampel dari suatu populasi adalah sebagai berikut:

Salsabila Thohiroh, 2023
**PENGARUH SELF CONCEPT DAN LOCUS OF CONTROL TERHADAP AGRESIVITAS PADA
 REMAJA PEMAIN GAME ONLINE DI KOTA BANDUNG**

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

Cochran menjelaskan jumlah sampel yang perlu diambil dalam berbagai kondisi melalui tabel dibawah ini:

$$n = \frac{z^2 pq}{e^2}$$

$$n = \frac{(1,96)^2 (0,5)(0,5)}{(0,10)^2}$$

$$n = 96,04$$

$$n = 96 \text{ orang}$$

Keterangan:

n = Sampel

z= harga dalam kurve normal untuk simpangan 5%, dengan nilai 1,96

p= peluang benar 50% = 0,5

q= peluang salah 50% = 0,5

e= margin error 10%

Berdasarkan rumus tersebut, Cochran menentukan jika populasi tidak diketahui dan tingkat toleransi kesalahan 10%, maka jumlah minimal sampel adalah 96 orang. Oleh karena itu, jumlah sampel untuk penelitian ini adalah 96 orang. Setiap orang yang memenuhi persyaratan penelitian memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel dalam penelitian ini. Teknik ini disebut dengan *non-probability sampling* dan merupakan salah satu bentuk dari *accidental sampling* (Sugiyono, 2013).

3.3 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

3.3.1 Variabel Penelitian

a. Variabel Bebas (X)

Pada penelitian ini terdapat dua variabel bebas atau variabel *independent*, yaitu:

X_1 : *Self concept*

X_2 : *locus of control*

b. Variabel Terikat (Y)

Dalam penelitian ini, variabel *dependent* adalah perilaku agresif.

3.3.2 Definisi Operasional

Self concept adalah kepercayaan diri yang dimiliki oleh remaja pemain *game online* dengan konsisten secara internal (*self concistency*) dan stabil (*self belief*). Secara operasional akan diukur menggunakan *Self-Concept Clarity*.

Locus of control adalah keyakinan diri yang dimiliki oleh remaja pemain *game online* mengenai suatu peristiwa atau kejadian yang dipengaruhi oleh kontrol diri, baik kepercayaan terhadap dirinya yang mempunyai kontrol diri (internal) dari peristiwa tersebut maupun tidak (eksternal). Secara operasional akan diukur menggunakan *the internal-external (I-E)*.

Agresif adalah tindakan yang dilakukan oleh remaja pemain *game online* dengan tujuan melukai orang lain berdasarkan perilaku fisik, verbal, kemarahan dan kebencian. Secara operasional akan diukur menggunakan *Agression Questionnaire*.

3.4 Instrumen Penelitian

3.4.1 *Self Concept*

a. Spesifikasi Instrumen *Self Concept*

Konsep diri menggunakan skala *Self-Concept Clarity* yang dikembangkan oleh Campbell, dkk pada tahun 1996 dan telah

Salsabila Thohiroh, 2023

PENGARUH SELF CONCEPT DAN LOCUS OF CONTROL TERHADAP AGRESIVITAS PADA REMAJA PEMAIN GAME ONLINE DI KOTA BANDUNG

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

digunakan oleh Disza pada tahun 2018 dengan reliabilitas 0,774 yang terdiri dari 9 item.

b. Skoring

Skala ini menggunakan skala likert dengan lima kategori, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

c. Kisi-kisi Instrumen *Self Concept*

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen

Aspek-aspek	Pernyataan	Keterangan	Jumlah item
<i>Self Belief</i>	1, 2, 3	Unfavorable	3
<i>Self Consistency</i>	4, 7, 8	Favorable	3
	5, 6, 9	Unfavorable	3
Jumlah			9

d. Kategorisasi Skor

Kategorisasi skor untuk *self concept* ditentukan oleh perhitungan statistik dengan membaginya menjadi skor rendah dan tinggi (Azwar, 2014). Berikut perhitungan dalam menentukan kategorisasi skor, sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kategorisasi Skor

Kategorisasi	Kriteria
Rendah	$X < \mu$
Tinggi	$X > \mu$

Keterangan:

X = Skor instrumen

μ = Rata-rata

Setelah melakukan perhitungan dengan rumus diatas, maka diperoleh hasil skor sebagai berikut.

Salsabila Thohiroh, 2023
*PENGARUH SELF CONCEPT DAN LOCUS OF CONTROL TERHADAP AGRESIVITAS PADA
REMAJA PEMAIN GAME ONLINE DI KOTA BANDUNG*

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

Tabel 3.3 Kategorisasi Skor *Self Concept*

Kategorisasi	Rentang Skor
Rendah	$X < 25,97$
Tinggi	$X > 25,97$

e. Interpretasi

Penjelasan dari setiap kategorisasi skor, sebagai berikut.

1. Kategori Rendah

Pada kategori ini responden memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah tidak konsisten secara internal dan stabil, sehingga lingkungan sekitar dapat mempengaruhi diri individu tersebut.

2. Kategori Tinggi

Pada kategori ini responden memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi, konsisten secara internal dan stabil, sehingga lingkungan sekitar tidak mudah mempengaruhi individu tersebut.

3.4.2 *Locus of Control*

a. Spesifikasi Instrumen *Locus of Control*

Penelitian ini menggunakan instrumen the internal-external (I-E) dari Rotter (1966) dengan reabilitas 0,72. Instrumen ini sudah pernah diadaptasi oleh peneliti sebelumnya oleh Imamy pada tahun 2022 dengan reliabilitas 0,69. Total item yaitu 22 yang terdiri dari dua dimensi yaitu *internal locus of control* dan *external locus of control*.

b. Skoring

Subjek mengisi kuesioner *locus of control* dengan memilih salah satu dari dua alternatif jawaban yang disediakan dan subjek akan memilih jawaban yang dianggap paling mendekati

Salsabila Thohiroh, 2023

PENGARUH SELF CONCEPT DAN LOCUS OF CONTROL TERHADAP AGRESIVITAS PADA REMAJA PEMAIN GAME ONLINE DI KOTA BANDUNG

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

atau paling sesuai dengan keadaan diri sendiri. Penyekoran jawaban dari partisipan dilakukan dengan cara sebagai berikut:

Tabel 3.0.4 Penyekoran Instrumen *Locus of Control*

Item	Skor pernyataan		Item
	A	B	
Internal	1	0	Eksternal

c. Kisi-kisi Instrumen *Locus of Control*

Berikut tabel kisi-kisi instrumen *locus of control* yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen *Locus of Control*

Dimensi	Nomor Item
<i>Internal locus of control</i>	1b, 2a, 3a, 4a, 5b, 6b, 7b, 8a, 9a, 10a, 11a, 12b, 13b, 14b, 15b, 16b, 17a, 18b, 19b, 20a, 21a, 22b.
<i>External locus of control</i>	1a, 2b, 3b, 4b, 5a, 6a, 7a, 8b, 9b, 10b, 11b, 12b, 13a, 14a, 15a, 16a, 17b, 18a, 19a, 20b, 21b, 22a.

d. Kategorisasi Skor

Pada penelitian ini, kategorisasi skor *locus of control* dibagi menjadi dua kategori, yaitu skor eksternal dan internal melalui perhitungan statistic (Azwar, 2014).

Tabel 3.6 Kategorisasi Skor Instrumen *Locus of Control*

Kategorisasi	Kriteria
Eksternal	$X < \mu$

Internal	$X > \mu$
----------	-----------

Keterangan:

X = Skor instrumen

μ = Rata-rata

e. Interpretasi Skor

Secara umum semakin tinggi skor yang diperoleh responden semakin kuat *locus of control* internalnya, semakin rendah skor responden semakin kuat *locus of control* eksternalnya. Berikut penjelasan dari setiap kategorisasi skor, sebagai berikut.

1. Kategori Eksternal

Pada kategori ini responden memiliki skor rendah yang artinya responden memiliki *locus of control* eksternal. Dimana suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi dipengaruhi oleh faktor eksternal pada diri.

2. Kategori Internal

Pada kategori ini responden memiliki skor tinggi yang artinya responden memiliki *locus of control* internal. Dimana suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi dipengaruhi oleh diri sendiri (kontrol diri ada pada diri sendiri).

3.4.3 Agresivitas

a. Spesifikasi Instrumen

Peneliti menggunakan instrument penelitian dari Buss dan Perry, yaitu *Aggression Questionnaire* yang terdiri dari 29 aitem yang mendasari empat faktor (agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan). Instrumen yang digunakan diadaptasi dari (Fakhrizal, 2021) dengan reabilitas 0,919 dan tergolong memiliki konsistensi yang tinggi serta mempunyai 24 item.

b. Skoring

Salsabila Thohiroh, 2023

PENGARUH SELF CONCEPT DAN LOCUS OF CONTROL TERHADAP AGRESIVITAS PADA REMAJA PEMAIN GAME ONLINE DI KOTA BANDUNG

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

Pemberian nilai dalam instrument perilaku agresi menggunakan skala likert dengan empat kategori, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS).

Tabel 3.7 Skoring Instrumen Agresivitas

Item	Skor item			
	SS	S	TS	STS
Favorable	4	3	2	1
Unfavorable	1	2	3	4

c. Kisi-kisi Instrumen

Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Agresivitas

Aspek Instrumen	Nomor Item		Total Item
	Favorable	Unfavorable	
Aspek Fisik	1, 6, 10, 14, 18, 19	4, 9	8
Aspek Verbal	2, 7, 11, 15, 24, 22,	5	7
Kemarahan	8, 12, 16, 20, 23		5
Kebencian	3, 13, 17, 21		4
Jumlah	21	3	24

d. Kategorisasi Skor

Kategorisasi skor agresivitas pada penelitian ini dibedakan menjadi dua yang ditentukan oleh perhitungan statistika dengan pembagian kategori, yaitu rendah dan tinggi (Azwar, 2014).

Berikut perhitungan dalam menentukan kategorisasi skor, sebagai berikut.

Tabel 3. 9 Kategorisasi Skor

Kategorisasi	Kriteria
Rendah	$X < \mu$
Tinggi	$X > \mu$

Keterangan:

X = Skor instrumen

μ = Rata-rata

Setelah melakukan perhitungan dengan rumus diatas, maka diperoleh hasil skor sebagai berikut.

Tabel 3.10 Kategorisasi Skor

Kategorisasi	Rentang Skor
Rendah	$X < 53,83$
Tinggi	$X > 53,83$

e. Interpretasi Skor

Berikut penjelasan dari setiap kategorisasi skor, sebagai berikut.

1. Kategori Rendah

Responden dalam kategori ini memiliki tingkat agresi yang rendah dan dapat mengendalikan emosinya dengan baik, sehingga mereka tidak memukul, menghina, atau iri pada orang lain.

2. Kategori Tinggi

Responden dalam kategori ini menunjukkan tingkat agresi yang tinggi. Responden tidak dapat mengendalikan

emosinya dengan baik untuk memukul, menghina, atau iri kepada orang lain.

3.5 Analisis Data

3.5.1 Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik merupakan syarat dalam melakukan analisis regresi. Uji ini dilakukan dalam dua langkah, yaitu uji normalitas dan uji multikoleniaritas.

1. Uji Normalitas

Uji ini dilakukan untuk melihat data sampel dari populasi berdistribusi normal. Dikatakan normal apabila hasil uji signifikansi $> 0,05$. Penelitian ini menggunakan perangkat *software* SPSS 25 *for windows*. Berikut hasil uji normalitas pada penelitian ini.

Tabel 3.11 Hasil Uji Normalitas

<i>One Sample Kolmogov-Smirnov Test</i>	
<i>Unstandardized Residual</i>	
N	243
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,200

Berdasarkan tabel 3.11 didapatkan hasil uji normalitas untuk ketiga variabel sebesar 0,200 yang berarti nilai $> 0,05$ dan dapat dikatakan bahwa berdistribusi normal.

2. Uji Multikoleniaritas

Uji multikoleniaritas merupakan uji yang berfungsi untuk mengetahui hubungan linear antar variabel independent. Regresi yang baik adalah apabila tidak terjadi multikoleniaritas. Jika nilai

tolerance > 0,10 dan nilai VIF < 10,0 maka tidak terjadi gejala multikolinieritas.

Tabel 3.12 Hasil Uji Multikolinieritas

<i>Collinearity Statistics</i>		
Variabel	<i>Tolerance</i>	VIF
<i>Self Concept (X1)</i>	0,945	1,058
<i>Locus of Control (X2)</i>	0,945	1,058

Berdasarkan tabel 3.12 nilai *tolerance* pada X1 dan X2 adalah sebesar 0,945, sedangkan nilai VIF pada variabel X1 dan X2 adalah 1,058 dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala multikolinieritas dan dapat melanjutkan analisis uji regresi berganda.

3.5.2 Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda dilakukan untuk menguji pengaruh variabel bebas (*self concept* dan *locus of control*) terhadap terikat (Agresivitas). Berikut rumus untuk mengetahui hubungan linear.

$$Y = \alpha + bX1 + bX2$$

Y = Agresivitas sebagai variabel terikat

α = Konstanta

bX1 = koefisien *self concept*

bX2 = koefisien *locus of control*

3.6 Prosedur Penelitian

3.6.1 Persiapan

- a. Melakukan perumusan permasalahan penelitian.

Salsabila Thohiroh, 2023

PENGARUH SELF CONCEPT DAN LOCUS OF CONTROL TERHADAP AGRESIVITAS PADA REMAJA PEMAIN GAME ONLINE DI KOTA BANDUNG

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

- b. Melakukan studi literatur mengenai variabel-variabel dalam penelitian.
- c. Melakukan penentuan populasi dan sampel dalam penelitian.
- d. Memohon permintaan izin kepada pemilik instrumen penelitian untuk digunakan dalam penelitian ini.

3.6.2 Pengambilan dan Pengolahan Data

- a. Melakukan pembuatan kerangka sasaran responden dalam penelitian.
- b. Melakukan penyebaran kuesioner secara langsung maupun secara online kepada responden penelitian.
- c. Melakukan skoring dan pengolahan data.
- d. Menganalisis data korelasi dengan menggunakan software SPSS.

3.6.3 Pembahasan

- a. Mendeskripsikan hasil penelitian.
- b. Mengintrepretasikan hasil penelitian dan melakukan pembahasan berdasarkan teori-teori yang berkaitan dalam penelitian sebelumnya.
- c. Membuat kesimpulan.