

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kecanduan *game online* (X), intensi untuk melakukan agresi (Y), moderasi kontrol diri (Z) pada remaja.

3.2. Partisipan/Responden

Responden dalam penelitian ini adalah orang-orang yang merupakan remaja perempuan dan laki-laki dengan rentan usia 16 hingga 18 tahun. Alasan dipilihnya remaja sebagai partisipan atau responden adalah karena pada usia remaja orang-orang memiliki kecenderungan labil dalam mengambil keputusan, mengelola emosi dan juga mengontrol diri, sehingga remaja merupakan responden yang tepat dalam penelitian ini.

3.3. Populasi dan Sampel

Berikut ini merupakan populasi dan sampel di dalam penelitian ini yaitu:

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang merupakan pengunjung kedai kopi Papabear yang berjumlah 314 orang. Alasan dipilihnya pengunjung kedai kopi Papabear adalah karena mereka kerap menghabiskan waktu untuk berkumpul bersama teman-teman untuk bermain *game online*.

2. Sampel

Sampel dari penelitian ini menggunakan rumus slovin. Peneliti menggunakan tingkat kepercayaan 90% (tingkat kesalahan yang masih dapat ditoleransi sebesar 10%). Maka diperoleh jumlah sampel penelitian sebagai berikut:

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

$$n = \frac{314}{1 + 314 (0.1)^2}$$

$$n = \frac{314}{1 + 314 \cdot 0,01}$$

$$n = \frac{314}{1 + 3,14}$$

$$n = \frac{314}{4,14}$$

$$n = 75,8$$

Berdasarkan jumlah populasi yang berjumlah 314 orang responden, maka penulis menggunakan rumus slovin yang hasilnya dibulatkan menjadi 75 orang dari jumlah seluruh responden yang aktif menjadi pengunjung kedai kopi papabear dengan rentan usia remaja akhir yakni 16 hingga 18 tahun.

3.4. Variabel Penelitian, Definisi Konseptual dan Definisi Oprasional

1. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel dependent intensi untuk melakukan agresi (Y), variabel independent kecanduan *game online* (X) dan variabel moderasi adalah kontrol diri (Z). Variabel dependent atau bisa disebut variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau disebabkan oleh adanya variabel independent. Sedangkan variabel independent adalah variabel yang mempengaruhi variabel dependent.

2. Definisi Konseptual & Definisi Oprasional

a. Kecanduan *Game Online*.

1) Definisi Konseptual

Kecanduan *game online* disebabkan dari *internet addictive disorder* atau bisa disebut kecanduan teknologi internet. Salah satu dari kecanduan *internet addictive disorder* adalah *computer game addiction* atau *game online*. Kecanduan *game online* merupakan tingkah laku seseorang untuk terus bermain *game online* serta tidak dapat mengontrol atau tidak mempunyai kekuatan dalam menghentikannya. Ada 4 Aspek kecanduan *game online* menurut Chen & Chang (2008) yaitu, kompulsif (*compulsion*), penarikan diri (*withdrawal*), toleransi (*tolerance*), masalah berhubungan dengan interpersonal dan kesehatan (*interpersonal and health-related problems*)

2) Definisi oprasional

Kecanduan *game online* adalah pola perilaku individu dalam bermain *game* seperti *bermain game* dalam intensitas waktu tertentu, memprioritaskan bermain *game* dibandingkan niat atau aktivitas lainnya, individu terus bermain *game online* meski ada kosekuensi negatif.

b. Kontrol Diri.

1) Definisi Konseptual

Kontrol diri atau *Self Control* merupakan kecakapan individu dalam kepekaan membaca situasi diri dan lingkungan. Selain itu kepekaan untuk mengontrol dan mengelola faktor-faktor sesuai situasi dan kondisi untuk menampilkan diri untuk sosialisasi, kemampuan untuk mengendalikan perilaku, kecenderungan untuk menarik perhatian, kecenderungan merubah perilaku untuk orang lain, menyenangkan orang lain, selalu konform dengan orang lain dan menutupi perasaannya. Menurut Averill (dalam Ghufron & Risnawati 2011) kontrol diri adalah kemampuan individu untuk memodifikasi perilaku, kemampuan individu dalam mengelola

informasi yang diinginkan dan yang tidak diinginkan, dan kemampuan individu untuk memilih salah satu tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini.

2) Definisi oprasional

Kontrol diri adalah tinggi rendahnya kemampuan seseorang untuk mengendalikan dirinya agar sesuai dengan norma lingkungan di sekitarnya secara sadar agar menghasilkan perilaku yang tidak merugikan dirinya ataupun orang lain.

c. Intensi Agresi

1) Definisi konseptual

Menurut Buss dan Perry (1992) menyatakan agresi sebagai perilaku untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun secara psikologis. Agresi diklasifikasikan dalam 4 aspek yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan. Agresi fisik dan agresi verbal mewakili komponen motorik dalam agresi, sedangkan kemarahan dan permusuhan mewakili komponen afektif dan kognitif dalam agresi.

2) Definisi oprasional

Intensi untuk melakukan agresi adalah seseorang atau individu yang berniat meyebabkan kerusakan fisik ataupun mental, mengacu pada tindakan kekerasan, intimidasi dan emosional.

3.5. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kecanduan *Game Online*

1. Identitas Instrumen

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kecanduan *game online* dalam penelitian ini adalah kuesioner yang dikembangkan oleh peneliti dari teori kecanduan *game online* milik Chen & Chang (2008). Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach alpha*, nilai cronbach alpha kecanduan *game online* sebesar 0,728 hal ini menunjukkan bahwa alat ukur (kuesioner) yang digunakan memiliki tingkat reliabel yang tinggi, karena lebih dari nilai tingkat keandalan Cronbach's Alpha minimum adalah 0,70. Alat ukur ini terdiri atas 16 item yang mencakup empat dimensi kecanduan *game online* yaitu kompulsif, penarikan diri, toleransi, dan masalah hubungan dengan interpersonal dan kesehatan. Dalam pengisian kuesioner, partisipan diinstruksikan untuk memilih salah satu dari skala 1-5, yaitu 1 (sangat tidak sesuai), 2 (tidak sesuai), 3 (cukup sesuai), 4 (sesuai), 5 (sangat sesuai).

2. Kisi-kisi Instrumen

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrumen Variabel Kecanduan *Game Online*

Variabel Penelitian	Dimensi/Indikator	No. Item	Jumlah
Kecanduan <i>Game Online</i>	Kompulsif	1,2,3,4	4
	Penarikan Diri	5,6,7,8	4
	Toleransi	9,10,11,12	4
	Masalah Hubungan interpersonal dan kesehatan	13,14,15,16	4
Jumlah			16

3. Penyekoran

Jawaban dari setiap pertanyaan Kecanduan *game online* dinilai dengan angka sebagai berikut:

Tabel 3.2 Penyekoran kecanduan *game online*

Favorable	5	4	3	2	1
Unfavorable	1	2	3	4	5

4. Kategorisasi Skala

Gambaran Kecanduan *game online* pada penelitian ini dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu tinggi dan rendah. Berikut merupakan norma kategorisasi skala untuk variable kecanduan *game online*:

Tabel 3.3 Norma Kategorisasi Variabel Penelitian

Kategori	Penghitungan Norma
Tinggi	$T \geq 50$
Rendah	$T < 50$

Norma kategorisasi dalam penelitian ini menggunakan norma dari skor rata rata baku (Skor T). Skor partisipan dalam bentuk rasio di transformasi ke dalam skor Z dan skor T. Skor T tersebut kemudian dikonversikan ke dalam rumus dua level (Ihsan, 2013). Partisipan yang memiliki skor T lebih besar atau sama dengan dari nilai rata rata baku termasuk ke dalam tinggi, sedangkan partisipan yang memiliki skor T lebih kecil dari nilai rata rata baku termasuk ke dalam kategori rendah.

5. Interpretasi Skor

Skor yang telah diperoleh sampel dikategorikan menjadi dua kategori yaitu kategori tinggi, dan kategori rendah. Makna dari masing-masing kategori tersebut adalah:

1) Kategori Tinggi

Individu yang tergolong kategori tinggi kecanduan *game online* adalah individu yang memiliki dorongan untuk bermain game online secara terus menerus, menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal kecuali bermain game online, tidak memiliki batasan waktu ketika bermain game online, menghiraukan hubungan interpersonal dan masalah kesehatan yang disebabkan oleh kecanduan *game online*.

2) Kategori Rendah

Individu yang tergolong kategori rendah kecanduan *game online* adalah individu yang tidak memiliki dorongan untuk bermain *game online* secara terus menerus, tidak menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal karena bermain *game online*, memiliki batasan waktu ketika bermain *game online*, bisa berhubungan interpersonal dan tidak ada masalah kesehatan yang disebabkan oleh kecanduan *game online*.

2. Intensi Agresi

a. Identitas Instrumen

Instrumen yang akan digunakan untuk mengukur intensi agresi dalam penelitian ini adalah kuesioner yang dikembangkan oleh peneliti dari teori Buss & Perry (1992). Uji validitas instrumen dilakukan pada 250 responden remaja perempuan dan laki-laki yang menghasilkan instrumen intensi agresi tetap memiliki 14 item karena semua item diterima dan tidak ada yang berada diluar rentang norma nilai. Pengukuran intensi agresi ini bertujuan untuk mengukur tinggi rendahnya intensi untuk melakukan agresi yang dimiliki remaja. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus

Cronbach alpha, nilai cronbach alpha intensi agresi sebesar 0,750 hal ini menunjukkan bahwa alat ukur (kuesioner) yang digunakan memiliki tingkat reliabel yang tinggi, karena lebih dari nilai tingkat keandalan Cronbach's Alpha minimum adalah 0,70.

Alat ukur ini terdiri atas 14 item yang mencakup empat dimensi intensi agresi yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, permusuhan. Dalam pengisian kuesioner, partisipan diinstruksikan untuk memilih salah satu dari skala 1-5, yaitu 1 (sangat tidak sesuai), 2 (tidak sesuai), 3 (cukup sesuai), 4 (sesuai), 5 (sangat sesuai).

b. Kisi-kisi Instrumen

Tabel 3.4

Kisi-kisi Instrumen Variabel Intensi Agresi

Variabel Penelitian	no	Indikator	No. Item	jumlah
Intensi Agresi	1	Agresi Fisik	1,2,3,4	4
	2	Agresi Verbal	5,6,7,8	4
	3	Kemarahan	9,10,11,12	4
	4	Permusuhan	13,14,	2
Jumlah				14

c. Penyekoran

Jawaban dari setiap pertanyaan intensi agresi dinilai dengan angka sebagai berikut:

Tabel 3.5

Penyekoran kecanduan *game online*

Favorable	5	4	3	2	1
Unfavorable	1	2	3	4	5

d. Kategorisasi skala

Gambaran intensi agresi pada penelitian ini dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu tinggi dan rendah. Berikut merupakan norma kategorisasi skala untuk variable kecanduan *game online*:

Tabel 3.6

Norma Kategorisasi Variabel Penelitian

Kategori	Penghitungan Norma
Tinggi	$T \geq 50$
Rendah	$T < 50$

Partisipan yang memiliki skor T lebih besar atau sama dengan dari nilai rata rata baku termasuk ke dalam kategori tinggi, sedangkan partisipan yang memiliki skor T lebih kecil dari nilai rata rata baku termasuk ke dalam kategori rendah.

e. Interpretasi Skor

Skor yang telah diperoleh sampel dikategorikan menjadi dua kategori yaitu kategori tinggi, dan kategori rendah. Makna dari masing-masing kategori tersebut adalah:

1) Kategori Tinggi

Individu yang tergolong kategori tinggi intensi agresi adalah individu yang memiliki tindakan untuk menyerang seseorang secara fisik, menyerang menggunakan kata-kata seperti umpatan atau sindiran, benci kepada seseorang karena tidak dapat mencapai tujuannya.

2) Kategori Rendah

Individu yang tergolong kategori rendah intensi agresi adalah individu yang tidak memiliki tindakan untuk menyerang seseorang secara fisik, tidak menyerang menggunakan kata-kata seperti umpatan atau sindiran, tidak benci kepada seseorang karena tidak dapat mencapai tujuannya.

3. Kontrol Diri

1. Identitas Instrumen

Instrumen yang akan digunakan untuk mengukur kontrol diri dalam penelitian ini adalah kuesioner yang dikembangkan oleh peneliti dari teori Averill (1973). Uji validitas instrumen dilakukan pada 250 responden remaja perempuan dan laki-laki yang menghasilkan instrumen kontrol diri tetap memiliki 14 item karena semua item diterima dan tidak ada yang berada diluar rentang norma nilai. Pengukuran kontrol diri ini bertujuan untuk mengukur tinggi rendahnya kontrol diri yang dimiliki remaja. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach alpha*, nilai cronbach alpha kontrol diri sebesar 0,750 hal ini menunjukkan bahwa alat ukur (kuesioner) yang digunakan memiliki tingkat reliabel yang tinggi, karena lebih dari nilai tingkat keandalan Cronbach's Alpha minimum adalah 0,70.

Alat ukur ini terdiri atas 14 item yang mencakup tiga dimensi kontrol diri yaitu mengontrol perilaku, mengontrol kognitif, mengontrol keputusan. Dalam pengisian kuesioner, partisipan diinstruksikan untuk memilih salah satu dari skala 1-5, yaitu 1 (sangat tidak sesuai), 2 (tidak sesuai), 3 (cukup sesuai), 4 (sesuai), 5 (sangat sesuai).

2. Kisi-Kisi Instrumen

Tabel 3.7

Kisi-kisi Instrumen Variabel Kontrol Diri

Variabel Penelitian	No	Indikator	No. Item	Jumlah
Kontrol Diri	1	Mengontrol Perilaku	1,2,3,4,5	5
	2	Mengontrol Kognitif	6,7,8,9,10	5
	3	Mengontrol Keputusan	11,12,13,14	4
Jumlah				14

3. Penyekoran

Tabel 3.8
Penyekoran Kontrol Diri

Favorable	5	4	3	2	1
Unfavorable	1	2	3	4	5

4. Kategorisasi skala

Gambaran kontrol diri pada penelitian ini dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu tinggi dan rendah. Berikut merupakan norma kategorisasi skala untuk variable kontrol diri:

Tabel 3.9
Norma Kategorisasi Variabel Penelitian

Kategori	Penghitungan Norma
Tinggi	$T \geq 50$
Rendah	$T < 50$

Partisipan yang memiliki skor T lebih besar atau sama dengan dari nilai rata rata baku termasuk ke dalam kategori tinggi, sedangkan partisipan yang memiliki skor T lebih kecil dari nilai rata rata baku termasuk ke dalam kategori rendah.

5. Interpretasi Skor

Skor yang telah diperoleh sampel dikategorikan menjadi dua kategori yaitu kategori tinggi, dan kategori rendah. Makna dari masing-masing kategori tersebut adalah:

3) Kategori Tinggi

Individu yang tergolong kategori tinggi dalam kontrol diri adalah individu yang mampu memodifikasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan, mampu mengolah informasi yang tidak diinginkan untuk mengurangi tekanan, kemampuan untuk mengontrol keputusan.

4) Kategori Rendah

Individu yang tergolong kategori rendah perilaku kontrol diri adalah individu yang tidak mampu memodifikasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan, tidak mampu mengolah informasi yang tidak diinginkan untuk mengurangi tekanan, kurangnya kemampuan untuk mengontrol keputusan.

3.6. Proses Pengembangan Instrumen

Instrumen kecanduan *game online*, kontrol diri, intensi agresi disusun oleh peneliti berdasarkan konsep teori kecanduan *game online* milik Chan & Chang (2008), Agresi milik Buss & Perry, Kontrol diri milik (Averill 1973). Setelah menyusun instrumen, peneliti meminta penilaian dari orang-orang yang ahli dibidangnya atau yang lebih dikenal dengan *expert judgement* untuk menguji validitas isi dari ketiga instrumen yang akan digunakan. Ahli dalam bidang psikologi yang dimaksud adalah Farhan Zakariyya, S.Psi., M.Psi., Psikolog, Gemala Nurendah, S.Pd., M.A, Ita Juwitaningrum, S.Psi., M.Pd.

Peneliti melakukan uji coba instrumen lingkungan keluarga kepada 250 orang remaja. Uji coba instrumen ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian instrumen-instrumen dengan penelitian yang akan dilakukan. Analisis data dalam uji coba instrumen pada penelitian ini diolah menggunakan SPSS 16 untuk mengetahui reliabilitas dan kelayakan item.

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas diperlukan untuk mengetahui seberapa valid atau akurat data yang sedang diteliti. Lebih lanjut menurut Sugiyono (2008:42) “Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Apabila nilai korelasi di atas 0,3 maka dikatakan item tersebut memberikan tingkat kevalidan yang cukup, sebaliknya apabila nilai korelasi di bawah 0,3 maka dikatakan item tersebut kurang valid.

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan *Product Moment* dari Person yang perhitungannya dibantu oleh *Program Statistic Product and Service Solution for Windows* (SPSS).

Tabel 3.10
Norma kategori nilai *Product Moment* (SPSS)

Data	Niali yang diterima
Kecanduan <i>game online</i>	r hitung > r tabel 0.124
Kontrol diri	r hitung > r tabel 0.124
Intensi Agresi	r hitung > r tabel 0.124

Berdasarkan hasil analisis item, kecanduan *game online* memiliki 16 item tidak ada item yang dibuang, nilai r hitung kecanduan *game online* lebih besar dari r tabel sehingga item yang diujikan valid.

Kontrol diri memiliki 14 item tidak ada item yang dibuang. Nilai r hitung kontrol diri lebih besar dari r tabel sehingga item yang diujikan valid.

Intensi agresi memiliki 14 item tidak ada item yang dibuang. Nilai r hitung intensi agresi lebih besar dari r tabel sehingga item yang diujikan valid.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach alpha*. *Cronbach alpha* merupakan sebuah ukuran keandalan yang memiliki nilai berkisar dari nol sampai satu, nilai tingkat keandalan Cronbach's Alpha minimum adalah 0,70.

Tabel 3.11
Tingkat Keandalan Cronbach's Alpha

Nilai Cronbach's Alpha	Tingkat Keandalan
0.0 - 0.20	Kurang Andal
>0.20 – 0.40	Agak Andal
>0.40 – 0.60	Cukup Andal
>0.60 – 0.80	Andal
>0.80 – 1.00	Sangat Andal

a. Hasil Uji Hasil uji reliabilitas untuk variabel Kecanduan *Game online* (X)

Tabel 3.12

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,728	17

Dari tabel 3.5 di atas, dapat diketahui bahwa nilai alpha cronbach sebesar 0,728 hal ini menunjukkan bahwa alat ukur (kuesioner) yang digunakan untuk mengukur kecanduan *game online* memiliki tingkat reliabel yang tinggi, karena lebih dari 0,7 yang menyatakan nilai reliabel tinggi.

b. Hasil uji reliabilitas untuk variabel kontrol diri (Z)

Tabel 3.13

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,750	15

Dari tabel 3.9 di atas, dapat diketahui bahwa nilai alpha cronbach sebesar 0,750 hal ini menunjukkan bahwa alat ukur (kuesioner) yang digunakan untuk mengukur kontrol diri memiliki tingkat reliabel yang tinggi, karena lebih dari 0,7 yang menyatakan nilai reliabel tinggi.

c. Hasil uji reliabilitas untuk variable intensi agresi (Y)

Tabel 3.14

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,748	15

Dari tabel 3.10 di atas, dapat diketahui bahwa nilai alpha cronbach sebesar 0,748 hal ini menunjukkan bahwa alat ukur (kuesioner) yang digunakan untuk mengukur intensi agresi memiliki tingkat reliabel yang tinggi, karena lebih dari 0,7 yang menyatakan nilai reliabel tinggi.

3.7. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana, analisis regresi moderating, koefisien determinasi, uji t dan uji F. Untuk mengetahui variabel yang akan memperkuat atau memperlemah hubungan antara variabel independen lainnya terhadap variabel dependen. Metode mensyaratkan untuk melakukan uji asumsi klasik guna mendapatkan hasil yang terbaik. (Ghozali, 2011:105)

menyatakan bahwa tujuan pemenuhan asumsi klasik ini dimaksudkan agar variabel bebas sebagai estimator atas variabel terikat tidak bias.

a. Uji Asumsi Klasik

Sebelum dilakukan pengujian analisis regresi linier terhadap hipotesis penelitian, maka terlebih dahulu perlu dilakukan suatu pengujian asumsi klasik atas data yang akan diolah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas didapatkan hasil signifikansi nilai untuk variabel X sebesar 0,304, variabel Z sebesar 0,127 dan variabel Y sebesar 0.286, dikarenakan hasil *Asymp.Sig (2-tailed)* lebih besar dari > 0.05 , maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi secara normal.

b. Uji Multikolinieritas

Hasil uji multikolinieritas yaitu tidak adanya *problem* multikolinieritas jika nilai *Tolerance* harus $> 0,10$ dan nilai *VIF* < 10 . Berdasarkan hasil yang di dapat nilai *variance inflation factor (VIF)* pada kedua variabel independen yaitu Kecanduan Game Online dan Kontrol Diri sebesar 0.723 ($0.723 < 10$) dan nilai *tolerance* 1.382 ($1.382 > 0.1$). Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas pada penelitian ini.

c. Heteroskedastisitas

Berdasarkan hasil pengolahan data, didapatkan hasil uji heteroskedastisitas dengan uji scatter plot menunjukkan bahwa Titik-titik menyebar diatas dan dibawah atau disekitar angka nol, titik-titik tidak hanya mengumpul diatas atau dibawah saja, titik-titik data tidak membentuk pola bergelombang melebar, menyempit kemudian melebar kembali, penyebaran titik-titik data tidak berpola. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa

tidak terjadi masalah heteroskedastisitas pada data dalam penelitian ini hingga model regresi yang baik dan ideal dapat terpenuhi.

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan regresi linier sederhana. Analisis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh beberapa variabel independen terhadap variabel dependen. Analisis linier sederhana dilakukan dengan uji koefisien determinasi, dan uji t, Model regresi dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana adalah hubungan secara linear antara satu variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen, apakah positif atau negatif untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan.

b. Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi berganda, yaitu teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh keseluruhan variabel X terhadap variabel Y.

c. Uji Regresi Variabel Moderating

Uji Regresi Variabel Moderating Variabel moderating adalah variabel independen yang akan memperkuat atau memperlemah hubungan antara variabel independen lainnya terhadap variabel dependen. Di dalam uji residual variabel moderating dapat diuji dengan 3 uji yaitu salah satunya adalah uji interaksi Uji interaksi atau sering disebut dengan Moderated Regression Analysis (MRA) merupakan aplikasi khusus regresi berganda linear di mana dalam persamaan regresinya mengandung unsur interaksi (perkalian dua atau lebih variabel independen),

d. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (R^2) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu. Nilai R^2 yang kecil berarti

kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen amat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen.

Tabel 3.15
Pedoman Interpretasi Koefisien Determinasi

Pernyataan	Keterangan
>4%	Pengaruh rendah sekali
5%-16%	Pengaruh rendah tapi pasti
17%-49%	Pengaruh cukup berarti
50%-81%	Pengaruh tinggi atau kuat
>80%	Pengaruh tinggi sekali

Sumber: Sugiyono (2010:329)

e. Uji t. (Parsial)

Melakukan uji parsial, untuk menguji pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat uji ini digunakan untuk mengetahui apakah dalam menggunakan model regresi variabel *independen* (X) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap variabel *dependen* (Y).

Tahap uji koefisien regresi secara parsial adalah:

1) Menentukan hipotesis

a) H_0 : Secara parsial tidak memiliki pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Intensi untuk Melakukan Agresi.

H_a : Secara parsial memiliki pengaruh signifikan Kecanduan *Game Online* terhadap Intensi untuk melakukan Agresi

b) H_0 : Secara parsial tidak memiliki pengaruh Kecanduan *Game online* terhadap Intensi untuk Melakukan Agresi yang Dimoderasi Kontrol Diri.

H_a : Secara parsial memiliki pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Intensi untuk Melakukan Agresi Yang Dimoderasi oleh Kontrol Diri

2) Menentukan tingkat signifikan $\alpha = 5\%$

3) Menentukan t hitung

4) Menentukan t tabel

Tabel distribusi t dicari pada $\alpha 5\%$ dengan derajat kebebasan (df) = n-2

Membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} Kriteria pengujian

H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

f. Uji F (Simultan)

Melakukan pengujian simultan untuk mengetahui pengaruh seluruh variabel bebas secara simultan terhadap variabel terikat.

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah semua variabel bebas secara bersama-sama dapat berperan atas variabel terikat. Pengujian ini dilakukan menggunakan distribusi F dengan membandingkan antara nilai F-kritis dengan nilai F-test yang terdapat pada tabel *analysis of variance* (ANOVA) dari hasil perhitungan dengan microsoft. Menurut Sugiyono (2012:257), jika nilai $F_{hitung} > F_{kritis}$, maka H_0 yang menyatakan bahwa variasi perubahan nilai variabel bebas (Kecanduan *Game Online* dan Kontrol diri) tidak dapat dijelaskan perubahan nilai variabel terikat (intensi agresi pada remaja) ditolak dan sebaliknya.

1) Perumusan Hipotesis

Untuk menguji apakah variabel X1 dan X2 secara simultan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Y, maka dilakukan pengujian hipotesis simultan sebagai berikut:

- a) H_0 : Kecanduan *Game Online* dan Kontrol Diri Secara Simultan Tidak Memiliki Pengaruh terhadap Intensi untuk Melakukan Agresi pada Remaja.
- b) H_a : Kecanduan *Game Online* dan Kontrol Diri Secara Simultan Memiliki Pengaruh terhadap Intensi untuk Melakukan Agresi pada Remaja.

2) H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$

3) H_0 ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$