

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Tipe Penelitian.

Pada penelitian ini, pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dan metodenya adalah *expost facto*. kuantitatif ini merupakan pendekatan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2011). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh tingkat kecerdasan emosional terhadap agresivitas pada remaja yang bermain game *rising force*. Dengan pendekatan kuantitatif, akan diperoleh signifikansi hubungan antara variabel yang diteliti. Pada penelitian ini bersifat pengaruh, karena tujuannya untuk menentukan bagaimana pengaruh tingkat kecerdasan emosional terhadap agresivitas pada remaja yang bermain game *rising force*.

3.2. Identifikasi dan Operasional Variabel Penelitian

3.2.1. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014). Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel yang digunakan yaitu variabel bebas atau variabel independen dan variabel terikat atau variabel dependen.

Variabel bebas atau variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen adalah kecerdasan emosi. Sedangkan variabel terikat atau variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi

atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas, dan yang menjadi variabel terikat pada penelitian ini adalah agresivitas.

3.2.2. Definisi Konseptual Variabel.

Kecerdasan emosi merupakan sebuah kemampuan individu untuk memotivasi, mengenali perasaan diri sendiri dan mengelolanya agar mampu berhubungan secara baik dengan diri sendiri dan orang lain.

Agresivitas adalah adalah melukai dan menyakiti orang lain secara fisik, seperti melukai dan menyakiti orang lain melalui verbalis, merupakan emosi atau afektif, perasaan tidak senang sebagai reaksi fisik atas cedera fisik maupun psikis yang diderita individu dan sikap permusuhan terhadap orang lain karena penilaian sendiri yang negatif.

3.2.3. Definisi Operasional Variabel.

Kecerdasan emosi merupakan sebuah kemampuan individu untuk memotivasi, mengenali perasaan diri sendiri dan mengelolanya agar mampu berhubungan secara baik dengan diri sendiri dan orang lain. Dimensi dalam penelitian ini adalah, Kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi, empati, keterampilan sosial. Kecerdasan emosional yang diukur dalam penelitian ini merupakan skor yang dihasilkan responden berdasarkan adaptasi dari skala Goleman (1992). Hasil Skor yang didapat dari alat ukur tersebut dapat merepresentasikan sejauh mana kecerdasan emosi individu, dengan rentang skor 1 sampai 5 pada 50 aitem yang telah diadaptasi dan diubah bahasa menjadi bahasa Indonesia.

Agresivitas adalah adalah melukai dan menyakiti orang lain secara fisik, seperti melukai dan menyakiti orang lain melalui verbalis, merupakan emosi atau afektif, perasaan tidak senang sebagai reaksi fisik atas cedera fisik maupun psikis yang diderita individu dan sikap permusuhan terhadap orang lain karena penilaian sendiri yang negatif. Buss dan Perry (dalam Luthfi dkk, 2009). Kuisisioner yang di gunakan pada penelitian ini adalah kuisisioner Buss dan Perry (1992). Skor yang dihasilkan dapat

direpresentasikan dengan rentang skor 1 sampai 5 menggunakan skala Likert, pada 29 aitem.

3.3. Populasi dan Sampel Penelitian.

3.3.1. Populasi.

Menurut Rangkuti (2013), populasi merupakan keseluruhan individu yang merupakan subyek penelitian yang dilakukan. Sugiyono (2011) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang bermain game *rising force* di Jabodetabek

3.3.2. Sampel.

Menurut Rangkuti (2013) sampel adalah bagian dari populasi yang representatif untuk penelitian. Sampel yang diharapkan dapat diperoleh adalah sampel yang representatif dan mencerminkan ciri-ciri populasinya. Menurut Roscoe 1982 (dalam Rangkuti 2013) penentuan ukuran sampel responden yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500. Pada penelitian ini, kriteria dari sampel penelitian ini adalah remaja yang bermain game *rising force* di Jabodetabek. Teknik pengambilan sampel adalah suatu teknik menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2011). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik *non-probability sampling*, yaitu tidak semua individu dalam populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel penelitian dan menggunakan salah satu teknik pengambilan data dari *non-probability sampling*, yaitu teknik *snowball*, yaitu teknik penentuan sampel yang mula-mula jumlahnya kecil, kemudian sampel ini disuruh memilih teman-temannya untuk dijadikan sampel begitu seterusnya, sehingga jumlah sampel semakin banyak. Ibarat bola salju yang menggelinding semakin lama semakin besar.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode skala sebagai alat pengumpul data, yaitu sejumlah pernyataan tertulis untuk memperoleh jawaban dari responden. Skala yang digunakan adalah skala likert yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2002). Menurut Sugiyono (2002) dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif (*favorable*) sampai sangat negatif (*Unfavorable*) yang dapat berupa kata-kata (Sugiyono, 2002). Dalam merespon item tersebut subjek diminta untuk memilih jawaban yang paling mewakili dirinya, dengan cara memilih sistem rating kategori yang merentang dari “sangat setuju” sampai “sangat tidak setuju”. Penskoran untuk pernyataan positif dilakukan dengan memberi skor tertinggi pada pilihan “sangat setuju” dan terendah pada pilihan “sangat tidak setuju” dan sebaliknya untuk pernyataan negatif pemberian skor tertinggi pada pilihan “sangat tidak setuju” dan terendah pada pilihan “sangat setuju”. Dalam penelitian ini menggunakan dua buah skala psikologi yang mengukur kedua variabel yang digunakan, yaitu kuisisioner Goleman (1995), untuk mengukur variabel kecerdasan emosional, dan Buss dan Perry (1992) untuk mengukur variabel agresivitas.

3.4.1. Instrumen Penelitian

3.4.1. Instrumen Kecerdasan Emosional

Dalam penelitian ini menggunakan kuisisioner Goleman (1995). Instrumen ini digunakan untuk mengukur kecerdasan emosional pada seseorang. Setelah di alih bahasakan kuisisioner dilakukan *expert judgement* pada ahli materi.

Skala yang digunakan adalah skala Likert. Setiap butir pernyataan diberi pernyataan Sangat Tidak Sesuai, Tidak Sesuai, Netral, Sesuai, Sangat Sesuai. Total skor yang didapat dari tiap subjek diperoleh dengan menjumlahkan semua skor

jawaban pada masing – masing skala psikologi. Jumlah item yang digunakan pada instrument ini adalah 50 item.

Tabel 3.1 *Blueprint* Skala Kecerdasan Emosional

No.	Dimensi	Indikator	Aitem	Jumlah Aitem
1	Kesadaran Diri	a. Mengolah kesadaran Emosional	1,11,16,41	4
		b. Ketepatan menilai diri	6,46	2
		c. Memiliki Kepercayaan diri		
		a. Berfokus kontrol diri	2,17,32	3
2	Pengaturan Diri	b. Fokus pada kepercayaan diri	12	1
		c. Mengolah tingkat kesadaran diri	7,47	2
		d. Beradaptasi.	22,27,37,42	4
		a. Tingkat dorongan berprestasi	3,43	2
3	Motivasi	b. Menggunakan komitmen	8,18,23	3
		c. Menggunakan inisiatif	13,33	2
		d. Optimis dalam kehidupan.	28,38,48	3

		a. Memahami orang lain	4,9,39	3
4	Empati	b. Mengembangkan orang lain	44	1
		c. Memanfaatkan keragaman	19,29,49	3
		d. Kesadaran politis.	14,24,34	3
		a. Kemampuan mempengaruhi	20	1
		b. Kemampuan komunikasi	5,10	2
5	Keterampilan Sosial	c. Mengelola konflik	25,35,40,45	4
		d. Tingkat kepemimpinan	30	1
		e. Mengubah situasi	15,50	2
Jumlah				50

3.4.2. Instrumen Agresivitas

Dalam penelitian ini menggunakan Kuisisioner yang di gunakan pada penelitian ini adalah kuisisioner Buss dan Perry (1992). Setelah di alih bahasakan kuisisioner dilakukan *esport judgement* pada ahli materi.

Skala yang digunakan adalah skala Likert. Setiap butir pernyataan diberi pernyataan Sangat Tidak Sesuai, Tidak Sesuai, Netral, Sesuai, Sangat Sesuai. Total skor yang didapat dari tiap subjek diperoleh dengan menjumlahkan semua skor jawaban pada masing – masing skala psikologi. Jumlah item yang digunakan pada instrument ini adalah 29 item.

Tabel 3.2 *Blueprint* Skala Agresivitas

No	Dimensi	Indikator	Aitem	Jumlah Aitem
1	Agresi fisik	a. Melakukan penyerangan	2,8,11,29	4
		b. Melakukan pemukulan	13,16*,22,25	4
2	Agresi verbal	a. Melakukan perdebatan	6,21	2
		b. Mengkritik sesuatu	14	1
		c. Menunjukkan ketidaksukaan pada orang lain	4,27	2
3	Rasa marah	a. Menunjukkan sifat pemarah	1,5,9*,12,18,23	6
		b. Menunjukkan sifat keras kepala	19,28	2
4	Rasa permusuhan	a. Menunjukkan iri hatinya dengan orang lain	7,15	2
		b. Mencurigai orang lain	3,10,17,20,24,26	6
Jumlah				29

3.5. Model Skala dan Teknik Skoring

3.5.1. Skala Kecerdasan Emosional

Penelitian ini menggunakan model skala Likert. Setiap butir pernyataan diberi pernyataan Sangat Tidak Sesuai, Tidak Sesuai, Netral, Sesuai, Sangat Sesuai. Total skor yang didapat dari tiap subjek diperoleh dengan menjumlahkan semua skor jawaban pada masing – masing skala psikologi sesuai dengan tabel di bawah ini:

Tabel 3.3 Skoring Butir Skala Kecerdasan Emosional

Kategori Jawaban	Favorable	Unfavorable
Sangat Sesuai	5	1
Sesuai	4	2
Netral	3	3
Tidak Sesuai	2	4
Sangat Tidak Sesuai	1	5

3.5.2. Skala Agresivitas

Penelitian ini menggunakan model skala Likert. Setiap butir pernyataan diberi pernyataan Sangat Tidak Sesuai, Tidak Sesuai, Netral, Sesuai, Sangat Sesuai. Total skor yang didapat dari tiap subjek diperoleh dengan menjumlahkan semua skor jawaban pada masing – masing skala psikologi sesuai dengan tabel di bawah ini:

Tabel 3.4 Skoring Butir Skala Agresivitas

Kategori Jawaban	Favorable	Unfavorable
Sangat Sesuai	5	1
Sesuai	4	2
Netral	3	3
Tidak Sesuai	2	4
Sangat Tidak Sesuai	1	5

3.6. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen ini dilakukan untuk menentukan validitas dan reliabilitas pada instrumen yang digunakan. Uji reliabilitas digunakan untuk melihat seberapa jauh pengukuran yang dilakukan berkali-kali dan akan menghasilkan informasi yang sama dan uji validitas digunakan untuk melihat seberapa jauh pengukuran oleh instrumen

dapat mengukur atribut apa yang seharusnya diukur. Uji validitas dan reliabilitas ini menggunakan *Model Rasch*. *Model Rasch* dipilih karena skor yang dihasilkan bukan lagi skor mentah (*raw skor*) melainkan skor murni (*true skor*) yang bebas dari error, dan pemodelan Rasch telah memenuhi pengukuran yang obyektif dan menghasilkan data yang terbebas dari pengaruh jenis subyek, karakteristik penilai (*rater*) dan karakteristik alat ukur (Sumintono & Wahyu, 2014). Uji reliabilitas ini menggunakan beberapa kriteria yang berlaku pada *Model rasch*, dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.5 Kaidah Reliabilitas *Model rasch*

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
>0,94	Istimewa
0,91-0,94	Bagus Sekali
0,81-0,90	Bagus
0,67-0,80	Jelek
<0,67	Lemah

Uji validitas menggunakan beberapa kriteria *Model rasch* yang berlaku menurut (Sumintono & Wahyu, 2014) antara lain:

- a. Menggunakan nilai INFIT MNSQ dari setiap aitem dan dibandingkan dengan jumlah S.D. dan MEAN. Jika nilai INFIT MNSQ lebih besar dari jumlah MEAN dan S.D. maka aitem tersebut tidak dapat digunakan.
- b. Nilai Outfit Mean Square (MNSQ) yang diterima: $0.5 < \text{MNSQ} < 1.5$
- c. Nilai Outfit Z-Standar (ZSTD) yang diterima: $-2.0 < \text{ZSTD} < +2.0$
- d. Nilai Point Measure Correlation (Pt Mean Corr): $0.4 < \text{Pt Measure Corr} < 0.85$

Uji validitas yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan kriteria a, yaitu menggunakan nilai INFIT MNSQ dari setiap aitem dan dibandingkan dengan jumlah S.D. dan MEAN. Jika nilai INFIT MNSQ lebih besar dari jumlah MEAN dan S.D. maka aitem tersebut tidak dapat digunakan. Uji coba instrumen dilakukan menggunakan *googledocs* dan terkumpul sebanyak 35 responden.

3.6.1 Uji Coba Kecerdasan Emosional

Berdasarkan hasil perhitungan, nilai Alpha Cronbach untuk menentukan reliabilitas instrumen stres diperoleh nilai sebesar 0,93 yang artinya termasuk dalam bagus sekali. Selanjutnya, untuk hasil perhitungan validitas diperoleh 1,36. Tabel *Model rasch* reliabilitas dan validitas dapat dilihat pada lampiran 9 dan 12. Berdasarkan skor tersebut, terdapat beberapa item yang gugur pada instrumen stres mahasiswa tahun pertama berjumlah 7 yaitu item pada nomor 4, 6, 7, 12, 13, 17, 37. Tabel 3.6 di bawah ini :

Tabel 3.6 *Blueprint* Uji Coba Kecerdasan Emosional

Dimensi	Indikator	Indeks daya	Indeks Daya	Jumlah Aitem
		Diskriminasi Rendah (gugur)	Diskriminasi Tinggi	
Kesadaran Diri	Mengolah kesadaran emosional	-	1, 11, 16, 41	4
	Ketepatan menilai diri	-	21, 26, 31, 36	4
	Memiliki kepercayaan diri	6	46	2
	Berfokus kontrol diri	17	2, 32	3
Pengaturan Diri	Fokus pada kepercayaan diri	12	-	1
	Mengolah tingkat kesadaran diri	7	47	2
	Beradaptasi	37	22, 27, 42	4

	Tingkat dorongan berprestasi	-	3, 43	2
Motivasi	Menggunakan komitmen	-	8, 18, 23	3
	Menggunkan inisiatif	13	33	2
	Optimis dalam kehidupan	-	28, 38, 48	3
	Memahami orang lain	4	9, 39	3
Empati	Mengembangkan orang lain	-	44	1
	Memanfaatkan keragaman	-	19, 29, 49	3
	Kesadaran politis	-	14, 24, 34	3
	Kemampuan mempengaruhi	-	20	1
	Kemampuan komunikasi	-	5, 10	2
Keterampilan Sosial	Mengelola konflik	-	25, 35, 40, 45	4
	Tingkat kepemimpinan	-	30	1
	Mengubah situasi	-	15, 50	2
	Jumlah	7	43	50

Berdasarkan tabel 3.6, aitem yang dipertahankan berjumlah 43 aitem dan aitem yang gugur sebanyak 7 aitem. Blueprint instrumen kecerdasan emosional yang telah uji coba terdapat pada tabel 3.7 di bawah ini :

Tabel 3.7 *Blueprint* Final Kecerdasan Emosional

No.	Dimensi	Indikator	Aitem	Jumlah Aitem
1	Kesadaran Diri	-Mengolah kesadaran Emosional	1,11,16,41	4
		-Ketepatan menilai diri	21,26,31,36	4
		-Memiliki Kepercayaan diri	46	1
		- Berfokus kontrol diri	2,32	2
2	Pengaturan Diri	- Mengolah tingkat kesadaran diri	47	1
		- Beradaptasi.	22,27,42	3
		- Tingkat dorongan berprestasi	3,43	2
		- Menggunakan komitmen	8,18,23	3
3	Motivasi	- Menggunakan inisiatif	33	1
		- Optimis dalam kehidupan.	28,38,48	3
4	Empati	- Memahami orang lain	9,39	2

		- Mengembangkan orang lain	44	1
		- Memanfaatkan keragaman	19,29,49	3
		- Kesadaran politis.	14,24,34	3
		- Kemampuan mempengaruhi	20	1
		- Kemampuan komunikasi	5,10	2
5	Keterampilan Sosial	- Mengelola konflik	25,35,40,45	4
		- Tingkat kepemimpinan	30	1
		- Mengubah situasi	15,50	2
Jumlah				43

3.6.2 Uji Coba Instrumen Agresivitas

Berdasarkan hasil perhitungan, nilai Alpha Cronbach untuk menentukan reliabilitas instrumen agresivitas diperoleh nilai sebesar 0,93 artinya termasuk dalam kriteria bagus sekali. Selanjutnya, untuk hasil perhitungan validitas diperoleh 1,29. Tabel *Model rasch* reliabilitas dan validitas dapat dilihat pada lampiran 9 dan 12. Berdasarkan skor tersebut, terdapat beberapa item yang gugur pada kuisisioner agresivitas berjumlah 4 yaitu item pada nomor 2, 16, 19, dan 28. Tabel 3.8 dibawah ini :

Tabel 3.8 *Blueprint* Uji Coba Instrumen Agresivitas

Dimensi	Indikator	Indeks daya Diskriminasi Rendah (gugur)	Indeks Daya Diskriminasi Tinggi	Jumlah Aitem
Agresi Fisik	Melakukan penyerangan	2	8, 11, 29	4
	Melakukan pemukulan	16	13, 22, 25	4
	Melakukan perdebatan	-	6, 21	2
Agresi Verbal	Mengkritik sesuatu	-	14	1
Rasa amarah	Menunjukkan ketidaksukaan kepada orang lain	-	4, 27	2
	Menunjukkan sifat pemaarah	-	1, 5, 9*, 12, 18, 23	6
	Menunjukkan sifat keras kepala	19, 28	-	2
Rasa Permusuhan	Menunjukkan iri hatinya dengan orang lain	-	7, 15	2
	Mencurigai orang lain	-	3, 10, 17, 20, 24, 26	6
Jumlah		4	25	29

Berdasarkan tabel 3.8, aitem yang dipertahankan berjumlah 25 aitem dan aitem yang gugur sebanyak 4 aitem. Blueprint instrumen agresivitas yang telah uji coba terdapat pada tabel 3.9 di bawah ini :

Tabel 3.9 *Blueprint* Final Instrumen Agresivitas

No	Dimensi	Indikator	Aitem	Jumlah Aitem
1	Agresi fisik	-Melakukan penyerangan	8,11,29	3
		-Melakukan pemukulan	13,22,25	3
2	Agresi verbal	-Melakukan perdebatan	6,21	2
		-Mengkritik sesuatu	14	1
		-Menunjukkan ketidaksukaan pada orang lain	4,27	2
3	Rasa marah	-Menunjukkan sifat pemarah	1,5,9*,12,18,23	6
4	Rasa permusuhan	-Menunjukkan iri hatinya dengan orang lain	7,15	2
		-Mencurigai orang lain	3,10,17,20,24,26	6
Jumlah				25

3.7 Analisis Data

3.7.1 Uji Statistik

Penganalisan data dilakukan secara pemodelan Rasch dengan bantuan aplikasi winstep versi 3.73 dan pengujian hipotesis menggunakan rumus $Y=a+BX$ dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 22.0.

3.7.2 Uji Normalitas

Bertujuan untuk menguji bahwa data sampel berasal dari populasi yang terdistribusi secara normal (Rangkuti, 2012). Penghitungan ini menggunakan rumus chi-square, jika chi-square lebih kecil dari chi-tabel maka normalitas data terpenuhi.

3.7.3 Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk melihat hubungan antara dua variabel tergolong linie atau tidak. Jika p lebih kecil daripada α maka kedua variabel tersebut bersifat linier satu sama lain.

3.7.4 Uji Korelasi

Digunakan untuk menganalisis hubungan antar variabel serta bagaimana bentuk dan hubungan yang terjadi antar kedua variabel tersebut (Rangkuti, 2012).

3.7.5 Uji Analisis Regresi

Analisis regresi bertujuan untuk mengetahui prediksi suatu variabel terhadap variabel lainnya serta bagaimana hubungan sebab akibat antar variabel tersebut (Rangkuti, 2012). Jenis teknik analisis regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi satu prediktor karena hanya memiliki satu variabel prediktor. Berikut persamaan garis regresi dengan satu variabel prediktor:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y : Variabel yang Diprediksi (Agresivitas)

X : Variabel Prediktor (Kecerdasan Emosi)

a : Konstanta (Agresivitas)

b : Koefisien Prediktor (Agresivitas)

3.7.6 Hipotesis Statistik

Ho : $r = 0$

Ha : $r \neq 0$

Ho = Tidak terdapat pengaruh antara kecerdasan emosional terhadap agresivitas pada remaja yang bermain game *rising force*.

Ha = Terdapat pengaruh antara kecerdasan emosional terhadap agresivitas pada remaja yang bermain game *rising force*.