

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain korelasional. Desain korelasional digunakan untuk mengukur atau menguji hubungan antara dua atau lebih variabel. Desain ini dapat menjelaskan apakah dua variabel yang diuji memiliki hubungan atau memiliki pengaruh (Creswell, 2012). Desain korelasional sejalan dengan penelitian ini yang akan melihat ada tidaknya pengaruh resiliensi terhadap *social problem solving*.

B. Partisipan

Partisipan penelitian merupakan subjek yang dituju oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Partisipan yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa pada tingkat pendidikan SMA/ sederajat di Kota Bandung. Partisipan ini dipilih karena siswa dengan tingkat pendidikan SMA/ sederajat masuk dalam kategori remaja.

C. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan individu yang menjadi pusat perhatian dalam penelitian (Cozby & Bates, 2015) serta memiliki karakteristik yang sama (Creswell, 2012). Populasi ini menjadi objek dengan karakteristik tertentu yang telah ditentukan (Sugiyono, 2015). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja pada tingkat pendidikan SMA/ sederajat di Kota Bandung. Peneliti membatasi tingkat pendidikan untuk mempersempit populasi remaja berdasarkan pertimbangan tahap perkembangan. Peneliti berusaha meminimalisasi adanya bias tahap perkembangan yang dapat memengaruhi hasil penelitian.

Berdasarkan populasi tersebut, penelitian ini mengambil beberapa sampel penelitian. Sampel adalah sebagian dari target populasi yang akan digunakan dalam penelitian serta dipelajari untuk mendapatkan hasil yang digeneralisasikan kepada populasi yang ditentukan (Creswell, 2012). Sampel diambil dengan menggunakan salah satu teknik *probability sampling* yaitu

simple random sampling. *Simple random sampling* merupakan teknik yang digunakan dengan mengambil beberapa sampel secara acak dari populasi sehingga setiap anggota populasi memiliki probabilitas yang sama untuk dipilih (Creswell, 2012). *Simple random sampling* dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membuat kumpulan gulungan kertas berisikan seluruh nama sekolah tingkat SMA/ sederajat di Kota Bandung. Setelah itu, dilakukan pengocokkan seluruh gulungan kertas dan pengambilan beberapa kertas secara acak untuk menentukan target sekolah yang akan dituju. Jumlah sekolah yang dituju disesuaikan berdasarkan ketersediaan jumlah responden yang dapat dijangkau oleh peneliti. Proses *simple random sampling* ini dilakukan hingga jumlah responden telah mencapai target yang telah ditentukan.

Jumlah siswa SMA/ sederajat di Kota Bandung berdasarkan data terbaru dari Open Data Kota Bandung adalah sebanyak ± 124.934 orang (*Data Jumlah Murid Di Kota Bandung*, 2019). Untuk menentukan jumlah sampel yang akan digunakan, peneliti mengacu pada ketentuan dari Isaac dan Michael dengan tingkat kesalahan 5% untuk rentang jumlah populasi 100.000 – 150.000 adalah sebanyak minimal 347 orang (Sugiyono, 2015). Jumlah tersebut tersebar di 30 kecamatan yang ada di Kota Bandung. Oleh karena itu, peneliti mengambil rata rata responden sebesar 3,33% dari total sampel pada setiap kecamatan di Kota Bandung. Pada penelitian ini didapatkan total sampel sebanyak 403 responden.

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan komponen atau objek yang dikaji dalam penelitian. Variabel dalam penelitian ini meliputi dua variabel yang terdiri dari variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen adalah variabel yang memengaruhi hasil atau variabel lainnya yang disimbolkan sebagai “X”, sedangkan variabel dependen adalah variabel terikat yang dipengaruhi oleh variabel independen dan disimbolkan sebagai “Y”. Berikut variabel dalam penelitian ini:

- a. Resiliensi sebagai variabel “X”
- b. *Social problem solving* sebagai variabel “Y”.

2. Definisi Operasional

a. Resiliensi

Resiliensi dalam penelitian ini didefinisikan secara operasional sebagai tingkat kapasitas individu untuk dapat terus berfungsi dan berkembang dengan baik sekalipun dalam kondisi sulit. Resiliensi diukur berdasarkan tiga dimensi yaitu *sense of mastery*, *sense of relatedness*, dan *emotional reactivity*.

- 1) *Sense of mastery* didefinisikan sebagai penilaian bahwa diri sendiri bisa melakukan dan menghadapi sesuatu yang diukur berdasarkan indikator *optimism*, *self-efficacy*, dan *adaptability*.
- 2) *Sense of relatedness* didefinisikan sebagai persepsi dan perasaan bahwa diri sendiri terhubung dengan oranglain yang diukur berdasarkan indikator *basic trust*, *access to support*, *social comfort*, dan *tolerance of differences*.
- 3) *Emotional reactivity* didefinisikan sebagai tingkat kecenderungan emosi individu bereaksi saat merespon sesuatu yang diukur berdasarkan indikator *sensitivity*, *recovery*, dan *impairment*.

Ketiga dimensi ini mengukur dua indeks yaitu *resource index* dan *vulnerability index*. *Resource index* adalah aset yang dimiliki individu untuk dapat menghadapi tantangan dalam kehidupan yang didapat dari hasil pengukuran dimensi *sense of mastery* dan *sense of relatedness*. Sedangkan *vulnerability index* adalah perbedaan tingkat aset (*resource index*) dan resiko yang dimiliki oleh individu (*emotional reactivity*). Individu yang memiliki resiliensi tinggi adalah individu yang memiliki *vulnerability index* yang rendah (*resource index* yang tinggi dan *emotional reactivity* yang rendah).

b. Social problem solving

Social problem solving dalam penelitian ini berfokus pada *problem solving style* yang didefinisikan secara operasional sebagai cara individu dalam menemukan solusi untuk mengatasi masalah yang dihadapi. *Problem solving style* ini diukur berdasarkan tiga skala yaitu *rational problem solving*, *impulsivity-carelessness style*, dan *avoidant style*.

E. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua instrumen, yaitu *Resilience Scale for Children and Adolescent* (RSCA) sebagai instrumen resiliensi dan instrumen *Social Problem Solving* yang dikembangkan oleh peneliti.

1. Instrumen Resiliensi

a. Identitas Instrumen

Instrumen RSCA dikembangkan oleh *Prince-Embury* yang dijelaskan oleh Thorne & Kohut (2015). Instrumen RSCA yang digunakan dalam penelitian ini adalah Instrumen RSCA yang telah diadaptasi menggunakan Bahasa Indonesia yang digunakan oleh Puspitaningrum & Pudjiati (2021). Instrumen ini terdiri dari 20 item yang mewakili dimensi *sense of mastery* (MAS), 24 item mewakili dimensi *sense of relatedness* (REL), dan 20 item mewakili dimensi *emotional reactivity* (REA) sehingga total item dalam instrumen ini sebanyak 64 item. Setiap item menggunakan skala *Likert* dengan lima pilihan jawaban, yaitu “Tidak Pernah”, “Jarang”, “Kadang-Kadang”, “Sering”, dan “Hampir Selalu” (Thorne & Kohut, 2015). Berikut kisi-kisi instrumen RSCA yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Resiliensi

No. Item	Jenis Item	Skala	Jumlah Item
1, 3, 4, 5, 7, 16, 19, 22, 24, 33, 34, 42, 45, 46, 47, 51, 55, 59, 60, 64	<i>Favorable</i>	<i>Sense of Mastery (MAS)</i>	20
9, 10, 11, 12, 14, 15, 18, 20, 23, 28, 29, 37, 38, 40, 43, 44, 48, 50, 52, 54, 56, 58, 61, 62	<i>Favorable</i>	<i>Sense of Relatedness (REL)</i>	24
2, 6, 8, 13, 17, 21, 25, 26, 27, 30, 31, 32, 35, 36, 39, 41, 49, 53, 57, 63	<i>Favorable</i>	<i>Emotional Reactivity (REA)</i>	20
Total			64

b. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen RSCA ini memiliki nilai validitas yang baik karena seluruh item memiliki nilai korelasi item total $> 0,2$. Selain itu, instrumen ini juga memiliki nilai reliabilitas antara 0,90 – 0,91 termasuk dalam kategori tinggi (Guilford, 1956). Berikut merupakan nilai reliabilitas pada setiap skala:

Tabel 3.2 Reliabilitas Skala Resiliensi

Skala	Reliabilitas
<i>Sense of mastery (MAS)</i>	0,90
<i>Sense of relatedness (REL)</i>	0,91
<i>Emotional reactivity (REA)</i>	0,90

c. Penyekoran

Skoring instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada ketentuan skoring RSCA yang telah dijelaskan oleh Prince-Embury (2013) dan Thorne & Kohut (2015) sebagaimana tertulis pada tabel berikut dengan pembobotan nilai berdasarkan pembobotan yang dilakukan oleh Puspitaningrum & Pudjiati (2021).

Tabel 3.3 Penyekoran Instrumen Resiliensi

No. Item	Jenis Item	Skor Untuk Pilihan Jawaban				
		Tidak Pernah	Jarang	Kadang- Kadang	Sering	Hampir Selalu
1-64	<i>Favorable</i>	1	2	3	4	5

d. Kategorisasi Skor

Kategorisasi resiliensi digunakan untuk melihat gambaran umum resiliensi pada setiap responden. Kategorisasi skor resiliensi dalam penelitian ini, mengacu pada ketentuan yang telah dirumuskan oleh Prince-Embury. Individu dikatakan memiliki resiliensi yang tinggi apabila memiliki faktor protektif yang tinggi dan faktor resiko yang rendah. Hal ini didapatkan dari hasil pengukurannya yang menunjukkan skor tinggi pada *sense of mastery* dan *sense of relatedness* dan skor rendah pada skala *emotional*. Sebaliknya, individu dikatakan memiliki resiliensi yang rendah apabila memiliki faktor protektif yang rendah dan faktor resiko yang tinggi. Hal ini didapatkan dari hasil pengukurannya yang menunjukkan skor rendah pada *sense of mastery* dan *sense of relatedness*, serta skor tinggi pada skala *emotional reactivity* (Prince-Embury, 2013).

Ketentuan tersebut dapat dijelaskan dengan skor T *vulnerability index* (VUL). Hal ini dikarenakan *vulnerability index* merupakan hasil pengurangan skor T *emotional reactivity* dengan skor T *resource index* (yang didapatkan dari hasil rata-rata skor T *sense of mastery* dan *sense of relatedness*) (Prince-Embury & Courville, 2008; Thorne & Kohut, 2015)

Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan bahwa individu dengan resiliensi yang tinggi dapat dilihat dari skor T *vulnerability index* (VUL) yang rendah dikarenakan skor *resource index* yang lebih besar

dari skor *emotional reactivity*. Sebaliknya, individu dengan resiliensi yang rendah dapat dilihat dari skor T *vulnerability index* (VUL) yang rendah karena skor *emotional reactivity* yang lebih besar dari skor *resource index*.

Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan skor T *vulnerability index* (VUL) untuk mengukur resiliensi sebagaimana yang dilakukan oleh Kumar, Steer, & Gulab (Kumar et al., 2010). Untuk menyederhanakan kategorisasi resiliensi, peneliti merumuskan kembali ketentuan Prince-Embury dan Kumar dkk, sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kategorisasi Resiliensi

Kategori	Kriteria	Interpretasi
Tinggi	VUL T Score \leq T 40	Faktor Protektif Tinggi & Faktor Resiko Rendah
Cukup	T 40 < VUL T Score > T 60	Faktor Protektif dan Resiko menunjukkan rata-rata
Rendah	VUL T Score \geq 60	Faktor Protektif Rendah & Faktor Resiko Tinggi

2. Instrumen Social Problem Solving

a. Identitas Instrumen

Instrumen *Social Problem Solving* dikembangkan oleh D’Zurilla, Nezu, & Maydeu-Olivares (2004). Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah instrumen *social problem solving* yang peneliti susun berdasarkan konstruk teori *social problem solving* (D’Zurilla et al., 2004).

Secara keseluruhan, instrumen terdiri dari 45 item. Akan tetapi, penelitian ini hanya terfokus pada *problem solving style* sehingga dalam penelitian ini hanya menggunakan 29 item untuk tiga skala *problem solving style*. Sebanyak 12 item mewakili skala *rational problem solving style* (RPS), 8 item mewakili skala *impulsivity-carelessness problem solving style* (ICS), dan 9 item mewakili

dimensi *avoidant problem solving style* (AS). Instrumen ini menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban, yaitu “Sama Sekali Tidak Menggambarkan Diri Saya”, “Sedikit Menggambarkan Diri Saya”, “Cukup Menggambarkan Diri Saya”, “Sangat Menggambarkan Diri Saya”, dan “Sepenuhnya Menggambarkan Diri Saya”. Berikut kisi-kisi instrumen *social problem solving* yang digunakan pada penelitian ini:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen *Social Problem Solving*

No. Item	Jenis Item	Skala	Jumlah Item
5, 9, 12, 14, 17, 22, 23, 31, 33, 35, 42, 45	<i>Favorable</i>	<i>Rational Problem Solving</i> (RPS)	12
2, 6, 18, 27, 36, 37, 40, 44	<i>Favorable</i>	<i>Impulsive/Carelessness Style</i> (ICS)	8
3, 7, 11, 15, 20, 25, 30, 38, 41	<i>Favorable</i>	<i>Avoidant Style</i> (AS)	9
Total			29

b. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen *social problem solving* ini memiliki nilai validitas yang baik karena seluruh item memiliki nilai korelasi item total $> 0,2$. Selain itu, instrumen ini juga memiliki nilai reliabilitas antara 0,78 – 0,91 termasuk dalam kategori sangat tinggi (Guilford, 1956). Berikut merupakan nilai reliabilitas pada setiap skala:

Tabel 3.6 Reliabilitas Skala *Social Problem Solving*

Skala	Reliabilitas
<i>Rational Problem Solving</i> (RPS)	0,91
<i>Impulsive/Carelessness Style</i> (ICS)	0,78
<i>Avoidant Style</i> (AS)	0,78

c. Penyekoran

Sistem penyekoran pada instrumen *social problem solving* ini adalah menggunakan rentang bobot skor 1 sampai 5. Berikut tabel rincian penyekoran untuk instrumen *social problem solving*

Tabel 3.7 Penyekoran Instrumen *Social Problem Solving*

No. Item	Jenis Item	Pilihan Jawaban	Skor
1-45	<i>Favorable</i>	Sangat Menggambarkan Diri Saya	1
		Sedikit Menggambarkan Diri Saya	2
		Cukup Menggambarkan Diri Saya	3
		Sangat Menggambarkan Diri Saya	4
		Sepenuhnya Menggambarkan Diri Saya	5

d. Kategorisasi Skor

Kategorisasi skor dalam penelitian ini terdiri dari dua, yaitu kategorisasi *problem solving style*, serta kategorisasi secara umum pada setiap skala. Berikut ketentuan kategorisasi tersebut:

1. Kategorisasi *Problem Solving Style*

Kategorisasi *problem solving style* dibagi menjadi tiga, yaitu kategori *rational*, *impulsive*, dan *avoidant*. Kategorisasi tersebut didapatkan berdasarkan total skor yang telah distandarisasi menjadi skor T. Skor T pada ketiga skala (*rational problem solving*, *impulsive/carelessness style*, dan *avoidant style*) dibandingkan, kemudian kategorisasi ditentukan berdasarkan skala yang menunjukkan skor T tertinggi.

2. Kategorisasi Secara Umum

Kategorisasi secara umum dibagi menjadi dua, yaitu kategori tinggi dan kategori rendah. Kategorisasi tersebut ditentukan berdasarkan skor total yang distandarisasi kemudian dijadikan skor T dengan ketentuan sebagai berikut (Ihsan, 2013):

Tabel 3.8 Kategorisasi Skala *Social Problem Solving*

Kategori	Kriteria	Interpretasi
Tinggi	$X \geq \mu$ (Rata-Rata Populasi)	$T \geq 50$
Rendah	$X < \mu$ (Rata-Rata Populasi)	$T < 50$

F. Proses Pengembangan Instrumen

Pada penelitian ini, terdapat satu instrumen yang dikembangkan oleh Peneliti yaitu instrumen *Social Problem Solving*. Peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas pada instrumen ini untuk mengetahui kelayakan alat ukur. Proses pengembangan instrumen dijelaskan lebih detail sebagai berikut.

1. Uji Validitas Isi Instrumen

Alat ukur yang telah disusun dilakukan terlebih dahulu uji validitas isi sebelum dilakukan uji coba. Uji validitas isi dilakukan dengan metode *expert judgement* yaitu penilaian bahasa dan isi kuesioner yang dilakukan oleh ahli. *Expert judgement* dilakukan oleh Helli Ihsan, M.Si, Anastasia Wulandari, M.Psi, dan Farhan Zakariyya, M.Psi., Psikolog. Setelah instrumen lolos uji validitas isi, peneliti menyusun format instrumen dalam bentuk kuesioner yang efektif untuk digunakan oleh responden. Peneliti kemudian melakukan uji coba instrumen pada tanggal 26 November 2021 – 2 Desember 2021 kepada 300 remaja di Kota Bandung dengan redaksi item yang telah direvisi berdasarkan hasil *expert judgement*.

2. Validitas Item

Pengujian validitas item dilakukan untuk mengetahui apakah elemen pada setiap instrumen sudah relevan dan dapat merepresentasikan variabel yang akan diukur. Uji validitas dilakukan pada 45 item dengan metode *Corrected Item Total Correlation*. Item yang memiliki nilai korelasi item total $> 0,2$ dikatakan layak dan dapat dipilih menjadi item final. Proses pengujian kelayakan item pada instrumen dilakukan menggunakan bantuan *software* SPSS versi 25.0. Hasilnya, seluruh item memiliki skor item total $> 0,2$ dan dapat dikatakan layak digunakan.

3. Reliabilitas Instrumen

Setelah melewati uji validitas item, peneliti melakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui apakah hasil dari

instrumen dapat dipercaya atau reliabel. Reliabilitas instrumen diuji dengan teknik *Alpha Cronbach* menggunakan bantuan *software* SPSS versi 25.0. Hasilnya instrumen *Social Problem Solving* memiliki skor reliabilitas pada rentang 0,78 – 0,91 dan termasuk dalam kategori tinggi (Guilford, 1956).

G. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan melalui prosedur yang terbagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Berikut tahapan yang dilakukan:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, peneliti merumuskan masalah, menentukan variabel penelitian, melakukan studi literatur teori terkait variabel penelitian, membuat kerangka berpikir, menentukan hipotesis penelitian, metode penelitian, indikator penelitian, menentukan populasi dan sampel penelitian, serta menyusun instrumen penelitian yang akan digunakan. Instrumen yang telah disusun terlebih dahulu melewati proses *expert judgement* sebelum digunakan untuk pengambilan data.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan pengambilan data pada populasi dengan menggunakan kuesioner dalam bentuk *google form* yang disebar secara *online* maupun manual kepada sekolah-sekolah yang tersebar di Kota Bandung. Pengambilan data secara *online* dilakukan atas pertimbangan kondisi pandemi. Setelah pengambilan data, dilakukan analisis skoring dan pengolahan data secara kuantitatif menggunakan bantuan aplikasi SPSS.

3. Tahap Akhir

Pada tahap akhir, peneliti menyusun pembahasan hasil dan kesimpulan penelitian. Kemudian, hasil penelitian secara keseluruhan disusun dalam bentuk skripsi sebagai laporan tertulis.

H. Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Data mentah dalam bentuk ordinal ditransformasikan menjadi data interval.
2. Data interval dari hasil pengukuran distandarisasi menjadi skor Z, kemudian dilakukan transformasi menjadi skor T
3. Setelah data diubah dalam bentuk skor T, dilakukan analisis normalitas dan linearitas pada data yang akan diuji menggunakan regresi linear.
4. Data yang telah memenuhi syarat normalitas dan linearitas kemudian diuji dengan analisis regresi linear sederhana antara resiliensi terhadap setiap skala *problem solving style*. Hal ini dilakukan untuk melihat pengaruh variabel resiliensi (X) terhadap *social problem solving* (Y). Total terdapat 3 proses analisis regresi linear untuk menguji hipotesis penelitian.