

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Tipe Penelitian**

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Berbeda dengan penelitian kualitatif, penelitian kuantitatif merupakan metode yang berpangkal dari peristiwa-peristiwa yang dapat diukur secara kuantitatif, atau dinyatakan dengan angka-angka, seperti skala, indeks, rumus, dan sebagainya (Subyantoro & Suwanto, 2007). Peneliti ingin meneliti apakah terdapat pengaruh *subjective well-being* terhadap agresivitas pada pengemudi ojek pangkalan. Hal-hal yang dibahas dalam penelitian ini meliputi identifikasi variabel penelitian, definisi operasional, populasi dan metode pengambilan sampel, metode pengambilan data, validitas dan reliabilitas, dan metode analisis data.

#### **3.2. Identifikasi Dan Operasionalisasi Variabel Penelitian**

##### **3.2.1. Identifikasi Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau nilai yang terdapat dalam diri seseorang, objek, atau aktivitas tertentu yang memiliki variasi yang sudah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014). Adapun variabel-variabel dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel bebas (independen) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (dependen) (Sugiyono, 2014). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *subjective well-being*.

- b. Variabel terikat (dependen) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (independen) (Sugiyono, 2014). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah agresivitas.

### **3.2.2. Definisi Konseptual**

#### **3.2.2.1. Variabel Agresivitas**

Agresivitas adalah kecenderungan atau niat seseorang untuk berperilaku agresif yang dilakukan untuk melukai makhluk hidup lain, baik secara fisik maupun secara psikologis, atau yang bersifat merusak atau menyerang objek tertentu.

#### **3.2.2.2. Variabel *Subjective Well-Being***

*Subjective well-being* adalah sebuah penilaian masing-masing individu terhadap kualitas hidup yang ia jalani, yang di dalamnya terdapat aspek kebahagiaan, kepuasan hidup, afek positif dan negatif serta aspek spesifik lainnya di dalam hidup.

### **3.2.3. Definisi Operasional**

#### **3.2.3.1. Variabel Agresivitas**

Dalam penelitian ini, agresivitas merupakan skor total yang diperoleh dari pengisian alat ukur *The Aggression Questionnaire* dari Buss & Perry (1992). Skor ini menunjukkan apakah individu memiliki kecenderungan untuk berperilaku agresif atau tidak.

### **3.2.3.2. Variabel *Subjective Well-Being***

Skor *subjective well-being* merupakan penjumlahan dari pengisian alat ukur skala perkembangan hidup (*Flourishing Scale*), skala kepuasan hidup (*Satisfaction with Life Scale*), dan skala pengalaman positif dan negatif (*Scale of Positive and Negative Experience*) dari Ed Diener.

## **3.3. Populasi dan Sampel**

### **3.3.1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek/objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014). Dalam sebuah penelitian, populasi dan sampel merupakan hal yang harus diperhatikan. Populasi dalam penelitian ini adalah pengemudi ojek pangkalan di DKI Jakarta.

### **3.3.2. Sampel**

Sampel adalah bagian dari populasi yang mewakili keseluruhan anggota populasi yang bersifat representatif (Morissan, 2012). Suatu sampel yang tidak representatif terhadap setiap anggota populasi, berapa pun ukuran sampel itu, tidak dapat digeneralisasi untuk menjelaskan sifat populasi di mana sampel diambil.

### **3.3.3. Teknik Pengambilan Sampel**

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-probability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk

dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2014). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *accidental sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan/insidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2014).

### **3.4. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik survei, yang berarti alat pengumpulan datanya adalah dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian ini, terdapat dua alat ukur yang peneliti gunakan, yaitu alat ukur perilaku agresif dan alat ukur *subjective well-being*.

#### **3.4.1. Instrumen *Subjective Well-Being***

Skala dari Ed Diener yang digunakan untuk mengukur kesejahteraan subjektif, yang terdiri dari tiga skala, yakni:

a. Skala Perkembangan Hidup (*Flourishing Scale*)

Skala yang awalnya terdiri dari 8 butir item ini, peneliti modifikasi karena mendapat berbagai pertimbangan, dari awalnya 8 aitem, menjadi 11 aitem yang menggambarkan aspek-aspek penting dalam keberfungsian seseorang individu yang diukur dari hubungan positif, sampai dengan perasaan akan kompetensi dan kebermaknaan serta tujuan dalam hidup. Skala ini dikembangkan oleh Diener dan rekan-rekan pada tahun 2009.

b. Skala Kepuasan Hidup (*Satisfaction with Life Scale*)

Skala ini dipergunakan untuk mengukur pendapat kognitif kepuasan hidup seseorang secara utuh. Skala ini terdiri dari 5 butir aitem

pertanyaan. Skala ini bebas dipergunakan oleh siapa saja tanpa izin atau pun bayaran selama pihak yang menggunakan memberikan hasilnya kepada pembuat skala. Skala ini juga dikembangkan oleh Diener dan rekan-rekan pada tahun 2009.

- c. Skala Pengalaman Positif dan Negatif (*Scale of Positive and Negative Experience*) yang terdiri dari enam butir pertanyaan pada tiap afeknya. Sehingga total aitem pada skala ini adalah berjumlah dua belas aitem. Cara penghitungan pada skala ini adalah dengan mengurangkan skor total dari jumlah skor pertanyaan perasaan positif dengan jumlah skor dari pertanyaan perasaan negatif. Skala ini dikembangkan oleh Diener dan rekan-rekan pada tahun 2009.

Skala *subjective well-being* yang digunakan dalam penelitian ini, melewati beberapa tahapan prosedur adaptasi, diantaranya sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari instrumen yang sesuai dengan tujuan penelitian;
- b. Instrumen *subjective well-being* dari Ed Diener mengalami alih bahasa oleh peneliti secara mandiri;
- c. Setelah itu, peneliti melakukan *back-translate* instrumen;
- d. Selanjutnya, instrumen disebar kepada 5 orang dewasa, yang kriterianya hampir sama dengan responden dalam penelitian ini untuk melalui syarat uji keterbacaan;
- e. Setelah proses uji keterbacaan, peneliti melakukan uji coba instrumen terhadap 32 orang responden orang dewasa yang memiliki pekerjaan sebagai pengemudi ojek pangkalan;
- f. Setelah proses uji coba, peneliti menemukan butir item yang valid dan tidak valid, dan hanya menggunakan butir item yang valid sebagai item dalam instrumen final penelitian ini.

Kemudian, skala yang sudah ada diadaptasi sehingga menghasilkan beberapa perubahan pada bahasa instrumen yang awalnya berbahasa Inggris dan diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia. Berikut ini merupakan *blueprint* skala *subjective well-being*.

Tabel 3.1. *Blueprint* skala *subjective well-being*

Variabel	<i>Subjective Well-Being</i>	
Dimensi	Item	Jumlah Item
Perkembangan Hidup	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11	11
Kepuasan Hidup	1, 2, 3, 4, 5	5
Pengalaman Positif	1, 3, 5, 7, 10, 12	6
Pengalaman Negatif	2, 4, 6, 8, 9, 11	6
Jumlah		28

### 3.4.2. Instrumen Agresivitas

Instrumen ini digunakan untuk mengukur agresivitas yang diadaptasi dari *The Aggression Questionnaire* yang dikembangkan oleh Buss dan Perry pada tahun 1992. Kuesioner ini terdiri dari 4 subskala, yaitu: agresi fisik (*physical aggression*), agresi verbal (*verbal aggression*), kemarahan (*anger*), dan permusuhan (*hostility*). Skala ini diklaim oleh Buss dan Perry sebagai alat ukur yang konsisten dari masa ke masa.

Peneliti mengadaptasi skala ini sehingga menghasilkan perubahan bahasa instrumen yang awalnya berbahasa Inggris, dan diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia.

Skala agresivitas yang digunakan dalam penelitian ini, melewati beberapa tahapan prosedur adaptasi, diantaranya sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari instrumen yang sesuai dengan tujuan penelitian;
- b. Instrumen agresivitas dari Buss dan Perry mengalami alih bahasa oleh peneliti secara mandiri;
- c. Setelah itu, peneliti melakukan *back-translate* instrumen;
- d. Selanjutnya, instrumen disebar kepada 5 orang dewasa, yang kriterianya hampir sama dengan responden dalam penelitian ini untuk melalui syarat uji keterbacaan;
- e. Setelah proses uji keterbacaan, peneliti melakukan uji coba instrumen terhadap 32 orang responden orang dewasa yang memiliki pekerjaan sebagai pengemudi ojek pangkalan;
- f. Setelah proses uji coba, peneliti menemukan butir item yang valid dan tidak valid, dan hanya menggunakan butir item yang valid sebagai item dalam instrumen final penelitian ini.

Berikut ini merupakan *blueprint* skala agresivitas.

Tabel 3.2. *Blueprint* skala Agresivitas

<b>Variabel</b>	<b>Agresivitas</b>	
<b>Dimensi</b>	<b>Item</b>	<b>Jumlah Item</b>
Agresi Fisik	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	8
Agresi Verbal	9, 10, 11, 12, 13	5
Kemarahan	14, 15, 16, 17, 18, 19	6
Permusuhan	20, 21, 22, 23, 24, 25	6
Jumlah		25

### 3.4.3. Uji Diskriminasi Butir Item

Setelah melakukan penerjemahan, peneliti melakukan uji coba kepada sampel yang berjumlah 32 orang, dengan kriteria yang hampir sesuai dengan sampel. Setelah melakukan proses uji coba, peneliti melakukan hasil analisis terhadap uji coba tersebut. Uji analisis dilakukan dengan menggunakan program IBM SPSS Statistics 23.

Untuk mengetahui reliabilitas alat ukur yang mengungkap konstruk berjumlah satu faktor/dimensi, rumus Alpha Cronbach tepat untuk digunakan (Rangkuti, 2012).

Hasil analisis pada instrumen *subjective well-being* menunjukkan bahwa instrumen ini memiliki nilai skor Alpha Cronbach sebesar 0.8585 dan tidak terdapat butir item yang memiliki daya diskriminasi yang rendah. Sedangkan pada instrumen agresivitas, diperoleh nilai skor Alpha Cronbach sebesar 0.7655 dan terdapat 2 butir item yang memiliki daya diskriminasi item rendah, dan 23 item lain memiliki daya diskriminasi item yang tinggi. Sebuah item dikatakan memiliki daya diskriminasi tinggi, apabila skor korelasi item-total positif memiliki nilai yang lebih besar daripada nilai r-kriteria yang ditetapkan. Sebagian ahli berpendapat bahwa r-kriteria adalah 0.3, sehingga jika nilai koefisien korelasi positif dan lebih besar daripada 0.3 maka item dikatakan memiliki daya diskriminasi yang tinggi.

Berikut adalah tabel hasil uji daya diskriminasi item instrumen agresivitas dan instrumen *subjective well-being*.

Tabel 3.3. Hasil Uji Daya Diskriminasi Item Instrumen Agresivitas

<b>Variabel</b>			
<b>Agresivitas</b>			
<b>Dimensi</b>	<b>Daya Diskriminasi Tinggi</b>	<b>Daya Diskriminasi Rendah</b>	<b>Jumlah Item</b>
Agresi Fisik	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8		
Agresi Verbal	9, 10, 11, 12	13	
Kemarahan	14, 15, 16, 17, 18	19	
Permusuhan	20, 21, 22, 23, 24, 25		
Jumlah Item	23	2	25

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh 23 butir item yang memenuhi kriteria (korelasi item-total positif lebih besar daripada 0.3), yaitu butir soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 untuk dimensi agresi fisik; butir soal nomor 9, 10, 11, 12 untuk dimensi agresi verbal; butir soal nomor 14, 15, 16, 17, 18 untuk dimensi kemarahan; dan butir soal nomor 20, 21, 22, 23, 24, 25 untuk dimensi permusuhan. Sedangkan 2 butir item yang tidak memenuhi kriteria, adalah butir soal nomor 13, dan 19. Item-item yang memiliki daya diskriminasi yang tinggi, selanjutnya akan dipergunakan sebagai butir soal dalam instrumen final dari variabel agresivitas.

Selain variabel agresivitas, berikut ini akan ditampilkan tabel hasil uji daya diskriminasi item dari variabel *subjective well-being*.

Tabel 3.4. Hasil Uji Daya Diskriminasi Item Instrumen *Subjective Well-Being*

<b>Variabel</b>			
<b><i>Subjective Well-Being</i></b>			
<b>Dimensi</b>	<b>Daya Diskriminasi Tinggi</b>	<b>Daya Diskriminasi Rendah</b>	<b>Jumlah Item</b>
Perkembangan Hidup	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11		11
Kepuasan Hidup	1, 2, 3, 4, 5		5
Pengalaman Positif	1, 3, 5, 7, 10, 12		6
Pengalaman Negatif	2, 4, 6, 8, 9, 11		6
Jumlah			28

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh 28 butir item yang memenuhi kriteria (korelasi item-total positif lebih besar daripada 0.3). Dengan kata lain, semua butir item dari masing-masing dimensi *subjective well-being* memiliki daya diskriminasi yang tinggi, dan selanjutnya tetap dipergunakan sebagai instrumen final dalam penelitian ini.

Selain daya diskriminasi tiap butir item, peneliti juga menguji reliabilitas dari instrumen secara keseluruhan, baik instrumen agresivitas, maupun *subjective well-being*. Hasil reliabilitas pada instrumen *subjective well-being* menunjukkan nilai Alpha Cronbach sebesar 0.8585. Dengan nilai sebesar itu, apabila merujuk kepada kaidah reliabilitas Guilford, maka reliabilitas pada instrumen ini termasuk reliabel. Berikut tabel kaidah reliabilitas dari Guilford (Rangkuti, 2012)

Tabel 3.5. Kaidah Reliabilitas Guilford

<b>Koefisien Reliabilitas</b>	<b>Kriteria</b>
> 0.9	Sangat Reliabel
0.7 – 0.9	Reliabel
0.4 – 0.69	Cukup Reliabel
0.2 – 0.39	Kurang Reliabel
< 0.2	Tidak Reliabel

Sedangkan hasil reliabilitas pada instrumen agresivitas menunjukkan nilai Alpha Cronbach sebesar 0.7655. Dengan nilai tersebut, jika dilihat dengan kaidah Guilford, maka kriteria instrumen ini termasuk reliabel. Ini berarti, kedua instrumen tersebut memiliki taraf keajegan yang bersifat konsisten meskipun diukur lebih dari satu kali.

### 3.5. Modifikasi Instrumen

Peneliti melakukan modifikasi instrumen pada variabel *subjective well-being* untuk memudahkan sampel dalam mengisi instrumen tersebut. Modifikasi ini dilakukan karena terdapat item yang memiliki makna ganda. Modifikasi yang dilakukan yaitu:

Item nomor 1, terjadi pemecahan kalimat dari “Saya mempunyai hidup yang berguna dan bermakna.” Dari kalimat tersebut, peneliti melakukan perubahan dengan menjadikan kalimat utuh tersebut menjadi dua buah kalimat yang memiliki makna berbeda, yaitu “Saya mempunyai hidup yang berguna.” dan “Saya mempunyai hidup yang bermakna.” Pemecahan kalimat juga terjadi

pada nomor 2, dan 3. Pada skala pengalaman positif dan negatif (*Scale of Positive and Negative Experience*), semua nomor dimodifikasi dengan dibubuhkan tambahan kata “perasaan” dan di setiap nomor diberikan contoh. Di bawah ini akan ditampilkan dalam bentuk tabel item-item yang dimodifikasi:

Tabel 3.6. Modifikasi Instrumen

Item Awal	Item Setelah Modifikasi
Saya mempunyai hidup yang berguna dan bermakna	Saya mempunyai hidup yang berguna Saya mempunyai hidup yang bermakna
Saya memiliki hubungan sosial yang baik dan bermanfaat	Saya memiliki hubungan sosial yang baik Saya memiliki hubungan sosial yang bermanfaat
Saya terlibat aktif dan tertarik dengan kegiatan yang saya lakukan sehari-hari	Saya tertarik dengan kegiatan yang saya lakukan sehari-hari Saya terlibat aktif dengan kegiatan yang saya lakukan sehari-hari
Positif	Perasaan Positif
Negatif	Perasaan Negatif
Baik	Perasaan Baik
Buruk	Perasaan Buruk
Menyenangkan	Perasaan Menyenangkan
Tidak Menyenangkan	Perasaan Tidak Menyenangkan
Bahagia	Perasaan Bahagia
Sedih	Perasaan Sedih
Takut	Perasaan Takut
Penuh Kegembiraan	Perasaan Penuh Kegembiraan
Marah	Perasaan Marah
Puas	Perasaan Puas

### 3.6. Analisis Data

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil skala agresivitas dan skala *subjective well-being*. Hasil dari skala ini kemudian dianalisis secara statistik. Teknik pengolahan data menggunakan teknik analisis data statistik parametrik. Tes statistik parametrik digunakan untuk menguji parameter populasi melalui statistik atau menguji ukuran populasi melalui data sampel (Sugiyono, 2014). Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan adalah:

#### 3.6.1. Perumusan Hipotesis

Rumusan Hipotesis:

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *subjective well-being* terhadap perilaku agresif pada ojek pangkalan di DKI Jakarta.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara *subjective well-being* terhadap perilaku agresif pada ojek pangkalan di DKI Jakarta.

Keterangan:

Ho : Hipotesis nol

Ha : Hipotesis alternatif

#### 3.6.2. Uji Asumsi

Dalam analisis regresi linier, terdapat beberapa asumsi yang harus terpenuhi sebelum melanjutkan analisis untuk pengajuan hipotesis, diantaranya adalah distribusi skor yang bersifat normal, dan variabel yang diuji

bersifat linier. Untuk mengetahuinya, maka dilakukan uji normalitas dan uji linieritas.

#### **3.6.2.1 Uji normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data menggunakan program IBM SPSS Statistics 23. Data dikatakan berdistribusi normal jika taraf signifikansi lebih besar dari 0,05.

#### **3.6.2.2 Uji linieritas**

Untuk menggunakan teknik analisis regresi linier, maka sebelumnya harus dilakukan uji linieritas. Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara dua variabel tergolong linier atau tidak. Dua variabel dikatakan memiliki hubungan yang linier bila nilai p lebih kecil dari nilai  $\alpha$  (0,05). Uji linieritas dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS Statistics 23.

#### **3.6.3 Penentuan Uji Hipotesis**

Setelah data terkumpul dari instrumen final, maka diperoleh data kasar. Data kasar ini masih perlu diolah lagi menggunakan teknik analisis data tertentu agar data ini dapat diinterpretasi dan dibaca dalam rangka untuk menarik kesimpulan-kesimpulan yang logis.

Hasil berupa data kasar yang diperoleh melalui instrumen ini tersebut selanjutnya diolah menggunakan analisis statistika untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Metode analisis statistika yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah metode analisis regresi. Analisis regresi merupakan teknik

analisis yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana hubungan variabel-variabel dan pengaruhnya serta bagaimana meramalkan variasi skor pada variabel kriterium (Y) berdasarkan pada variasi skor variabel prediktor (X). Analisis regresi juga dipergunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Analisis regresi sederhana akan menghasilkan persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y : variabel dependen (variabel yang diprediksi/kriterium)

a : bilangan konstan

b : koefisien prediktor

X : variabel independen (variabel prediktor)

Kemudian untuk mencari tahu apakah pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen signifikan atau tidak, maka dilakukan uji regresi menggunakan IBM SPSS Statistics 23.