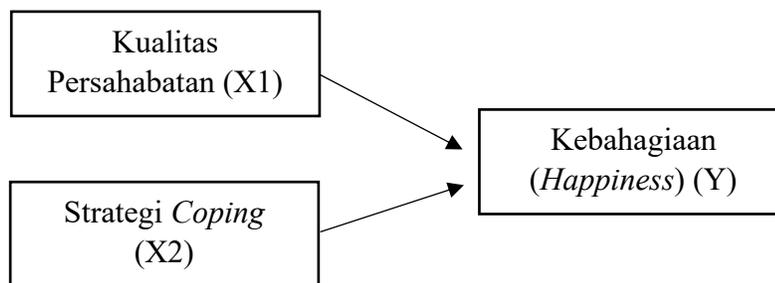


## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan hubungan objektif antara variabel dengan mengumpulkan data numerik melalui instrumen pertanyaan dan laporan yang sesuai dengan standar (Creswell, 2011). Desain penelitian yang digunakan adalah korelasional, yang berfokus pada hubungan antara dua atau lebih variabel untuk menentukan apakah variabel tersebut saling mempengaruhi (Creswell, 2011). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi korelasi antara variabel kualitas persahabatan (X1), variabel strategi *coping* (X2), dan variabel kebahagiaan (Y).



Gambar 3.1 Paradigma Penelitian

### 3.2 Populasi, Sampel, dan Sampling Frame

Populasi, sampel, dan partisipan dalam penelitian ini sebagai berikut:

#### 3.2.1 Populasi

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa aktif yang berkuliah di Kota Bandung. Jumlah populasi dari penelitian ini adalah tidak diketahui secara pasti dikarenakan oleh tidak adanya data spesifik yang ditemukan di Badan Pusat Statistik (BPS) maupun lembaga survei lainnya yang mempublikasikan jumlah mahasiswa aktif yang berkuliah di Kota Bandung.

#### 3.2.2 Sampel

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-probability sampling* menggunakan *accidental sampling*. Teknik *non-probability sampling* adalah teknik yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk menjadi sampel penelitian.

*Accidental sampling* merupakan pengambilan sampel secara kebetulan yang berarti siapapun yang memenuhi kriteria partisipan penelitian dan bertemu dengan peneliti dapat memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel dalam penelitian (Sugiyono, 2019). Jumlah sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah 349 sampel berdasarkan tabel Isaac dan Michael untuk populasi tidak terhingga menggunakan taraf signifikansi  $\alpha = 0.05$ .

### **3.2.3 Sampling Frame**

Partisipan penelitian ini harus memiliki kriteria sebagai berikut.

- a. Berstatus sebagai mahasiswa aktif
- b. Berkuliah di perguruan tinggi negeri dan swasta yang ada di Kota Bandung.

## **3.3 Variabel Penelitian**

Terdapat tiga variabel yang diteliti pada penelitian ini, yaitu kualitas persahabatan sebagai variabel X1, strategi *coping* sebagai variabel X2, dan kebahagiaan sebagai variabel Y. Dalam penelitian ini variabel X1 dan X2 sebagai variabel independen, dan variabel Y sebagai variabel dependen.

## **3.4 Definisi Konseptual**

### **3.4.1 Kualitas Persahabatan**

Kualitas persahabatan didefinisikan sebagai tingkatan kualitas pada hubungan persahabatan yang saling mendukung satu sama lain, serta memiliki banyak ciri positif dan rendahnya ciri negatif (konflik) (Berndt, 2002).

### **3.4.2 Strategi Coping**

Strategi *coping* didefinisikan sebagai proses individu dalam mengendalikan stresor dengan melakukan usaha-usaha untuk mencari penyebab utama dan jalan keluar atas permasalahan untuk mengurangi stres yang dirasakan (Lazarus & Folkman, 1984).

### **3.4.3 Kebahagiaan (*Happiness*)**

Kebahagiaan (*happiness*) didefinisikan sebagai suatu konsep yang mengacu pada emosi positif, seperti perasaan suka cita, dan kenyamanan yang dirasakan sehingga individu lebih banyak melakukan aktivitas dengan positif (Seligman, 2005).

### **3.5 Definisi Operasional**

#### **3.5.1 Kualitas Persahabatan**

Kualitas persahabatan adalah tinggi rendahnya kualitas interaksi mahasiswa dalam lingkup persahabatannya. Kualitas persahabatan (*friendship quality*) ini terdiri dari lima aspek, yaitu menghabiskan waktu bersama (*companionship*), perselisihan (*conflict*), saling membantu (*help*), perasaan aman (*security*), serta kekuatan dan kedekatan secara emosional (*closeness*).

#### **3.5.2 Strategi Coping**

Strategi *coping* adalah kemampuan mahasiswa dalam menghadapi situasi yang menekan dalam hidupnya, khususnya dalam penelitian ini yaitu permasalahan akademik. Terdapat beberapa jenis strategi *coping*, yaitu *problem-focused coping*, *emotion-focused coping*, dan *less useful coping* atau *avoidant coping*.

#### **3.5.3 Kebahagiaan**

Kebahagiaan adalah suatu kondisi psikologis pada diri mahasiswa yang ditandai dengan tingginya emosi positif dan kepuasan hidup. Kebahagiaan ini terdiri dari tiga dimensi yaitu kehidupan yang menyenangkan (*pleasant life*), kehidupan yang bermakna (*meaningful life*), dan keterlibatan diri (*engage life*).

### **3.6 Instrumen Penelitian**

Instrumen merujuk pada alat ukur yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang relevan dalam menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan.

#### **3.6.1 Spesifikasi Instrumen Kualitas Persahabatan**

##### **3.6.1.1 Instrumen Kualitas Persahabatan**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan alat ukur kualitas persahabatan (*Friendship Quality Scale*) yang disusun oleh Bukowski, Hoza, dan Bolvin (1994) yang telah dimodifikasi ke dalam bahasa Indonesia. Alat ukur yang digunakan oleh peneliti ini telah diuji validitas dan reliabilitasnya oleh Amy (2022) pada remaja dengan hasil koefisien reliabilitas *cronbach's alpha*  $\alpha = 0.81$  sehingga alat ukur ini dapat dikatakan reliabel untuk digunakan.

Instrumen ini terdiri dari 23 item yang terbagi menjadi lima dimensi, yaitu *companionship*, *conflict*, *help*, *security*, dan *closeness*. Setiap item dalam pengukuran menggunakan skala likert dengan empat opsi jawaban dengan memilih salah satu dari skala 1 - 4, yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS).

### 3.6.1.2 Kisi – Kisi Instrumen

Berikut merupakan kisi-kisi dari instrumen kualitas persahabatan pada penelitian ini:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Kualitas Persahabatan

Aspek	Indikator	Item		Total
		Favorable	Unfavorable	
<i>Companionship</i>	Waktu bersama teman	1, 2, 3, 4	-	4
<i>Conflict</i>	Mampu menghadapi masalah ataupun adanya konflik bersama teman	5, 7	6, 8	4
<i>Help</i>	Saling menolong antar teman	10, 11, 12, 13	9	5
<i>Security</i>	Kepercayaan satu sama lain	14, 15, 18	16, 17	5
<i>Closeness</i>	Adanya kedekatan yang intens	19, 20, 21, 22, 23	-	5
<b>Jumlah</b>		<b>18</b>	<b>5</b>	<b>23</b>

### 3.6.1.3 Penyekoran Instrumen

Partisipan diminta untuk menjawab menggunakan skala likert dengan 4 opsi jawaban, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS).

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Kualitas Persahabatan

Pilihan Jawaban	Item	
	Favorable	Unfavorable
Sangat Sesuai	1	4
Sesuai	2	3
Tidak Sesuai	3	2
Sangat Tidak Sesuai	4	1

### 3.6.1.4 Kategori Skor

Kategorisasi skor terbagi menjadi dua, yaitu tinggi dan rendah. Berikut adalah perhitungan untuk menentukan kategorisasi skor:

Tabel 3.3 Kategori Skor Kualitas Persahabatan

Kategori	Rentang Skor
Tinggi	$X \geq \mu$
Rendah	$X < \mu$

### 3.6.1.5 Interpretasi Kategorisasi Skor

- 1) Kategori tinggi merupakan responden dengan kualitas persahabatan yang tinggi dan cenderung menunjukkan adanya *companionship*, *conflict*, *help*, *security*, dan *closeness* dalam hubungan persahabatannya.
- 2) Kategori rendah merupakan responden yang kurang menunjukkan kualitas persahabatan yang baik, serta perilaku yang rendah pada *companionship*, *conflict*, *help*, *security*, dan *closeness* dalam hubungan persahabatannya.

## 3.6.2 Spesifikasi Instrumen Strategi Coping

### 3.6.2.1 Instrumen Strategi Coping

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan alat ukur berdasarkan skala *Brief Cope* (Cerver, 1997). Alat ukur ini telah diuji validitas dan reliabilitasnya oleh Amy (2022) pada remaja dengan hasil koefisien reliabilitas *cronbach's alpha*  $\alpha = 0.82$  sehingga alat ukur ini dapat dikatakan reliabel untuk digunakan. Instrumen *Brief Cope* ini mencakup 28 item yang merupakan versi singkat dari skala COPE yang terdiri dari 60 item yang dikembangkan oleh Carver (1989).

Alat ukur ini terdiri dari 28 item yang mencakup tiga dimensi, yaitu *problem-focused coping*, *emotion-focused coping*, dan *less useful coping (avoidant coping)*. Setiap item dalam pengukuran menggunakan skala likert dengan empat opsi jawaban dengan memilih salah satu dari skala 1 - 4, yaitu belum pernah (BP), kadang-kadang (KK), sering (S), dan sangat sering (SS).

### 3.6.2.2 Kisi – Kisi Instrumen

Berikut merupakan kisi-kisi dari instrumen strategi coping pada penelitian ini:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Strategi Coping

Aspek	Sub-dimensi	No Item	Total
<i>Problem-Focused Coping</i>	a. <i>Active coping</i> b. <i>Planning</i> c. <i>Using instrumental support</i>	2, 7, 10, 14, 23, 25	6

Aspek	Sub-dimensi	No Item	Total
<i>Emotion-Focused Coping</i>	d. <i>Acceptance</i> e. <i>Humor</i> f. <i>Venting</i> g. <i>Religion</i> h. <i>Using emotional support</i> i. <i>Positive reframing</i> j. <i>Self-blame</i>	5, 9, 12, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 22, 24, 26, 27, 28	14
<i>Avoidant Coping</i>	k. <i>Denial</i> l. <i>Substance use</i> m. <i>Behavioral disengagement</i> n. <i>Self distraction</i>	1, 3, 4, 6, 8, 11, 16, 19	8
<b>Jumlah</b>			<b>28</b>

### 3.6.2.3 Penyekoran Instrumen

Partisipan diminta untuk menjawab menggunakan skala likert dengan 4 opsi jawaban, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS).

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Strategi *Coping*

Pilihan Jawaban	Item
Belum pernah	1
Kadang-Kadang	2
Sering	3
Sangat Sering	4

### 3.6.2.4 Kategori Skor

Kategorisasi skor terbagi menjadi dua, yaitu tinggi dan rendah. Berikut adalah perhitungan untuk menentukan kategorisasi skor:

Tabel 3.6 Kategori Skor Strategi *Coping*

Kategori	Rentang Skor
Tinggi	$X \geq \mu$
Rendah	$X < \mu$

### 3.6.2.5 Interpretasi Kategorisasi Skor

- 1) Kategori tinggi untuk *problem-focused coping*, *emotion-focused coping*, dan *avoidant coping* merupakan responden yang menunjukkan strategi *coping* yang tinggi.
- 2) Kategori rendah untuk *problem-focused coping*, *emotion-focused coping*, dan *avoidant coping* merupakan responden yang menunjukkan strategi *coping* yang rendah ketika menghadapi tekanan dan stresor.

### 3.6.3 Spesifikasi Instrumen Kebahagiaan

#### 3.6.3.1 Instrumen Kebahagiaan

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan skala kebahagiaan yang disusun berdasarkan aspek-aspek kebahagiaan yang diungkapkan oleh Martin Seligman (2002). Alat ukur yang digunakan ini telah diadaptasi kedalam bahasa Indonesia diuji validitas dan reliabilitasnya oleh Lutfia, Sherly, Vickyta, dan Alifatul (2023) pada mahasiswa dengan hasil koefisien reliabilitas *cronbach's alpha*  $\alpha = 0.834$  sehingga alat ukur ini dapat dikatakan reliabel untuk digunakan.

Instrumen ini terdiri dari 14 item yang terbagi menjadi tiga dimensi, yaitu kehidupan yang menyenangkan (*pleasant life*) kehidupan yang bermakna (*meaningful life*), dan keterlibatan diri (*engaged life*). Setiap item dalam pengukuran menggunakan skala likert dengan empat opsi jawaban dengan memilih salah satu dari skala 1 - 4, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

#### 3.6.3.2 Kisi – Kisi Instrumen

Berikut merupakan kisi-kisi dari instrumen kebahagiaan pada penelitian ini:

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Kebahagiaan

Aspek	Indikator	Item		Total
		Favorable	Unfavorable	
<i>Pleasant Life</i>	Memiliki banyak pengalaman yang menyenangkan dan memiliki harapan dan tujuan untuk bahagia di masa depan	1, 5, 8	4, 9, 12	6
<i>Meaningful Life</i>	Menjalin hubungan positif dengan orang lain dan memiliki	10	6, 13	3

Aspek	Indikator	Item		Total
		Favorable	Unfavorable	
	motivasi untuk berkarya dan melakukan kegiatan yang bermanfaat			
<i>Engage Life</i>	Mampu fokus dalam belajar, memiliki hobi yang membuat bahagia, dan terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan	3, 11	2, 7, 14	5
<b>Jumlah</b>		<b>6</b>	<b>8</b>	<b>14</b>

### 3.6.3.3 Penyekoran Instrumen

Partisipan diminta untuk menjawab menggunakan skala likert dengan 4 opsi jawaban, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS).

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Kebahagiaan

Pilihan Jawaban	Item	
	Favorable	Unfavorable
Sangat Sesuai	1	4
Sesuai	2	3
Tidak Sesuai	3	2
Sangat Tidak Sesuai	4	1

### 3.6.3.4 Kategori Skor

Kategorisasi skor terbagi menjadi dua, yaitu tinggi dan rendah. Berikut adalah perhitungan untuk menentukan kategorisasi skor:

Tabel 3.9 Kategori Skor Kebahagiaan

Kategori	Rentang Skor
Tinggi	$X \geq \mu$
Rendah	$X < \mu$

### 3.6.3.5 Interpretasi Kategorisasi Skor

- 1) Kategori tinggi merupakan responden yang menunjukkan tingkat kebahagiaan yang tinggi dan menunjukkan adanya *pleasant life*, *meaningful life*, dan *engage life*.
- 2) Kategori rendah merupakan responden yang menunjukkan tingkat kebahagiaan yang rendah dan kurang munculnya *pleasant life*, *meaningful life*, dan *engage life*.

### 3.7 Pengembangan Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini diuji validitas dan reliabilitasnya oleh peneliti untuk mengetahui apakah instrumen penelitian yang digunakan dapat mengukur variabel yang diteliti. Instrumen yang digunakan adalah *Friendship Quality Scale* (FQS) untuk mengukur kualitas persahabatan (X1), *Brief Cope* untuk mengukur strategi *coping* (X2) dan *Happiness Scale* untuk mengukur kebahagiaan (Y). Masing-masing instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sudah diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia, dan disesuaikan dengan kondisi responden.

#### 3.7.1 Analisis Item

Peneliti melakukan analisis item untuk mengetahui apakah hasil data yang diperoleh dari skala dapat dipertanggungjawabkan dan akurat atau tidak. Analisis item ini megacu pada ketepatan dan kecermatan hasil pengukuran, serta mengukur sejauh mana alat ukur dapat mengukur atribut yang seharusnya diukur (Azwar, 2012). Peneliti melakukan analisis item pada ketiga instrumen. Pengambilan data ketiga instrumen dilakukan secara *daring* menggunakan *Google form* yang disebar melalui berbagai platform media sosial dan menghasilkan 350 responden. Data yang diperoleh kemudian diolah untuk dilakukan uji reliabilitas item (*Cronbach's alpha*) menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Package/Program for Social Science*).

#### 3.7.2 Reliabilitas

Hasil penelitian dapat dikatakan reliabel jika terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Package/Program for Social Science*) 22 for Windows.

Tabel 3.10 Koefisien Korelasi reliabilitas

Koefisien Korelasi	Interpretasi
0.90 - 1.00	Sangat reliabel/ sangat tetap/sangat baik
0.70 – 0.90	Reliabel/ tetap/baik

Koefisien Korelasi	Interpretasi
0.40 – 0.70	Cukup reliabel/ cukup tetap/cukup baik
0.20 – 0.40	Kurang reliabel/ tidak tetap/buruk
$\alpha \leq 0,20$	Tidak reliabel sangat tidak tetap/ sangat buruk

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen kualitas persahabatan, strategi *coping*, dan kebahagiaan terhadap 350 responden, menghasilkan nilai reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 3.11 Reliabilitas Instrumen Kualitas Persahabatan, Strategi *Coping*, dan Kebahagiaan

Item	Hasil Uji Reliabilitas ( <i>Cronbach's Alpha</i> )	Jumlah Item	Interpretasi
Kualitas Persahabatan	0.966	23	Sangat Reliabel
Strategi <i>Coping</i>	0.870	28	Reliabel
Kebahagiaan	0.949	14	Sangat Reliabel

Dari data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa instrumen kualitas persahabatan dan kebahagiaan memiliki nilai korelasi yang sangat reliabel, serta instrumen strategi *coping* memiliki nilai koefisien korelasi yang reliabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ketiga instrumen dapat digunakan pada penelitian ini dan hasil yang didapatkan akan sangat baik dan reliabel.

### 3.8 Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda untuk mengetahui pengaruh dari ketiga variabel penelitian, yaitu kualitas persahabatan dan strategi *coping* terhadap kebahagiaan. Data yang diperoleh akan diolah menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Package/Program for Social Science*) 22 for Windows.

#### 3.8.1 Uji Asumsi Klasik

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

- a. Uji Normalitas

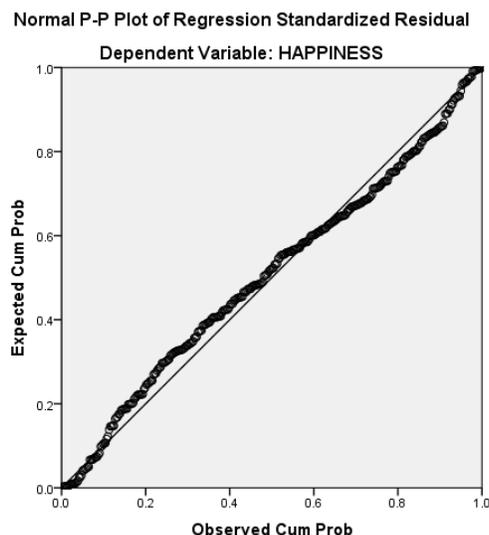
Uji normalitas ditunjukkan untuk memperlihatkan apakah data sampel dari populasi berdistribusi normal. Data dapat dikatakan normal jika nilai hasil uji signifikan  $>0.05$ . Peneliti melakukan uji normalitas menggunakan aplikasi SPSS 22 for Windows.

Adapun hasil uji normalitas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.12 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test					
		Normalitas variabel X1-Y	Normalitas Variabel X2-Z	Normalitas Variabel X1-X2-Y	
N		350	350	350	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000	.0000000	.0000000	
	Std. Deviation	2.32471395	5.17829205	2.26466196	
Most Extreme Differences	Absolute	.079	.131	.058	
	Positive	.079	.094	.049	
	Negative	-.064	-.131	-.058	
Test Statistic		.079	.131	.058	
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 <sup>c</sup>	.000 <sup>c</sup>	.006 <sup>c</sup>	
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	.021 <sup>d</sup>	.000 <sup>d</sup>	.181 <sup>d</sup>	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.018	.000	.171
		Upper Bound	.025	.000	.191

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan hasil bahwa uji normalitas untuk ketiga variabel menggunakan pendekatan *Asymptotic Significance* sebesar 0.06 dan pendekatan Monte-Carlo sebesar 0.181 yang artinya bahwa data bernilai  $>0.05$  dan berdistribusi normal.



### Gambar 3.2 Probability Plot

Berdasarkan hasil regresi penelitian ini, regresi berdistribusi normal karena plot mengikuti garis diagonal. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa regresi dapat dikatakan berdistribusi normal jika plot mengikuti garis normal.

#### b. Uji Multikoleniaritas

Uji multikolinearitas pada penelitian dilakukan untuk menguji variabel independen atau variabel bebas pada penelitian regresi berganda. Variabel independen ini harus bersifat bebas yang artinya tidak terjadinya multikolinearitas yang signifikan antara variabel independen. Tanda tidak terjadinya multikolinearitas atas variabel bebas (X) adalah nilai signifikansi *tolerance* >0.10 dan nilai VIF <10.

Tabel 3.13 Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients <sup>a</sup>			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	Strategi <i>Coping</i>	.307	3.262
	Kualitas Persahabatan	.307	3.262

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai *tolerance* X1 sebesar 0.307 dengan VIF 3.262, dan X2 memiliki nilai *tolerance* sebesar 0.307 dengan VIF 3.262. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala multikolinnearitas dan uji analisis regresi berganda dapat dilanjutkan.

### 3.8.2 Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis linear berganda digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas (X) pada penelitian, yaitu kualitas persahabatan (X1), dan strategi *coping* (X2) terhadap variabel terikat (Y), yaitu kebahagiaan. Adapun rumus untuk mengetahui hubungan linear:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2$$

Y = kebahagiaan sebagai variabel terikat

A = konstanta

$\beta_1, \beta_2$  = koefisien regresi variabel bebas

X1, X2 = kualitas persahabatan, dan strategi *coping* sebagai variabel bebas yang memengaruhi

### 3.8.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah penyebaran kuesioner secara online, kuesioner dibuat menggunakan *Google form* dan disebarakan melalui berbagai platform media sosial, seperti *Whatsapp*, *Twitter*, dan *Instagram* yang kemudian diisi oleh responden yang sesuai dengan kriteria sampel penelitian. Kuesioner yang digunakan terdiri dari empat bagian, yaitu *informed consent*, identitas responden, instrumen kualitas persahabatan, instrumen strategi *coping*, dan instrumen kebahagiaan.