

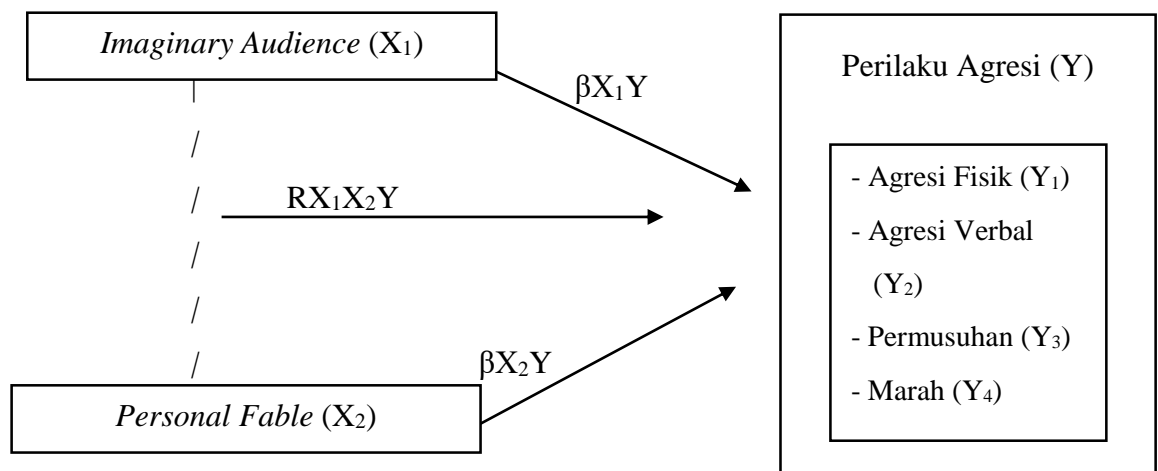
BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Aspek yang akan dibahas mencakup desain penelitian, subjek penelitian, variabel penelitian dan definisi operasional, teknik pengambilan data, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Desain korelasional dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh variabel *imaginary audience* (X_1) dan *personal fable* (X_2) terhadap perilaku agresi (Y) pada remaja di Kota Bandung. Pendekatan kuantitatif dipilih karena data yang akan diperoleh berupa angka-angka dan analisis data yang digunakan menggunakan statistik yang bertujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

X_1	: <i>Imaginary audience</i> sebagai variabel bebas
X_2	: <i>Personal fable</i> sebagai variabel bebas
Y	: Perilaku agresi sebagai variabel terikat
$\beta X_1 Y$: Pengaruh <i>imaginary audience</i> terhadap perilaku agresi
$\beta X_2 Y$: Pengaruh <i>personal fable</i> terhadap perilaku agresi
$RX_1 X_2 Y$: Pengaruh <i>imaginary audience</i> dan <i>personal fable</i> terhadap perilaku agresi.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang bersekolah di sekolah umum berupa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kota Bandung dengan rentang usia 13-18 tahun. Menurut Santrock (2003), masa remaja dimulai sekitar 10-12 tahun sampai 18-22 tahun. Peneliti memilih subjek remaja SMP dan SMA karena jumlah remaja yang bersekolah pada jenjang SMP dan SMA sebesar 85.61% dan yang putus/tidak bersekolah sebesar 14.39% (Statistik Daerah Kota Bandung, 2018), sehingga populasi remaja di Kota Bandung dapat diwakili oleh remaja yang sedang bersekolah. Penelitian dilakukan di Kota Bandung karena menurut Fadhillah (2011), perilaku agresi yang dilakukan oleh remaja di Kota Bandung cukup tinggi, yaitu sebesar 33,62%.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability sampling* dengan *cluster random sampling* karena objek yang akan diteliti sangat luas. *Cluster random sampling* digunakan karena peneliti tidak dapat mengidentifikasi populasi secara jelas yang diakibatkan jumlah populasi yang sangat besar, akan tetapi mendapatkan daftar *cluster* dalam populasi masih memungkinkan (Vogt & Johnson, 2011; Cresswell, 2012).

Untuk menentukan sekolah mana yang akan dijadikan sumber data, maka pengambilan sampel berdasarkan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh SMP se-Kota Bandung yang berjumlah 247 sekolah yang terbagi ke dalam

enam *cluster* dan seluruh SMA se-Kota Bandung yang berjumlah 138 sekolah yang terbagi ke dalam enam *cluster*. Populasi keseluruhan berjumlah 385 sekolah yang terdiri dari sekolah negeri dan swasta. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1
Daftar Cluster SMP Se-Kota Bandung

Cluster	Kecamatan	Jumlah Sekolah
Bojonagara	Sukasari	12
	Sukajadi	5
	Cicendo	17
	Andir	19
Cibeunying	Cidadap	7
	Coblong	12
	Bandung Wetan	12
	Sumur Bandung	11
	Cibeunying Kaler	7
	Cibeunying Kidul	7
Tegalega	Astanaanyar	6
	Bojong Loa Kaler	9
	Babakan Ciparay	5
	Bojong Loa Kidul	9
	Bandung Kulon	8
Karees	Regol	12
	Lengkong	14
	Batununggal	7
	Kiaracondong	9
Ujungberung	Arcamanik	11
	Cibiru	6
	Antapani	6
	Ujungberung	11
Gedebage	Rancasari	2
	Buahbatu	6
	Bandung Kidul	3
	Panyileukan	7

Salma Muthia Azhari, 2019

PENGARUH IMAGINARY AUDIENCE DAN PERSONAL FABLE TERHADAP PERILAKU AGRESI REMAJA DI KOTA BANDUNG

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

Cluster	Kecamatan	Jumlah Sekolah
	Gedebage	2
	Mandalajati	3
	Cinambo	2
Total		247

Sumber: Data Sekolah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2019

Tabel 3.2

Daftar Cluster SMA Se-Kota Bandung

Cluster	Kecamatan	Jumlah Sekolah
Bojonagara	Sukasari	5
	Sukajadi	4
	Cicendo	10
	Andir	14
Cibeunying	Cidadap	5
	Coblong	13
	Bandung Wetan	6
	Sumur Bandung	8
	Cibeunying Kaler	4
	Cibeunying Kidul	3
Tegalega	Astanaanyar	2
	Bojong Loa Kaler	6
	Babakan Ciparay	1
	Bojong Loa Kidul	5
	Bandung Kulon	3
Karees	Regol	6
	Lengkong	12
	Batununggal	-
	Kiaracondong	5
Ujungberung	Arcamanik	3
	Cibiru	6
	Antapani	2
	Ujungberung	5
Gedebage	Rancasari	1
	Buahbatu	3

Salma Muthia Azhari, 2019

PENGARUH IMAGINARY AUDIENCE DAN PERSONAL FABLE TERHADAP PERILAKU AGRESI REMAJA DI KOTA BANDUNG

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

Cluster	Kecamatan	Jumlah Sekolah
	Bandung Kidul	1
	Panyileukan	2
	Gedebage	1
	Mandalajati	2
	Cinambo	-
Total		138

Sumber: Data Sekolah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2019

Penarikan sampel dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu:

1. Sampel sekolah

Pemetaan sampel sekolah dalam penelitian ini diambil dari populasi Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang berjumlah 247 sekolah dan Sekolah Menengah Atas (SMA) yang berjumlah 138 sekolah dengan metode presentase. Metode ini didasarkan pada pendapat Arikunto (2010), yaitu jika jumlah subjek populasi besar, maka dapat diambil 10%-15% atau 20%-25%, atau lebih, tergantung dari:

- a. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga, dan dana
- b. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek, karena hal ini menyangkut dari banyak sedikitnya data
- c. Besar kecilnya resiko yang ditanggung peneliti

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dalam penelitian ini sampel yang diambil sebanyak 10% dari populasi masing-masing tingkat sekolah. Maka sampel sekolah yang didapat adalah:

- 1) SMP = $247 \times 10\% = 24,7$ dibulatkan menjadi 25 sekolah
- 2) SMA = $138 \times 10\% = 13,8$ dibulatkan menjadi 14 sekolah

Setelah sampel sekolah diketahui, maka penentuan sekolah diambil berdasarkan *cluster* sekolah di Kota Bandung, SMP dibagi ke dalam 6 *cluster* dan SMA dibagi ke dalam 6 *cluster* dengan menggunakan teknik alokasi proporsional yang ungkapkan oleh Riduwan dan Kuncoro (2012) sebagai berikut.

Tabel 3.3
Perhitungan Dan Distribusi Sampel SMP

<i>Cluster</i>	Jumlah Sekolah	Jumlah Sampel Sekolah	Sekolah yang Dipilih
Bojonagara	53 sekolah	$\frac{53}{247} \times 25 = 5,2$ Dibulatkan menjadi 5 sekolah	SMPN 12 BANDUNG SMPN 9 BANDUNG SMP MUHAMMADIYAH 2 SMP INDONESIA RAYA SMP LABSCHOOL UPI
Cibeunying	56 sekolah	$\frac{56}{247} \times 25 = 5,6$ Dibulatkan menjadi 7 sekolah	SMPN 16 BANDUNG SMPN 22 BANDUNG SMPN 14 BANDUNG SMP KARTIKA XIX-1 SMP PGII 1 SMP BUNGA BANGSA SMP ISTIQOMAH
Tegalega	37 sekolah	$\frac{37}{247} \times 25 = 3,7$ Dibulatkan menjadi 4 sekolah	SMPN 25 BANDUNG SMPN 39 BANDUNG SMP PASUNDAN 5 SMP NUSANTARA
Karees	42 sekolah	$\frac{42}{247} \times 25 = 4,2$ Dibulatkan menjadi 4 sekolah	SMPN 4 BANDUNG SMPN 13 BANDUNG SMP DEWI SARTIKA SMP KEMALA BHAYANGKARI
Ujungberung	34 sekolah	$\frac{34}{247} \times 25 = 3,4$ Dibulatkan menjadi 3 sekolah	SMPN 17 BANDUNG SMPN 8 BANDUNG SMPN 49 BANDUNG
Gedebage	25 sekolah	$\frac{25}{247} \times 25 = 2,5$ Dibulatkan menjadi 2 sekolah	SMPN 48 BANDUNG SMP GUNA DHARMA

Salma Muthia Azhari, 2019

PENGARUH IMAGINARY AUDIENCE DAN PERSONAL FABLE TERHADAP PERILAKU AGRESI REMAJA DI KOTA BANDUNG

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

<i>Cluster</i>	Jumlah Sekolah	Jumlah Sampel Sekolah	Sekolah yang Dipilih

Tabel 3.4
Perhitungan dan Distribusi Sampel SMA

Wilayah	Jumlah Sekolah	Jumlah Sampel Sekolah	Sekolah yang Dipilih
Bojonagara	33 sekolah	$\frac{33}{138} \times 14 = 3,2$ Dibulatkan menjadi 3 sekolah	SMAN 9 BANDUNG SMAN 4 BANDUNG SMA LABSCHOOL UPI
Cibeunying	39 sekolah	$\frac{39}{138} \times 14 = 3,9$ Dibulatkan menjadi 4 sekolah	SMAN 10 BANDUNG SMAS KARTIKA XIX-1 SMA PGII 1 SMA YAS
Tegalega	17 sekolah	$\frac{17}{138} \times 14 = 1,7$ Dibulatkan menjadi 2 sekolah	SMAN 18 BANDUNG SMA PASUNDAN 9
Karees	23 sekolah	$\frac{23}{138} \times 14 = 2,3$ Dibulatkan menjadi 2 sekolah	SMAN 11 SMAN 22
Ujungberung	16 sekolah	$\frac{16}{138} \times 14 = 1,6$ Dibulatkan menjadi 2 sekolah	SMAN 24 BANDUNG SMAS PGRI 3
Gedebage	10 sekolah	$\frac{10}{138} \times 14 = 0,6$	SMAS GUNA DHARMA

Wilayah	Jumlah Sekolah	Jumlah Sampel Sekolah	Sekolah yang Dipilih
		Dibulatkan menjadi 1 sekolah	

Cara pemilihan sekolah yang akan dilibatkan pada penelitian ini adalah pada masing-masing wilayah atau *cluster*, peneliti mengundi secara acak untuk mendapatkan sekolah yang akan dilibatkan dengan jumlah sampel sekolah disesuaikan dengan hasil perhitungan jumlah sampel sekolah yang sudah ditentukan sebelumnya.

2. Populasi dan Sampel Remaja SMP, SMA, dan SMK

Setelah sampel sekolah diperoleh, maka tahap selanjutnya adalah menentukan jumlah populasi dan sampel siswa SMP, SMA, dan SMK. Populasi dalam penelitian ini diambil dari jumlah siswa SMP, SMA, dan SMK se-Kota Bandung yang terpilih.

**Tabel 3. 5 Jumlah Siswa SMP dan SMA Kota Bandung
Tahun 2018/2019**

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa
1.	SMPN 12 BANDUNG	990
2.	SMPN 9 BANDUNG	1001
3.	SMP MUHAMMADIYAH 2	128
4.	SMP INDONESIA RAYA	306
5.	SMP LABSCHOOL UPI	415
6.	SMPN 16 BANDUNG	921
7.	SMPN 22 BANDUNG	857
8.	SMPN 14 BANDUNG	866
9.	SMP KARTIKA XIX-1	681
10.	SMP PGII 1	893
11.	SMP ISTIQOMAH	309
12.	SMP BUNGA BANGSA	209
13.	SMPN 25 BANDUNG	856
14.	SMPN 39 BANDUNG	775
15.	SMP PASUNDAN 5	250
16.	SMP NUSANTARA	581

Salma Muthia Azhari, 2019

**PENGARUH IMAGINARY AUDIENCE DAN PERSONAL FABLE TERHADAP PERILAKU AGRESI REMAJA
DI KOTA BANDUNG**

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

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa
17.	SMPN 4 BANDUNG	914
18.	SMPN 13 BANDUNG	1042
19.	SMP DEWI SARTIKA	315
20.	SMP KEMALA BHAYANGKARI	654
21.	SMPN 17 BANDUNG	1096
22.	SMPN 8 BANDUNG	943
23.	SMPN 49 BANDUNG	1085
24.	SMPN 48 BANDUNG	1098
25.	SMP GUNA DHARMA	261
26.	SMAN 9 BANDUNG	1072
27.	SMA LABSCHOOL UPI	723
28.	SMAN 4 BANDUNG	1117
29.	SMA KARTIKA XIX-1	904
30.	SMAN 10 BANDUNG	1422
31.	SMA PGII 1	996
32.	SMA YAS	452
33.	SMAN 18 BANDUNG	1005
34.	SMA PASUNDAN 9	91
35.	SMAN 11 BANDUNG	1170
36.	SMAN 22 BANDUNG	1120
37.	SMAN 24 BANDUNG	1140
38.	SMA GUNA DHARMA	136
39.	SMA PGRI 3	556
TOTAL		29.347

Sumber: Data Pokok Pendidikan Dasar dan Menengah – Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah – Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Selanjutnya, penghitungan sampel siswa dilakukan dengan menggunakan rumus Slovin, yaitu:

$$n = \frac{29.347}{1 + 29.347 \times 0,05^2}$$

$$n = 394,62 \text{ (dibulatkan menjadi 395)}$$

Keterangan:

Salma Muthia Azhari, 2019

PENGARUH IMAGINARY AUDIENCE DAN PERSONAL FABLE TERHADAP PERILAKU AGRESI REMAJA DI KOTA BANDUNG

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

- n : Jumlah sampel
 N : Jumlah populasi
 e : batas toleransi kesalahan (*error tolerance*)

Dari perhitungan di atas, maka ukuran sampel minimal dalam penelitian ini adalah 394,62 dibulatkan menjadi 395 orang. Adapun dalam penentuan jumlah sampel siswa untuk masing-masing sekolah dilakukan secara proporsional sebagai berikut.

Tabel 3. 6 Sampel Siswa SMP dan SMA Kota Bandung

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Sampel
1.	SMPN 12 BANDUNG	990	$\frac{990}{29.347} \times 395 = 13,32 \Rightarrow 13$
2.	SMPN 9 BANDUNG	1001	$\frac{1001}{29.347} \times 395 = 13,47 \Rightarrow 13$
3.	SMP MUHAMMADIYAH 2	128	$\frac{128}{29.347} \times 395 = 1,72 \Rightarrow 2$
4.	SMP INDONESIA RAYA	306	$\frac{306}{29.347} \times 395 = 4,11 \Rightarrow 4$
5.	SMP LABSCHOOL UPI	415	$\frac{415}{29.347} \times 395 = 5,58 \Rightarrow 6$
6.	SMPN 16 BANDUNG	921	$\frac{921}{29.347} \times 395 = 12,39 \Rightarrow 12$
7.	SMPN 22 BANDUNG	857	$\frac{857}{29.347} \times 395 = 11,53 \Rightarrow 12$
8.	SMPN 14 BANDUNG	866	$\frac{866}{29.347} \times 395 = 11,65 \Rightarrow 12$
9.	SMP KARTIKA XIX-1	681	$\frac{681}{29.347} \times 395 = 9,16 \Rightarrow 9$
10.	SMP PGRI 1	893	$\frac{893}{29.347} \times 395 = 12,01 \Rightarrow 12$
11.	SMP ISTIQOMAH	309	$\frac{309}{29.347} \times 395 = 4,15 \Rightarrow 4$
12.	SMP BUNGA BANGSA	209	$\frac{209}{29.347} \times 395 = 2,81 \Rightarrow 3$
13.	SMPN 25 BANDUNG	856	$\frac{856}{29.347} \times 395 = 11,52 \Rightarrow 12$
14.	SMPN 39 BANDUNG	775	$\frac{775}{29.347} \times 395 = 10,43 \Rightarrow 10$
15.	SMP PASUNDAN 5	250	$\frac{250}{29.347} \times 395 = 3,36 \Rightarrow 3$
16.	SMP NUSANTARA	581	$\frac{581}{29.347} \times 395 = 7,82 \Rightarrow 8$
17.	SMPN 4 BANDUNG	914	$\frac{914}{29.347} \times 395 = 12,30 \Rightarrow 12$
18.	SMPN 13 BANDUNG	1042	$\frac{1042}{29.347} \times 395 = 14,02 \Rightarrow 14$

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Sampel
19.	SMP DEWI SARTIKA	315	$\frac{315}{29.347} \times 395 = 4,23 \Rightarrow 4$
20.	SMP KEMALA BHAYANGKARI	654	$\frac{654}{29.347} \times 395 = 8,80 \Rightarrow 9$
21.	SMPN 17 BANDUNG	1096	$\frac{1096}{29.347} \times 395 = 14,975 \Rightarrow 15$
22.	SMPN 8 BANDUNG	943	$\frac{943}{29.347} \times 395 = 12,69 \Rightarrow 13$
23.	SMPN 49 BANDUNG	1085	$\frac{1085}{29.347} \times 395 = 14,60 \Rightarrow 15$
24.	SMPN 48 BANDUNG	1098	$\frac{1098}{29.347} \times 395 = 14,77 \Rightarrow 15$
25.	SMP GUNA DHARMA	261	$\frac{261}{29.347} \times 395 = 3,50 \Rightarrow 3$
26.	SMAN 9 BANDUNG	1072	$\frac{1072}{29.347} \times 395 = 14,42 \Rightarrow 14$
27.	SMA LABSCHOOL UPI	723	$\frac{723}{29.347} \times 395 = 9,73 \Rightarrow 10$
28.	SMAN 4 BANDUNG	1117	$\frac{1117}{29.347} \times 395 = 15,03 \Rightarrow 15$
29.	SMA KARTIKA XIX-1	904	$\frac{904}{29.347} \times 395 = 12,16 \Rightarrow 12$
30.	SMAN 10 BANDUNG	1422	$\frac{1422}{29.347} \times 395 = 19,13 \Rightarrow 19$
31.	SMA PGII 1	996	$\frac{996}{29.347} \times 395 = 13,40 \Rightarrow 13$
32.	SMA YAS	452	$\frac{452}{29.347} \times 395 = 6,08 \Rightarrow 6$
33.	SMAN 18 BANDUNG	1005	$\frac{1005}{29.347} \times 395 = 13,52 \Rightarrow 14$
34.	SMA PASUNDAN 9	91	$\frac{91}{29.347} \times 395 = 1,22 \Rightarrow 1$
35.	SMAN 11 BANDUNG	1170	$\frac{1170}{29.347} \times 395 = 15,74 \Rightarrow 16$
36.	SMAN 22 BANDUNG	1120	$\frac{1120}{29.347} \times 395 = 15,07 \Rightarrow 15$
37.	SMAN 24 BANDUNG	1140	$\frac{1140}{29.347} \times 395 = 15,34 \Rightarrow 16$
38.	SMA GUNA DHARMA	136	$\frac{136}{29.347} \times 395 = 1,85 \Rightarrow 2$
39.	SMA PGRI 3	556	$\frac{556}{29.347} \times 395 = 7,48 \Rightarrow 7$
TOTAL		29.347	395

Adapun karakteristik responden yang dibutuhkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Remaja yang bersekolah di sekolah umum (SMP dan SMA)
2. Berusia 13-18 tahun
3. Laki-laki atau Perempuan
4. Berdomisili di Kota Bandung

Setelah dilakukan pengambilan sampel, diperoleh hasil demografis dari responden yang terdiri dari remaja berusia 13-18 tahun yang bersekolah di SMP dan SMA Kota Bandung.

Tabel 3.7 Deskripsi Demografis Responden

Data Responden		Frekuensi	Persentase
Usia	13	13	3.31%
	14	149	40.51%
	15	64	16.20%
	16	71	20.35%
	17	67	18.21%
	18	5	1.42%
Jenis Kelamin	Laki-laki	145	36.71%
	Perempuan	250	63.29%
Tinggal Bersama	Orang Tua	363	91.89%
	Ayah	5	1.27%
	Ibu	19	4.82%
	Wali	8	2.02%
Jenjang Sekolah	SMP	235	59,5%
	SMA	160	40,5%

Tabel 3.7 menunjukkan bahwa responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini berjumlah 395 orang yang terdiri dari remaja berusia 13-18 tahun. Terlihat bahwa responden dalam penelitian ini lebih banyak yang berusia 14 tahun (40.51%) dibandingkan usia lainnya. Responden dalam penelitian ini juga terdiri dari laki-laki dan perempuan dan dapat dilihat pada tabel di atas bahwa jumlah remaja perempuan sebanyak 250 orang (63.29%) lebih banyak

berpartisipasi dibandingkan remaja laki-laki. Data lain yang diperoleh dari tabel tersebut menunjukkan bahwa responden yang berpartisipasi lebih banyak tinggal bersama orang tua sebanyak 363 orang (91.89%) dibandingkan tinggal bersama ayah saja, ibu saja, dan wali. Kemudian, didapat juga data bahwa remaja yang bersekolah di SMP sebanyak 235 orang (59.5%) lebih banyak dibandingkan bersekolah di SMA.

C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terdapat tiga variabel, yaitu:

- a. *Imaginary Audience* (variabel bebas)
- b. *Personal Fable* (variabel bebas)
- c. Perilaku agresi (variabel terikat)

2. Definisi Operasional

a. *Imaginary Audience*

Pada penelitian ini, definisi operasional dari *imaginary audience* adalah skor total keyakinan pada diri remaja bahwa orang lain menjadikan dirinya sebagai pusat perhatian selama sepanjang waktu. Variabel ini memiliki dua dimensi menurut Lapsley (1993), yaitu:

- 1) Dimensi *object relational ideation*. Dimensi ini mengacu pada keinginan remaja untuk tetap eksis di dalam kelompok sosialnya.
- 2) Dimensi *self-focusing appearance*. Dimensi ini mengacu pada penilaian remaja mengenai perspektif orang lain terhadap dirinya yang cenderung dibuat-buat oleh remaja itu sendiri.

Pada penelitian ini peneliti akan melihat variabel *imaginary audience* sebagai suatu kesatuan yang utuh.

b. *Personal Fable*

Pada penelitian ini, definisi operasional dari *personal fable* adalah skor total keyakinan pada diri remaja yang merasa bahwa dirinya unik, berkuasa, dan kebal terhadap segala sesuatu sehingga memiliki keberanian untuk melakukan tindakan beresiko yang sangat

besar tanpa dipikirkan terlebih dahulu. Variabel ini memiliki tiga dimensi menurut Lapsley (1993), yaitu:

- 1) Dimensi *invulnerability*. Dimensi ini mengacu pada keyakinan remaja bahwa mereka tidak dapat dilukai atau disakiti.
- 2) Dimensi *omnipotence*. Dimensi ini mengacu pada remaja yang melihat dirinya sebagai pribadi yang bisa berpengaruh terhadap orang lain dan lingkungan sekitarnya.
- 3) Dimensi *uniqueness*. Dimensi ini mengacu pada kepercayaan remaja bahwa tidak ada satu orang pun yang mengerti akan dirinya.

Pada penelitian ini peneliti akan melihat variabel *personal fable* sebagai suatu kesatuan yang utuh.

c. Perilaku Agresi

Pada penelitian ini, definisi operasional dari perilaku agresi adalah skor total suatu keinginan individu untuk menyakiti orang lain dengan cara agresi fisik, agresi verbal, permusuhan, dan amarah. Variabel ini memiliki empat dimensi menurut Buss & Perry (1992), yaitu:

- 1) Agresi fisik, dimensi ini mengacu pada suatu bentuk cara menyakiti menggunakan fisik.
- 2) Agresi verbal, dimensi ini mengacu pada suatu bentuk cara menyakiti secara verbal.
- 3) Permusuhan, dimensi ini mengacu pada jika di dalam suatu lingkungan terdapat permusuhan, memungkinkan munculnya perilaku agresi.
- 4) Marah, dimensi ini mengacu pada suatu bentuk respon emosi yang ditujukan melalui perasaan marah dan frustrasi.

D. Teknik Pengambilan Data

Pada penelitian ini, peneliti akan mengambil data menggunakan kuesioner *offline* dan kuesioner *online* mengenai *imaginary audience*, *personal fable*, dan perilaku agresi. Kuesioner *offline* dan *online* ini berisi instrumen penelitian dan

intruksi pengisian instrumen secara jelas agar dapat dipahami oleh responden. Kuesioner *offline* diberikan secara langsung kepada responden yang sesuai dengan kriteria, juga tidak lupa peneliti menyampaikan tujuan penelitian, menanyakan kesediaan responden dalam penelitian ini, dan menjelaskan intruksi instrumen penelitian serta cara pengisiannya. Sedangkan kuesioner *online* diberikan pada responden sesuai dengan sekolah yang telah ditentukan melalui sebuah tautan yang mengarahkan responden pada laman *google form* yang berisi kuesioner penelitian.

Kuesioner dalam penelitian ini dibagi ke dalam empat bagian, yaitu identitas diri responden, kuesioner *imaginary audience*, kuesioner *personal fable*, dan kuesioner perilaku agresi. Penyebaran kuesioner dilakukan dari mulai tanggal 12 Juli 2019 s.d. 25 Juli 2019 melalui kuesioner langsung sebanyak 310 responden, dan melalui kuesioner *online* sebanyak 85 responden.

Peneliti menyebarkan kuesioner pada responden yang memenuhi kriteria dan sesuai sekolah yang sudah ditentukan. Lokasi penyebaran kuesioner sesuai dengan Tabel 3.6. Pada penyebaran kuesioner langsung, peneliti menjelaskan terlebih dahulu intruksi pengisian kuesioner penelitian dari mulai bagian identitas diri responden hingga intruksi pengisian kuesioner *imaginary audience*, *personal fable*, dan perilaku agresi. Kemudian, dikarenakan peneliti tidak memiliki kenalan atau rekan di beberapa sekolah, peneliti melakukan penyebaran kuesioner *online* dengan cara memanfaatkan sosial media *instagram* dengan cara membuat poster dan mengunggah di *instagram* untuk mencari tahu apakah ada yang bersekolah atau memiliki kenalan di sekolah-sekolah yang peneliti tidak memiliki kenalan. Setelah mendapat respon dari orang-orang yang memiliki kenalan beberapa sekolah tersebut, peneliti meminta tolong pada mereka untuk menyebarkan kuesioner di sekolah tersebut. Jadi, walaupun penyebaran kuesioner pada penelitian ini ada yang menggunakan cara *online* tetap terarah dan langsung tertuju pada sekolah-sekolah yang sudah ditentukan sampelnya.

Pada kuesioner *imaginary audience*, responden diminta untuk memikirkan atau mengingat seberapa sering responden melamunkan atau membayangkan berada pada situasi yang terdapat pada pernyataan-pernyataan di dalam

kuesioner *imaginary audience* tersebut dan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan dirinya. Kuesioner ini memiliki empat pilihan jawaban, yaitu tidak pernah (TP), hampir tidak pernah (HTP), kadang-kadang (KK), dan sering (S). Pada kuesioner *personal fable*, responden diminta untuk menandai pernyataan-pernyataan yang menggambarkan dirinya pada kuesioner ini dan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom jawaban yang paling menggambarkan dirinya. Kuesioner ini memiliki lima pilihan jawaban, yaitu sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), netral (N), setuju (S), dan sangat setuju (SS). Pada kuesioner perilaku agresi, responden diminta untuk menandai pernyataan-pernyataan yang menggambarkan dirinya pada kuesioner ini dan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom jawaban yang paling menggambarkan dirinya. Kuesioner ini memiliki lima pilihan jawaban, di antaranya sangat tidak seperti saya (STSS), agak tidak seperti saya (ATSS), tidak seperti saya/netral (TSS/N), agak seperti saya (ASS), dan sangat seperti saya (SSS).

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk dapat mengukur ketiga variabel dalam penelitian ini, yaitu *imaginary audience*, *personal fable*, dan perilaku agresi. Ketiga instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. *Imaginary Audience*

a. Spesifikasi Instrumen

Pada pengukuran *imaginary audience* ini, peneliti menggunakan hasil adaptasi dari *New Imaginary Audience Scale* yang dikembangkan oleh Lapsley (1993). NIAS ini berisi 42 item yang mengukur *object relational ideation* dan *self-focusing appearance*. Instrumen ini memiliki 4 pilihan kategori jawaban dan memiliki reliabilitas sebesar 0.88.

Instrumen ini merupakan pengembangan dari instrumen *imaginary audience* yang terbaru dan menggantikan *Imaginary Audience Scale* dari Elkind (1967). Instrumen ini juga pernah digunakan oleh Apriani (2016) yang memiliki reliabilitas 0.99 dan menunjukkan bahwa alat ukur ini reliabel.

Instrumen ini disusun dengan pernyataan *favorable* dan *unfavorable*. Skala yang digunakan dalam instrumen ini adalah skala likert yang terdiri dari empat pilihan jawaban, yaitu sering (S), kadang-kadang (KK), hampir tidak pernah (HTP), dan tidak pernah (TP).

b. Pengisian Instrumen

Cara pengisian instrumen ini adalah dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang sesuai dengan keadaan responden sebenar-benarnya. Empat pilihan jawaban tersebut sering (S), kadang-kadang (KK), hampir tidak pernah (HTP), dan tidak pernah (TP).

c. Kisi-kisi Instrumen

Adapun kisi-kisi instrumen *imaginary audience* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen *Imaginary Audience*

Variabel	Nomor Item <i>Favorable</i>	Nomor Item <i>Unfavorable</i>
<i>Imaginary Audience</i>	2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 25, 26, 27, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 40, 41	1, 4, 7, 13, 16, 21, 22, 23, 24, 28, 29, 35, 42
Jumlah	29	13

d. Penyekoran

Penyekoran dari jawaban responden akan diberi bobot nilai dalam rentang 1 sampai dengan 4, kemudian pilihan tersebut akan diberi skor sesuai dengan jenis item (*favorable* atau *unfavorable*). Berikut tabel penyekoran pada instrumen *imaginary audience*:

Tabel 3.9 Penyebaran Instrumen *Imaginary Audience*

Item	Skor Item			
	S	KK	HTP	TP
<i>Favorable</i>	4	3	2	1
<i>Unfavorable</i>	1	2	3	4

Dalam penelitian ini, jumlah skor responden dari alat ukur *imaginary audience* diubah menjadi data rasio dari data ordinal menggunakan *Rasch Model* dengan *software Winstep*.

2. *Personal Fable*

a. Spesifikasi Instrumen

Pada pengukuran *personal fable* ini, peneliti menggunakan hasil adaptasi dari *New Personal Fable Scale (NPFS)* yang dikembangkan oleh Lapsley (1993). NPFS merupakan skala pengukuran yang mengukur dimensi *omnipotence*, *invulnerability*, dan *uniqueness* dalam *personal fable*. Skala ini berisi 46 item dengan 5 pilihan kategori jawaban.

NPFS memiliki reliabilitas sebesar 0.896 (Lapsley, 1993). Instrumen ini juga pernah digunakan oleh Nurida (2016) yang memiliki reliabilitas sebesar 0.838 dan menunjukkan bahwa alat ukur ini reliabel.

Instrumen ini disusun dengan pernyataan *favorable* dan *unfavorable*. Skala yang digunakan dalam instrumen ini adalah skala likert yang terdiri dari lima pilihan jawaban, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak yakin/netral (N), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

b. Pengisian Instrumen

Cara pengisian instrumen ini adalah dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang sesuai dengan keadaan responden sebenarnya. Lima pilihan jawaban tersebut sering (S), kadang-kadang (KK), hampir tidak pernah (HTP), dan tidak pernah (TP).

c. Kisi-kisi Instrumen

Adapun kisi-kisi instrumen *personal fable* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.10 Kisi-kisi Instrumen *Personal Fable*

Variabel	Nomor Item <i>Favorable</i>	Nomor Item <i>Unfavorable</i>
<i>Personal Fable</i>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 26, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 40, 41, 42, 44, 45, 46	18, 23, 24, 25, 27, 28, 38, 39, 43
Jumlah	37	9

d. Penyekoran

Penyekoran dari jawaban responden akan diberi bobot nilai dalam rentang 1 sampai dengan 5, kemudian pilihan tersebut akan diberi skor sesuai dengan jenis item (*favorable* atau *unfavorable*). Berikut tabel penyekoran pada instrumen *personal fable*:

Tabel 3.11 Penyekoran Instrumen *Personal Fable*

Item	Skor Item				
	SS	TS	N	TS	STS
<i>Favorable</i>	5	4	3	2	1
<i>Unfavorable</i>	1	2	3	4	5

Dalam penelitian ini, jumlah skor responden dari alat ukur *imaginary audience* diubah menjadi data rasio dari data ordinal menggunakan *Rasch Model* dengan *software Winstep*.

3. Perilaku Agresi

a. Spesifikasi Instrumen

Pada pengukuran perilaku agresi ini, peneliti menggunakan hasil adaptasi dari Buss-Perry *Aggression Questionnaire* yang dikembangkan oleh Buss dan Perry (1992). BPAQ ini merupakan skala pengukuran yang mengukur dimensi *physic aggression*, *verbal aggression*, *hostility*, dan *anger*.

BPAQ memiliki reliabilitas sebesar 0.879 (Saudi, Hartini, dan Bahar, 2018) dengan jumlah item sebanyak 29 item dan memiliki 5 kategori pilihan jawaban.

Instrumen ini disusun dengan pernyataan *favorable* dan *unfavorable*. Skala yang digunakan dalam instrumen ini adalah skala likert yang terdiri dari lima pilihan jawaban, yaitu sangat seperti saya (SSS), agak seperti saya (ASS), tidak seperti saya (TSS/N), agak tidak seperti saya (ATSS), dan sangat tidak seperti saya (STSS).

b. Pengisian Instrumen

Cara pengisian instrumen ini adalah dengan memberikan tanda centang (√) pada salah satu pilihan jawaban yang sesuai dengan keadaan responden sebenar-benarnya. Lima pilihan jawaban tersebut sangat seperti saya (SSS), agak seperti saya (ASS), tidak seperti saya (TSS/N), agak tidak seperti saya (ATSS), dan sangat tidak seperti saya (STSS).

c. Kisi-kisi Instrumen

Adapun kisi-kisi instrumen perilaku agresi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.12 Kisi-kisi Instrumen Perilaku Agresi

No	Dimensi	Nomor Item <i>Favorable</i>	Nomor Item <i>Unfavorable</i>	Jumlah
1	<i>Physical Aggression</i>	2, 8, 13, 16, 22, 29	-	6
2	<i>Verbal Aggression</i>	6, 11, 14	4, 21, 27	6
3	<i>Hostility</i>	3, 7, 10, 15, 17, 20, 24, 26	-	8
4	<i>Anger</i>	1, 5, 9, 18, 19, 23, 25, 28	12	9
Jumlah		25	4	29

d. Penyeoran

Penyeoran dari jawaban responden akan diberi bobot nilai dalam rentang 1 sampai dengan 5, kemudian pilihan tersebut akan diberi skor

sesuai dengan jenis item (*favorable* atau *unfavorable*). Berikut tabel penyeskoran pada instrumen perilaku agresi:

Tabel 3.13 Penyeskoran Instrumen Perilaku Agresi

Item	Skor Item				
	SSS	ATS	TSS/N	ATSS	STSS
<i>Favorable</i>	5	4	3	2	1
<i>Unfavorable</i>	1	2	3	4	5

Dalam penelitian ini, jumlah skor responden dari alat ukur *imaginary audience* diubah menjadi data rasio dari data ordinal menggunakan *Rasch Model* dengan *software Winstep*.

4. Kategorisasi Skala

Kategorisasi skala dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga, yaitu rendah, sedang, dan tinggi yang didapatkan dari perhitungan tiga level. Pengkategorisasian skala memiliki tujuan untuk menempatkan responden penelitian dalam kategori tertentu agar sesuai dengan atribut penelitian (Azwar, 2012), dalam penelitian ini adalah untuk melihat *imaginary audience*, *personal fable*, dan perilaku agresi pada responden. Kategorisasi ini didapatkan dari perhitungan statistik skor rata-rata populasi, rata-rata baku (μ), dan standar deviasi baku (σ).

Tabel 3.14 Norma Kategorisasi Instrumen Penelitian

Kategori	Rumus	Hasil Perhitungan Tiga Level
Rendah	$T < \mu - 1 \sigma$	$T < 40$
Sedang	$\mu - 1 \sigma \leq T \leq \mu + 1 \sigma$	$40 \leq T \leq 60$
Tinggi	$T > \mu + 1 \sigma$	$T > 60$

F. Pengembangan Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengembangan alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian. Peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dapat mengukur variabel yang akan diteliti. Instrumen yang digunakan adalah *New Imaginary Audience Scale* untuk mengukur *imaginary audience*, *New Personal Fable Scale* untuk

mengukur *personal fable*, dan *Buss-Perry Aggression Questionnaire* untuk mengukur perilaku agresi. Masing-masing instrumen tersebut merupakan hasil adaptasi, artinya peneliti menggunakan instrumen yang sudah ada dan telah diterjemahkan, sering digunakan dalam berbagai penelitian serta disesuaikan dengan keadaan atau kondisi responden dan telah teruji secara metodologis. Berikut merupakan pengembangan alat ukur pada penelitian ini:

1. Uji Validitas dan Uji Coba Instrumen

Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah skala mampu menghasilkan data yang akurat dan sesuai dengan tujuan, validitas mengacu pada aspek ketepatan dan kecermatan hasil pengukuran, serta mengukur sejauh mana alat ukur mampu mengukur atribut yang seharusnya diukur (Azwar, 2015). Pengujian validitas data dalam penelitian ini menggunakan uji validitas isi.

Validitas isi merujuk pada cara yang digunakan peneliti dengan menggunakan penilaian orang-orang ahli di bidangnya atau yang biasa disebut *expert judgement*. Penilaian instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk memberikan pendapat dan mengoreksi setiap item pernyataan dari segi konstruk, isi, dan redaksi penulisan. Penilaian instrumen dalam penelitian ini melibatkan beberapa ahli, yaitu Dr. Tina Hayati Dahlan, S.Psi., M.Pd., Psikolog, M. Ariez Mustofa, M.Si, dan Diah Zaleha Wyandini, S.Psi., M.Si. setelah melakukan proses *judgement*, terdapat beberapa item yang direvisi dan mengganti redaksi penulisannya.

Setelah validitas isi instrumen diperiksa, peneliti melakukan uji coba pada ketiga instrumen tersebut. Uji coba instrumen dilakukan pada 456 responden yang terdiri dari remaja SMP dan SMA. Data uji coba instrumen terkumpul sebanyak 121 orang secara *offline* atau dibagikan secara langsung pada responden dan data terkumpul sebanyak 335 orang didapatkan secara *online* melalui *google form*. Data dari uji coba instrumen kemudian diolah untuk dilakukan uji *cronbach alpha*, *person reliability*, dan *item reliability* menggunakan *software Winstep*. Peneliti melakukan analisis item dan analisis responden untuk menganalisis item dan responden yang tidak sesuai sehingga pengisian kuesionernya tidak konsisten. Untuk menentukan item

dan responden mana yang tidak sesuai, peneliti menggunakan kriteria berikut:

Tabel 3.15 Norma Kategori Nilai *Mistif*

Data	Nilai yang Diterima
<i>Outfit Mean Square (MNSQ)</i>	$0.5 < MNSQ < 1.5$
<i>Outfit Z-Standard (ZSTD)</i>	$(-2) < ZSTD < 2$
<i>Point Measure Correlation (Pt Mean Corr)</i>	$0.4 < Pt Measure Corr < 0.85$

Imaginary audience memiliki 42 item. Berdasarkan hasil analisis item, terdapat 15 item yang harus dibuang. Item-item yang harus dibuang adalah nomor 1, 2, 3, 4, 7, 13, 21, 22, 23, 24, 28, 29, 35, 36, dan 42 sehingga item-item yang dipertahankan oleh peneliti dalam instrumen *imaginary audience* sebanyak 27 item.

Personal fable memiliki 46 item. Berdasarkan hasil analisis item, terdapat 17 item yang harus dibuang. Item-item yang harus dibuang adalah nomor 3, 6, 9, 10, 11, 14, 15, 18, 23, 24, 25, 27, 33, 35, 39, 40, dan 46. Hasil olah data instrumen ini akan peneliti gunakan bersama rekan peneliti yang mengangkat variabel *personal fable* juga. Kemudian, item-item yang dipertahankan oleh peneliti dalam instrumen *personal fable* sebanyak 29 item.

Perilaku agresi memiliki 29 item. Berdasarkan hasil analisis item, terdapat 3 item yang harus dibuang. Item-item yang harus dibuang adalah nomor 12, 21, dan 27. Lalu, item-item yang dipertahankan oleh peneliti dalam instrumen perilaku agresi sebanyak 26 item.

Ketiga instrumen penelitian ini diujicobakan pada 456 responden yang karakteristiknya sesuai dengan yang telah ditentukan. Berdasarkan analisis dengan *Rasch Model* menggunakan *software Winstep*, terdapat 110 responden pada instrumen *imaginary audience*, 181 responden pada alat ukur *personal fable*, dan 114 responden pada instrumen perilaku agresi yang harus dibuang. Item dan responden yang dibuang ini dikarenakan nilainya tidak memenuhi standar nilai *Mistif* pada Tabel 3.15. Hal tersebut

kemungkinan terjadi karena responden mengisi kuesioner secara asal-asalan atau tidak memahami isi kuesioner sehingga hasilnya tidak konsisten.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas digunakan untuk mencari tahu sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya (Azwar, 2012). Sebuah tes dikatakan reliabel jika dapat memberikan hasil yang sama dalam atribut yang diukur yang didapat dari suatu pengukuran yang responden dan alat ukur yang digunakan adalah sama (Azwar, 2012). Pengujian reliabilitas pada penelitian ini mengacu pada koefisien reliabilitas dari hasil analisis data *Rasch Model* yang meliputi reliabilitas responden, item, serta koefisien *Alpha Cronbach* (Suminto & Widhiarso, 2015).

Koefisien reliabilitas item *imaginary audience* yang dianalisis menggunakan *Rasch Model* dengan *software Winstep* menunjukkan nilai koefisien sebesar 0.99, *personal fable* sebesar 0.98, dan perilaku agresi sebesar 0.99 yang termasuk ke dalam kategori istimewa. Sedangkan untuk koefisien *person imaginary audience* sebesar 0.85, *personal fable* sebesar 0.83, dan perilaku agresi sebesar 0.84 yang menunjukkan bahwa responden termasuk dalam kategori bagus. Hasil analisis koefisien *Alpha Cronbach* *imaginary audience* sebesar 0.87, *personal fable* sebesar 0.85, dan perilaku agresi sebesar 0.86 yang memiliki arti bahwa reliabilitas instrumen ini berada pada kategori bagus sekali.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang digunakan pada penelitian ini untuk menjawab hipotesis adalah analisis regresi. Jenis analisis regresi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linear sederhana dan multiregresi. Regresi linear sederhana akan digunakan untuk menguji pengaruh *imaginary audience* (X_1) terhadap kecenderungan perilaku agresi (Y) remaja di Kota Bandung dan pengaruh *personal fable* (X_2) terhadap kecenderungan perilaku agresi (Y) remaja di Kota Bandung. Penelitian ini juga menggunakan multiregresi untuk menguji

pengaruh *imaginary audience* (X_1) dan *personal fable* (X_2) terhadap kecenderungan perilaku agresi (Y) remaja di Kota Bandung.

Sebelum peneliti melakukan regresi, peneliti terlebih dahulu melakukan transformasi data dari ordinal ke data rasio dengan *Rasch Model* menggunakan *software Winstep*. Data yang berasal dari *software Winstep* sudah dibakukan dalam bentuk angka logit sehingga dapat langsung diolah menggunakan statistik parametrik dengan bantuan *software SPSS* (Sumintono & Widhiarso, 2013).

Teknik analisis regresi digunakan dalam penelitian ini dikarenakan terdapat tiga variabel yang diuji pengaruhnya dalam penelitian ini serta merujuk pada hipotesis statistik sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui pengaruh *imaginary audience* terhadap perilaku agresi dan untuk mengetahui pengaruh *personal fable* terhadap perilaku agresi menggunakan uji analisis regresi linear dalam hipotesis statistik berikut.

$$H_0 : \beta = 0$$

$$H_a : \beta \neq 0$$

Dengan rumus:

$$Y = \beta_0 + \beta X$$

β merujuk pada *imaginary audience* dan *personal fable* secara parsial dan Y merujuk pada perilaku agresi.

- b. Untuk mengetahui pengaruh *imaginary audience* dan *personal fable* simultan terhadap perilaku agresi dan terhadap dimensi-dimensi perilaku agresi menggunakan uji analisis regresi linear berganda dalam hipotesis statistik berikut.

$$H_0 : \beta_0, \beta_1, \beta_2 = 0$$

$$H_a : \beta_0, \beta_1, \beta_2 \neq 0$$

Dengan rumus:

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2$$

β merujuk pada *imaginary audience* dan *personal fable* secara simultan dan Y merujuk pada perilaku agresi serta dimensi-dimensi perilaku agresi.

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini melalui beberapa prosedur, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini, peneliti menyiapkan apa saja yang dibutuhkan untuk keberlangsungan penelitian sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Beberapa hal yang disiapkan peneliti antara lain adalah merumuskan masalah penelitian, melakukan studi literatur mengenai variabel-variabel yang akan diteliti, membuat rancangan penelitian, melakukan studi pendahuluan, menentukan jumlah sampel, menentukan sekolah mana saja yang dipilih, menentukan alat ukur, melakukan alih bahasa dari Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia dan *expert judgement* konten. Setelah itu, peneliti melakukan uji coba pada 456 remaja yang sesuai dengan karakteristik yang telah ditentukan yang hasilnya digunakan untuk analisis validitas dan reliabilitas dari instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti mulai menyebarkan kuesioner langsung dan kuesioner *online* pada responden yang memiliki karakteristik dan sesuai dengan sekolah yang sudah ditentukan. Kuesioner langsung diberikan pada 310 responden, sedangkan kuesioner *online* diberikan pada 85 responden melalui tautan yang mengarahkan mereka pada laman *google form* berisi kuesioner penelitian ini. Pengambilan data berlangsung dari tanggal 12 Juli 2019 s.d. 25 Juli 2019.

3. Tahap Pengolahan dan Analisis Data

Data yang sudah diperoleh diolah secara kuantitatif dengan bantuan *software Winstep* dan SPSS. Hasil pengolahan data kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan teori yang sesuai. Kemudian, peneliti membuat kesimpulan dari data yang telah didapatkan.