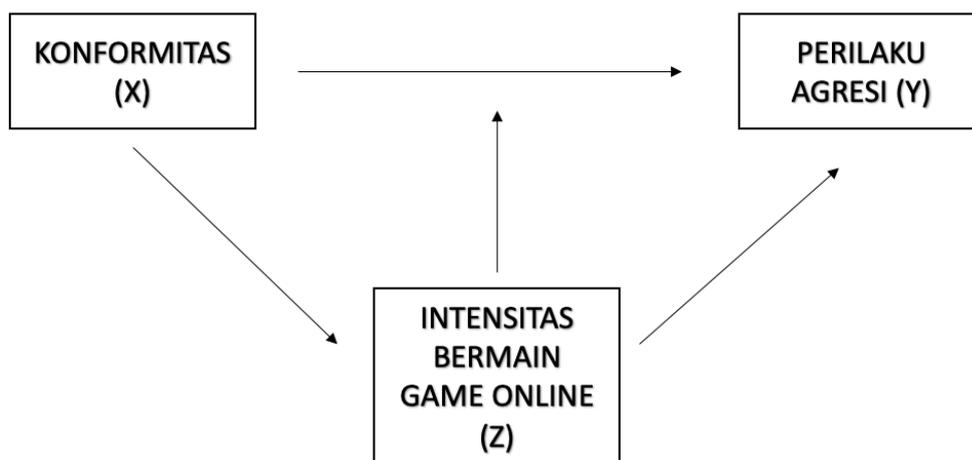


BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode penelitian yang akan diterapkan dalam penelitian ini, diantaranya desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian dan definisi operasional dari variabel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, pengembangan instrumen penelitian, analisis item, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

3.1. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Untuk menguji hipotesis utama, penelitian ini menggunakan model penelitian moderasi untuk mengetahui apakah terdapat peranan variabel intensitas bermain *game online* (Z) sebagai variabel moderasi antara pengaruh variabel konformitas (X) terhadap perilaku agresi (Y). Intensitas bermain *game online* merupakan variabel moderasi yang dapat mempengaruhi hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini yaitu konformitas (X) dan variabel dependen yaitu perilaku agresi (Y). Berikut ini gambaran desain penelitian:



Gambar 3.1. Desain Penelitian

Partisipan pada penelitian ini adalah remaja akhir yang berusia 18 – 22 tahun yang suka bermain game online dengan *genre* MMOFPS dan MOBA dengan rentang waktu 1-3 jam dalam satu hari, dan tinggal di Kota Bandung.

3.2. Populasi dan Sampel Penelitian

Teknik *sampling* yang digunakan pada penelitian ini adalah *purposive sampling*. Arikunto (2010) menjelaskan bahwa *purposive sampling* dilakukan dengan cara subjek bukan didasarkan atas strata, *random* atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Dimana sampel yang diambil memiliki kriteria spesifik yaitu remaja akhir yang berusia 18 – 22 tahun yang suka bermain *game online* dengan *genre* MMOFPS dan MOBA dengan rentang waktu 1-3 jam dalam satu hari. Dengan menggunakan sampel tersebut, maka akan didapatkan data mengenai hasil moderasi intensitas bermain *game online* pada pengaruh konformitas terhadap perilaku agresi remaja akhir di Kota Bandung.

Diketahui bahwa populasi remaja akhir dengan rentang usia 18 – 22 tahun di kota Bandung yang dilansir dalam Proyeksi Penduduk Indonesia 2010 – 2035 pada laman website bps.go.id berjumlah 252.801 orang (BadanPusatStatistik, 2013). Salah satu metode yang digunakan dalam menentukan jumlah sampel yaitu rumus Slovin (Sevilla & Consuelo, 2007) berikut ini:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Gambar 3.1 Rumus Slovin

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e^2 = Batas toleransi kesalahan

Setelah dihitung menggunakan rumus Slovin dengan batas toleransi kesalahan sebesar 0,05 didapatkan hasil jumlah minimal sampel yang diambil pada penelitian ini berjumlah 399 subjek untuk memperoleh data subjek yang mewakili populasi yang ada.

3.3. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel yang akan diteliti, yaitu konformitas (X) yang bertindak sebagai variabel independen, perilaku agresi (Y) sebagai variabel dependen, dan intensitas bermain *game online* (Z) sebagai variabel moderasi.

3.3.1. Konformitas

a. Definisi Konseptual

Konformitas merupakan situasi dimana seseorang dapat menyesuaikan dirinya sesuai dengan keadaan dilingkungan sosialnya (Sears, Freedman, & Peplau, 1991).

b. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, secara operasional konformitas merupakan kecenderungan seseorang untuk selalu menyamakan perilakunya dengan kelompoknya. Konformitas terjadi pada seseorang tanpa adanya paksaan atau permintaan langsung untuk mengikuti kegiatan yang dilakukan kelompok. Konformitas terjadi akibat perubahan perilaku yang diakibatkan oleh tekanan kelompok secara sadar atau nyata mengikuti ajakan melakukan kegiatan tertentu dan dijadikan sebagai pedoman perilaku, serta mengikuti segala aturan yang berlaku dikelompok tersebut. Semakin berpengaruh ajakan tersebut maka akan menjadikan kelompok tersebut semakin kompak.

3.3.2. Perilaku Agresi

a. Definisi Konseptual

Buss dan Perry (1992) menyatakan perilaku agresi merupakan perilaku yang berniat untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun non – fisik.

b. Definisi Operasional

Perilaku agresi dapat muncul saat seseorang merasa frustrasi, provokasi, pemaparan terhadap kekerasan di media, narsisme, dan gender. Perilaku agresi tersebut dapat berupa memukul, mendorong, merusak, berkata kasar sehingga menyakiti hati orang lain, menghina, mengancam, cemburu pada oranglain, kecurigaan, ketidakpercayaan, dan kekhawatiran.

3.3.3. Intensitas Bermain *Game online*

a. Definisi Konseptual

Intensitas merupakan sifat kuantitatif yang berasal dari pengindraan dan berhubungan dengan intensitas perangsangnya dengan didasari beberapa aspek intensitas yaitu frekuensi, lama waktu, perhatian penuh, dan emosional (Chaplin, 2004).

b. Definisi Operasional

Intensitas bermain *game online* yaitu seringnya seseorang dalam memainkan *game online* maka semakin besar intensitas bermainnya, serta semakin jarang seseorang memainkan *game online* maka semakin kecil pula intensitas bermainnya. Intensitas bermain *game online* dapat diketahui melalui seringnya seseorang bermain *game online*, diukur berdasarkan lama waktu yang digunakan seseorang untuk bermain *game online*, semakin banyak waktu yang digunakan semakin tinggi intensitas seseorang tersebut bermain *game online*, tidak memperdulikan hal – hal lain seperti mandi, makan, hingga sekolah maupun belajar, serta tidak memperdulikan yang ada disekelilingnya pada saat bermain *game online*, serta perasaan gembira, marah, dan kesal pada saat bermain *game online*.

3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data hasil penelitian agar mudah diolah (Arinkunto, 2010).

3.4.1. Instrumen Konformitas

a. Spesifikasi instrumen Konformitas

Instrumen yang digunakan untuk mengukur konformitas adalah Skala Konformitas yang diadaptasi peneliti dari Puteri (2015) yang dikembangkan dari teori konformitas Sears, dkk (1991) dengan reabilitas sebesar $\alpha = 0,764$ dan tergolong memiliki konsistensi yang cukup tinggi. Skala Konformitas ini memiliki 24 item dari tiga dimensi, yaitu kekompakan, kesepakatan, dan ketaatan. Skala Konformitas diukur menggunakan skala likert dengan memiliki pilihan jawaban yang terdiri dari empat kategori yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS).

b. Skoring

Skala konformitas diukur menggunakan skala likert dengan pilihan jawaban yang terdiri dari empat kategori yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS).

Tabel 31. Skoring Skala Konformitas

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

c. Kisi – kisi instrumen

Tabel 3.2. Kisi – kisi Instrumen Konformitas

No	Aspek Instrumen	Nomor Item		Total Item
		Favorable	Unfavorable	
1	Kekompakan	1, 7, 10, 16	4, 13, 18	7
2	Kesepakatan	2, 8, 11, 17, 19, 21	5, 14, 20	9
3	Ketaatan	3, 9, 12	6, 15	5
Jumlah		13	8	21

d. Kategorisasi Skor

Kategorisasi skor pada penelitian ini dikategorikan ke dalam tiga kategori. Kategorisasi ditentukan pada perhitungan statistika dengan pembagian tiga kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah (Azwar, 2012). Berikut merupakan perhitungan untuk menentukan kategorisasi skor:

Tabel 3.3. Kategorisasi Skor

Kategorisasi	Kriteria
Rendah	$X < \mu - 1\sigma$
Sedang	$\mu - 1\sigma \leq X < \mu + 1\sigma$
Tinggi	$X \geq \mu + 1\sigma$

Keterangan: X = Skor instrumen

μ = Rata-rata

σ = Standar deviasi

Setelah dilakukan perhitungan dengan perumusan tersebut, maka diperoleh bahwa hasil skor tertinggi adalah 68 dan skor terendah adalah 17. Didapatkan kategorisasi konformitas sebagai berikut:

Tabel 3.4. Kategorisasi Skor Konformitas

Nilai	Kategori	Rentang Skor
1	Rendah	17 – 34
2	Sedang	34 – 51
3	Tinggi	51 – 68

e. Interpretasi Kategori Skor

Skor yang telah diperoleh sampel dikategorikan menjadi tiga kategori yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Berikut penjelasan dari masing – masing skor tersebut:

1) Kategori Rendah

Responden yang berada pada kategori rendah berarti memiliki tingkat konformitas yang rendah seperti tidak memiliki kesamaan dengan kelompok, tidak mengikuti ajakan kelompok, dan tidak mengikuti aturan kelompok.

2) Kategori Sedang

Responden yang berada pada kategori sedang berarti memiliki tingkat konformitas yang sedang seperti cenderung memiliki kesamaan dengan kelompok, mengikuti ajakan kelompok, dan mengikuti aturan kelompok.

3) Kategori Tinggi

Responden yang berada pada kategori tinggi berarti memiliki tingkat konformitas yang tinggi seperti selalu memiliki kesamaan dengan kelompok, selalu mengikuti ajakan kelompok, dan selalu mengikuti aturan kelompok.

3.4.2. Instrumen Intensitas Bermain *Game online*

a. Spesifikasi Instrumen Intensitas Bermain *Game online*

Instrumen yang digunakan untuk mengukur intensitas bermain game online adalah Skala intensitas bermain game online yang diadaptasi peneliti dari Haqq (2016) yang dikembangkan dari aspek intensitas bermain game online menurut Chaplin (2004) dengan memiliki 20 item yang terdiri dari empat dimensi yaitu frekuensi, lama waktu, perhatian penuh, dan emosional. Dengan reliabilitas sebesar $\alpha = 0,906$ dan tergolong memiliki konsistensi yang cukup tinggi. Skala intensitas

bermain game online disajikan dalam bentuk pernyataan dengan berbentuk skala jenjang yang mengungkap intensitas kejadian.

b. Skoring

Pemberian nilai pada skala intensitas bermain game online dilakukan berdasarkan empat pilihan jawaban yaitu sangat sering (SS), sering (S), kadang – kadang (KK), dan tidak pernah (TP).

Tabel 3.5. Skoring Skala Intensitas Bermain *Game online*

Item	Skor Item			
	SS	S	KK	TP
Favorable	4	3	2	1
Unfavorable	1	2	3	4

c. Kisi – kisi Instrumen

Tabel 3.6. Kisi – kisi Instrumen Bermain *Game online*

a. No	Aspek Instrumen	Nomor Item		Total Item
		Favorable	Unfavorable	
1	Frekuensi	1, 9, 21	23, 32, 6	6
2	Lama waktu	5, 13, 17, 22, 26, 30, 24, 28	31, 27, 33	11
3	Perhatian penuh	11, 15, 19, 25	3, 7	6
4	Emosional	2, 10, 14, 18, 34, 29	4, 8, 12, 16, 20	11
	Jumlah	21	13	34

d. Kategorisasi Skor

Kategorisasi skor pada penelitian ini dikategorikan ke dalam tiga kategori. Kategorisasi ditentukan pada perhitungan statistika dengan pembagian tiga kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah (Azwar, 2012). Berikut merupakan perhitungan untuk menentukan kategorisasi skor:

Tabel 3.7. Kategorisasi Skor

Kategorisasi	Kriteria
Rendah	$X < \mu - 1\sigma$
Sedang	$\mu - 1\sigma \leq X < \mu + 1\sigma$
Tinggi	$X \geq \mu + 1\sigma$

Keterangan: X = Skor instrumen

μ = Rata-rata

σ = Standar deviasi

Setelah dilakukan perhitungan dengan perumusan tersebut, maka diperoleh bahwa hasil skor tertinggi adalah dan skor terendah adalah. Didapatkan kategorisasi intensitas bermain *game online* sebagai berikut:

Tabel 3.8. Kategorisasi Skor Intensitas Bermain *Game online*

Nilai	Kategori	Rentang Skor
1	Rendah	20 – 40
2	Sedang	40 – 60
3	Tinggi	60 – 80

e. Interpretasi Kategori Skor

Skor yang telah diperoleh sampel dikategorikan menjadi tiga kategori yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Berikut penjelasan dari masing – masing skor tersebut:

1) Kategori Rendah

Responden yang berada pada kategori rendah berarti memiliki tingkat intensitas bermain *game online* akan menghabiskan waktu dibawah 1 jam perhari dalam bermain *game online*.

2) Kategori Sedang

Responden yang berada pada kategori rendah berarti memiliki tingkat intensitas bermain *game online* akan cenderung menghabiskan waktu 1 – 3 jam perhari dalam bermain *game online*.

3) Kategori Tinggi

Responden yang berada pada kategori rendah berarti memiliki tingkat intensitas bermain *game online* akan menghabiskan waktu lebih dari 3 jam perhari dalam bermain *game online*.

3.4.3. Instrumen Perilaku Agresi

a. Spesifikasi Instrumen Perilaku Agresi

Instrumen yang digunakan untuk mengukur perilaku agresi adalah Aggression Questionnaire Scale (AQS) yang diadaptasi peneliti dari Puteri (2015) yang dikembangkan oleh Buss dan Perry (1992) dengan reabilitas sebesar $\alpha = 0,879$ dan tergolong memiliki konsistensi yang cukup tinggi. Aggression Questionnaire Scale (AQS) ini memiliki 29 item dari empat dimensi, yaitu aspek fisik, aspek verbal, kemarahan, dan kebencian.

b. Skoring

Pemberian nilai pada skala perilaku agresi dilakukan berdasarkan empat pilihan jawaban yang terdiri dari empat kategori yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS).

Tabel 3.9. Skoring Skala Perilaku Agresi

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

c. Kisi – kisi Instrumen

Tabel 3 10. Kisi – kisi Instrumen Perilaku Agresi

No	Aspek Instrumen	Nomor Item		Total Item
		Favorable	Unfavorable	
1	Aspek Fisik	1, 8, 14, 19, 23	5, 12	7
2	Aspek Verbal	2, 9, 15, 20, 24, 27, 30	6, 13, 18	10
3	Kemarahan	3, 10, 16, 21, 25, 28	7	7

4	Kebencian	4, 11, 17, 22, 26, 29, 31	7
Jumlah		25	6
			31

d. Kategorisasi Skor

Kategorisasi skor pada penelitian ini dikategorikan ke dalam tiga kategori. Kategorisasi ditentukan pada perhitungan statistika dengan pembagian tiga kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah (Azwar, 2012). Berikut merupakan perhitungan untuk menentukan kategorisasi skor:

Tabel 3.11. Kategorisasi Skor

Kategorisasi	Kriteria
Rendah	$X < \mu - 1\sigma$
Sedang	$\mu - 1\sigma \leq X < \mu + 1\sigma$
Tinggi	$X \geq \mu + 1\sigma$

Keterangan: X = Skor instrumen

μ = Rata-rata

σ = Standar deviasi

Setelah dilakukan perhitungan dengan perumusan tersebut, maka diperoleh bahwa hasil skor tertinggi adalah dan skor terendah adalah. Didapatkan kategorisasi perilaku agresi sebagai berikut:

Tabel 3.12. Kategorisasi Skor Perilaku Agresi

Nilai	Kategori	Rentang Skor
1	Rendah	24 – 48
2	Sedang	48 – 72
3	Tinggi	72 – 96

e. Intepretasi Kategori Skor

Skor yang telah diperoleh sampel dikategorikan menjadi tiga kategori yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Berikut penjelasan dari masing – masing skor tersebut:

1) Kategori Rendah

Responden yang berada pada kategori rendah berarti memiliki tingkat perilaku agresi yang rendah dapat mengendalikan emosi untuk tidak memukul, menghina, atau iri kepada orang lain.

2) Kategori Sedang

Responden yang berada pada kategori sedang berarti memiliki tingkat perilaku agresi yang sedang cenderung dapat mengendalikan emosi untuk tidak memukul, menghina, atau iri kepada orang lain.

3) Kategori Tinggi

Responden yang berada pada kategori tinggi berarti memiliki tingkat perilaku agresi yang tinggi tidak dapat mengendalikan emosi untuk memukul, menghina, atau iri kepada orang lain.

3.5. Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kuesioner yang disebar secara *online* atau daring dengan menggunakan *google form*. *Link google form* disebar melalui *platform social media* seperti *instagram, whatsapp, twitter, dan line*. Kuesioner terdiri dari beberapa bagian yaitu pengantar berisi penjelasan mengenai kuesioner penelitian, data diri responden, serta pernyataan utama mengenai konformitas, intensitas bermain *game online*, dan perilaku agresi.

3.6. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis regresi moderasi yaitu *Moderated Regression Analysis* (MRA) untuk mengetahui efek moderator pengaruh Intensitas Bermain Game online (Z) sebagai variabel moderator antara variabel independen yaitu Konformitas (X) dan variabel dependen yaitu Perilaku Agresi (Y). Selain itu, untuk menguji subhipotesis 1 dan 2 menggunakan analisis regresi linear sederhana untuk menguji pengaruh Konformitas (X) terhadap Perilaku Agresi (Y) dan pengaruh Intensitas Bermain Game online (Z) terhadap Perilaku Agresi (Y). Untuk menguji subhipotesis 3 menggunakan analisis regresi linear berganda untuk menguji pengaruh Konformitas (X) dan Intensitas Bermain Game online (Z) terhadap Perilaku Agresi (Y). Proses analisis data pada penelitian ini dilakukan

dengan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS (Statistical Product and Service Solutions) versi 23.

3.7. Proses Pengembangan Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian. Peneliti melakukan uji validitas serta reliabilitas guna mengetahui kelayakan alat ukur dalam mengukur variabel yang akan diteliti. Masing – masing alat ukur tersebut merupakan hasil adaptasi, yang berarti peneliti menggunakan instrumen yang sudah ada dan telah diterjemahkan, serta disesuaikan dengan keadaan atau kondisi responden dan telah teruji secara metodologis. Berikut merupakan proses pengembangan alat ukur pada penelitian ini:

3.7.1. Uji Coba Instrumen

Peneliti melakukan uji coba pada ketiga instrumen yang digunakan, yaitu Konformitas, Intensitas Bermain *Game online*, dan Perilaku Agresi. Untuk uji coba ketiga alat ukur tersebut dilakukan kepada 60 responden pada remaja usia 18 – 22 tahun di kota Bandung.

1. Skala Instrumen Konformitas

a. Validitas Instrumen Konformitas

Uji validitas konstruk dilakukan untuk mengetahui apakah suatu instrumen dapat mengukur konstruk sementara dari konsep yang akan diukur (Azwar, Metode Penelitian Psikologi, 2017). Peneliti menggunakan bantuan SPSS versi 23.0 untuk uji validitas. Uji validitas dilakukan kepada 21 item Konformitas dari 60 responden. Dengan melihat nilai *correlated item-total correlation*, item-item yang dipilih menjadi item final adalah item dengan korelasi item-total di atas 0,3 namun jika belum dapat diterima dapat ditoleransi menjadi 0,25 sehingga item yang tidak memenuhi kriteria akan dibuang (Azwar, Metode Penelitian Psikologi, 2017). Konformitas memiliki 21 item. Berdasarkan hasil analisis item, terdapat 4 item yang harus dibuang karena memiliki nilai *Corrected Item-Total* kurang dari 0,3. Item tersebut terdiri dari item nomor 6, nomor 14, nomor 15, dan nomor 21. Sehingga, item-item yang dipertahankan dalam instrumen konformitas sebanyak 17 item.

b. Reliabilitas Instrumen Konformitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui bagaimana suatu instrument berkualitas baik atau reliabel. Peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 23 dalam uji reliabilitas ini dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Instrumen dapat dikatakan reliabel bila memiliki koefisien *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,60 (Ghozali, 2006). Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai reliabilitas untuk instrumen konformitas sebesar 0,805.

2. Skala Instrumen Intensitas Bermain *Game online*

a. Validitas Instrumen Intensitas Bermain *Game online*

Uji validitas konstruk dilakukan untuk mengetahui apakah suatu instrumen dapat mengukur konstruk sementara dari konsep yang akan diukur (Azwar, Metode Penelitian Psikologi, 2017). Peneliti menggunakan bantuan SPSS versi 23.0 untuk uji validitas. Uji validitas dilakukan kepada 34 item Intensitas Bermain *Game online* dari 60 responden. Dengan melihat nilai *correlated item-total correlation*, item-item yang dipilih menjadi item final adalah item dengan korelasi item-total di atas 0,3 namun jika belum dapat diterima dapat ditoleransi menjadi 0,25 sehingga item yang tidak memenuhi kriteria akan dibuang (Azwar, 2012).

Instrumen intensitas bermain *game online* memiliki 34 item. Berdasarkan hasil analisis item, terdapat 14 item yang harus dibuang karena memiliki nilai *Corrected Item-Total* kurang dari 0,3. Item tersebut terdiri dari item nomor 3, nomor 4, nomor 6, nomor 7, nomor 8, nomor 12, nomor 16, nomor 20, nomor 23, nomor 27, nomor 29, nomor 31, nomor 32, dan nomor 33. Sehingga, item-item yang dipertahankan dalam instrumen intensitas bermain *game online* sebanyak 20 item.

b. Reliabilitas Instrumen Intensitas Bermain *Game online*

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui bagaimana suatu instrument berkualitas baik atau reliabel. Peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 23 dalam uji reliabilitas ini dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Instrumen dapat dikatakan reliabel bila memiliki koefisien *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,60 (Ghozali, 2006). Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai reliabilitas untuk instrumen intensitas bermain *game online* sebesar 0,922.

3. Skala Instrumen Perilaku Agresi

a. Validitas Instrumen Perilaku Agresi

Uji validitas konstruk dilakukan untuk mengetahui apakah suatu instrumen dapat mengukur konstruk sementara dari konsep yang akan diukur (Azwar, 2017). Peneliti menggunakan bantuan SPSS versi 23.0 untuk uji validitas. Uji validitas dilakukan kepada 31 item Perilaku Agresi dari 60 responden. Dengan melihat nilai *correlated item-total correlation*, item-item yang dipilih menjadi item final adalah item dengan korelasi item-total di atas 0,3 namun jika belum dapat diterima dapat ditoleransi menjadi 0,25 sehingga item yang tidak memenuhi kriteria akan dibuang (Azwar, 2017).

Instrumen perilaku agresi memiliki 31 item. Berdasarkan hasil analisis item, terdapat 7 item yang harus dibuang karena memiliki nilai *Corrected Item-Total* kurang dari 0,3. Item tersebut terdiri dari item nomor 3, nomor 7, nomor 11, nomor 13, nomor 18, nomor 30 dan nomor 31. Sehingga, item-item yang dipertahankan dalam instrumen perilaku agresi sebanyak 24 item.

b. Reliabilitas Instrumen Perilaku Agresi

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui bagaimana suatu instrumen berkualitas baik atau reliabel. Peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 23 dalam uji reliabilitas ini dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Instrumen dapat dikatakan reliabel bila memiliki koefisien *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,60 (Ghozali, 2006). Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai reliabilitas untuk instrument perilaku agresi sebesar 0,919.