

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel

Identifikasi variabel dilakukan setelah rumusan masalah penelitian ditetapkan, tinjauan pustaka disusun, dan hipotesis dirumuskan, karena variabel berasal dari konsep yang perlu diperjelas dan diubah menjadi bentuk yang dapat diukur serta digunakan secara operasional. Variabel merupakan objek penelitian atau hal yang menjadi fokus utama dalam suatu studi.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil judul “Peran Kontrol Diri terhadap Perilaku Agresivitas Verbal pada Remaja Pemain *Game Mobile legend bang bang* (MLBB) dalam Komunitas *Game Mobile legend bang bang* di Solo Raya”. Terdapat perbedaan yang membedakan antara satu variabel dengan variabel lainnya. Oleh karena itu, variabel-variabel yang menjadi objek penelitian dalam studi ini adalah:

1. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Respons atau hasil (output) yang dihasilkan dari atau bergantung pada variabel lain dikenal sebagai variabel dependen. Agresivitas verbal merupakan variabel dependen dalam penelitian ini.

2. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel yang menyebabkan variabel dependen berubah atau muncul disebut variabel independen. Dengan kata lain, variabel independen adalah faktor yang memengaruhi faktor lain. Kontrol diri merupakan variabel independen dalam penelitian ini.

B. Definisi Operasional Variabel

Deskripsi suatu variabel berdasarkan sifat-sifat yang dapat diamati disebut definisi operasional (Azwar, 2017). Dalam penelitian, penting untuk memilih dan menyusun definisi operasional yang paling relevan dengan variabel yang diteliti. Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Agresivitas Verbal

Agresivitas verbal adalah perilaku agresif menyerang seseorang secara psikologis melalui kata-kata secara langsung maupun melalui media elektronik, seperti olokan atau ancaman,

dengan tujuan untuk menyakiti, mencederai atau membahayakan orang lain secara emosional. Perilaku ini dapat menyebabkan rasa sakit psikologis dan menurunkan penghargaan diri seseorang. Selain itu, agresivitas verbal juga berdampak merusak hubungan interpersonal.

Agresivitas verbal dalam penelitian ini diukur berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan oleh Infante dan Wigley (1986), yaitu menyerang karakter, menyerang kompetensi, penghinaan, mengutuk, menggoda, ejekan, berkata kotor, dan isyarat momverbal. Tingkat agresivitas verbal diperoleh melalui skor dari pengisian skala. Agresivitas verbal seseorang ditunjukkan oleh skornya pada skala agresivitas verbal. Di sisi lain, semakin rendah skornya, semakin tidak tegas ucapan orang tersebut.

2. Kontrol Diri

Kontrol diri merupakan kemampuan psikologis yang memungkinkan seseorang untuk mengelola perilaku dan emosinya agar selaras dengan norma sosial yang berlaku. Kemampuan ini mencakup pengelolaan informasi yang tidak diinginkan, pemilihan tindakan yang tepat, serta penekanan dorongan negatif. Kontrol diri membantu individu untuk mematuhi nilai-nilai, moral, dan aturan yang ada, sehingga mampu bertindak secara positif dan mengarahkan perilakunya sesuai dengan standar sosial.

Tiga komponen pengendalian diri yang diusulkan Averill (1973) pengendalian perilaku, pengendalian kognitif, dan pengendalian dalam pengambilan keputusan digunakan dalam penelitian ini untuk menguji pengendalian diri. Skor yang diperoleh dari skala pengukuran digunakan untuk menilai tingkat pengendalian diri. Tingkat pengendalian diri seseorang meningkat seiring dengan skornya pada skala pengendalian diri. Di sisi lain, tingkat pengendalian diri seseorang menurun seiring dengan skor yang lebih rendah.

C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi, menurut Sugiono (2013), adalah keseluruhan wilayah yang terdiri dari partisipan atau objek penelitian. Populasi tidak hanya mencakup individu, populasi juga

mencakup atribut dan sifat yang dipilih oleh peneliti. Berikut ini adalah atribut dan ciri populasi yang diteliti:

a. Remaja dengan usia 13-18 tahun

Menurut Hurlock (1990) rentang usia remaja merupakan rentang usia yang sering dikaitkan dengan emosi tidak stabil. Remaja cenderung lebih impulsif, dan rentan terhadap konflik interpersonal, sehingga berpotensi memunculkan perilaku agresivitas verbal. Selain itu, kemampuan kontrol diri juga masih berkembang pada usia tersebut. Oleh karena itu, rentang usia tersebut lebih relevan untuk meneliti peran kontrol diri dengan agresivitas verbal remaja.

b. Bermain *game online Mobile Legend Bang-Bang*

Subjek yang bermain *game online*, khususnya *Mobile Legends*, dipilih karena permainan ini memiliki fitur interaksi sosial seperti chat dan *voice chat* yang memungkinkan terjadinya komunikasi verbal antara pemain. Dalam konteks ini, remaja yang bermain *Mobile Legends* memiliki potensi lebih tinggi untuk menunjukkan perilaku agresivitas verbal, baik saat merespons lawan maupun teman satu tim.

c. Bergabung dalam komunitas *game online Mobile Legend Bang-Bang Hero* di Solo Raya

Terkhusus pada Community Hero Solo, Community Hero Boyolali, dan Community Hero Karanganyar. Peneliti mengambil komunitas *game mobile legend* di Solo, Boyolali, dan Karanganyar sebagai objek penelitian, dikarenakan berdasarkan hasil *survey* awal pada komunitas tersebut, terdapat kegiatan bermain *game mobile legend*, terdapat remaja yang tergabung dalam komunitas tersebut, dan terdapat perilaku agresivitas verbal yang dilakukan oleh remaja pada komunitas tersebut. Berikut Populasi di Community Hero Solo, Community Hero Boyolali, dan Community Hero Karanganyar:

Tabel 1. Populasi Penelitian

Komunitas	Jumlah Siswa
Community Hero Solo	95
Community Hero Boyolali	171
Community Hero Karanganyar	118
Total	384

Sumber : Ketua Community Hero Solo, Community Hero Boyolali, dan Community Hero Karanganyar.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017). Sampel dalam penelitian ini direncanakan berasal dari remaja berusia 13–18 tahun yang aktif bermain *game Mobile Legend*. Jumlah pasti sampel belum dapat ditentukan pada tahap penyusunan proposal ini, namun akan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan keterjangkauan peneliti di lapangan. Menurut Sugiyono (2017), dalam penelitian kuantitatif semakin besar jumlah sampel yang diambil maka hasil penelitian akan semakin representatif, dengan jumlah minimal sebanyak 30 responden agar dapat dilakukan analisis statistik secara memadai. Oleh karena itu, jumlah sampel dalam penelitian ini diperkirakan tidak kurang dari 30 responden dan akan ditentukan lebih lanjut setelah proses pengumpulan data dilakukan.

3. Teknik Sampling

Pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *non-probability sampling*, dengan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2017), *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan atau kriteria tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Teknik ini dipilih karena tidak semua anggota populasi sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga hanya individu yang memenuhi kriteria tertentu yang dijadikan sampel. Adapun kriteria sampel dalam penelitian ini adalah remaja berusia 13–18 tahun, bermain *game Mobile legend bang bang*, dan bergabung dalam komunitas *game online Mobile Legend Bang-Bang Hero* di Solo Raya. Dengan demikian, penggunaan *purposive sampling* diharapkan dapat menghasilkan data yang lebih relevan dengan variabel yang diteliti.

D. Metode Pengumpulan Data

Karena penelitian ini menggunakan data kuantitatif, analisis statistik dimungkinkan. Pendekatan skala digunakan untuk mendapatkan data. Penelitian ini menggunakan dua skala: satu untuk agresivitas verbal dan satu untuk kontrol diri. Kuesioner langsung digunakan untuk mengumpulkan data karena memudahkan untuk mengomunikasikan tujuan dan maksud peneliti kepada partisipan sambil tetap menjaga privasi responden.

Kuesioner adalah daftar pertanyaan tertulis yang bertujuan untuk mendapatkan informasi dari responden, seperti laporan tentang pengetahuan atau kepribadian mereka. Tujuan penggunaan kuesioner adalah memperoleh data yang akurat dengan tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi. Dengan kata lain, tujuan kuesioner adalah untuk mengumpulkan informasi yang akurat dan relevan.

Untuk mengumpulkan data penelitian ini, skala Likert digunakan, dan responden diberikan komentar positif dan negatif. Terdapat empat alternatif jawaban untuk setiap pertanyaan: Tidak Pernah (TP), Sering (SR), Kadang-kadang (KD), dan Selalu (SL). Responden tidak dapat memilih jawaban netral karena menggunakan alternatif jawaban berjumlah genap. Penilaian pernyataan positif dan negatif ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Pemberian Skor Pada Pernyataan *Favorable* dan *Unfavorable*

Skor Item	Selalu (SL)	Sering (SR)	Kadang (KD)	Tidak Pernah (TP)
<i>Favorable</i>	4	3	2	1
<i>Unfavorable</i>	1	2	3	4

E. Instrumen Pengukuran

1. Skala Agresivitas Verbal

Remaja yang bermain *Mobile legend bang bang* ditemukan memiliki tingkat agresivitas verbal yang bervariasi menggunakan alat ukur agresivitas verbal. Para peneliti memodifikasi skala yang digunakan dalam penelitian sebelumnya oleh Salahuddin (2023) untuk membuat skala yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian oleh Salahuddin (2023) merupakan hasil modifikasi berdasarkan aspek-aspek agresivitas verbal. Skala ini memiliki reliabilitas tinggi, dengan nilai sebesar 0,947. Modifikasi skala dilakukan berdasarkan kerangka teori serta pemilihan item-item yang relevan, yang kemudian direvisi dan ditambahkan sesuai kebutuhan peneliti. Setelah itu, skala akan diuji coba (try out). Tabel berikut menyajikan sistem penskoran dan blueprint yang digunakan dalam penyusunan skala agresivitas verbal.

Tabel 3. Pemberian Skor Skala Agresivitas Verbal

Respon	Favorable	Unfavorable
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

Tabel 4. Blueprint Skala Agresivitas Verbal
(Sebelum Analisis dan Seleksi Item)

Aspek	Indikator	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Total
<i>Character Attacks</i>	Menyerang karakter seseorang	1	2	4
	Mengganggu konsep diri orang lain	16	17	
<i>Competance Attacks</i>	Menganggap rendah kemampuan orang lain	3	6	4
	Menyepelkan kemampuan orang lain	18	19	
<i>Insult</i>	Menghina orang lain	5	4	4
	Mencaci maki	21	20	
<i>Maledictions</i>	Mengeluarkan sumpah serapah	7	8	4
	Mengutuk orang lain	22	23	
<i>Provanity</i>	Berkata tidak sopan pada orang lain	10	9	4
	Berkata secara tidak senonoh	24, 25	-	
<i>Teasing</i>	Mengolok-olok orang lain	11	26, 12	4
	Mengusik ketenangan orang lain	27	-	
<i>Ridicule</i>	Sengaja menertawakan orang lain	13	14	4
	Berkata kurang ajar terhadap orang lain	28	29	
<i>Non Verbal Emblem</i>	Menunjukkan isyarat yang buruk pada orang lain	15	30	4

2. Skala Kontrol Diri

Remaja yang bermain *Mobile legend bang bang* dievaluasi pengendalian diri menggunakan skala kontrol diri. Dalam penelitian ini, digunakan ukuran kontrol diri yang dimodifikasi dari penelitian sebelumnya oleh Maqhfira (2020). Memodifikasi skala dilakukan dengan memakai kerangka toritis dan beberapa item relevan, untuk kemudian dimodifikasi (merevisi dan menambahkan itemnya) sesuai dengan kebutuhan peneliti, dan selanjutnya akan di uji coba (*try out*). Skala pada peneliti sebelumnya menunjukkan reliabel dengan nilai cronbach's alpha sebesar 0,881. Berikut merupakan tabel untuk melihat pemberian skor dan blueprint yang digunakan dalam perancangan skala kontrol diri:

Tabel 5. Pemberian Skor Skala Kontrol Diri

Respon	Favorable	Unfavorable
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

Tabel 6. *Blueprint* Skala kontrol diri (Sebelum Analisis dan Seleksi Item)

Aspek	Indikator	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Total
Kontrol Perilaku	Kontrol dari diri sendiri (<i>internal</i>): mengatur perilaku dengan kemampuan dirinya.	1,2	14,15	4
	Kontrol dari luar diri (<i>eksternal</i>)	3,4	16	3
	Menghadapi stimulus yang tidak dikehendaki	5	17,18	3
	Kapan menghadapi stimulus yang tidak dikehendaki	6	19,20	3
Kontrol Kognitif	Kemampuan untuk memperoleh informasi (<i>information gain</i>) dan menginterpretasi	7,8	21	3
	Menilai informasi (<i>appraisal</i>) yang sampai	9,10	22,23	4
Kontrol dalam Pengambilan Keputusan	Memilih hasil/suatu tindakan berdasarkan pada suatu yang diyakini	11,12,13	24,25,26,27	7

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Untuk memastikan suatu skala dapat mengukur topik target dalam suatu penelitian, uji validitas digunakan. Tujuan uji ini adalah untuk memastikan apakah butir-butir kuesioner secara akurat mewakili tujuan penelitian. Azwar (2017) mendefinisikan validitas sebagai presisi atau akurasi suatu alat ukur dalam menjalankan fungsi yang diinginkan. Data kuantitatif yang secara tepat mencirikan variabel yang diuji dianggap sebagai temuan pengukuran yang valid. Azwar (2017) juga menjelaskan bahwa validitas isi (*content validity*) berkaitan dengan penilaian terhadap relevansi setiap item dengan tujuan pengukuran, serta sejauh mana keseluruhan isi kuesioner mencerminkan informasi yang hendak dikumpulkan secara menyeluruh.

Suatu alat ukur dikatakan memiliki validitas tinggi jika dapat mencapai tujuannya dan menghasilkan data yang sesuai dengan tujuan pengukuran. Di sisi lain, alat ukur tersebut dikatakan memiliki validitas rendah jika data yang dikumpulkan tidak sesuai dengan tujuan pengukuran awal.. Dalam penelitian ini, digunakan teknik validitas isi, yaitu pengujian skala melalui penilaian ahli (*expert judgment*), di mana skala yang digunakan terdiri atas komponen indikator yang ingin diukur dan dijabarkan ke dalam butir-butir pernyataan.

2. Uji Reliabilitas

Azwar (2016) menyatakan bahwa reliabilitas merupakan tingkat kepercayaan atau konsistensi hasil pengukuran, yang merujuk pada sejauh mana pengukuran tersebut akurat. Suatu pengukuran dianggap tidak akurat apabila terdapat kesalahan yang bersifat acak, sehingga skor individu menunjukkan ketidakkonsistenan karena adanya kesalahan yang bervariasi. Akibatnya, perbedaan skor lebih disebabkan oleh kesalahan daripada perbedaan nyata antar individu. Dengan demikian, pengukuran yang tidak akurat juga berarti pengukuran yang tidak konsisten dari waktu ke waktu.

Dengan menggunakan pendekatan alfa Cronbach dan metodologi reliabilitas konsistensi internal, penelitian ini menguji reliabilitas dua variabel: agresi verbal dan pengendalian diri. Perangkat lunak SPSS untuk *Windows* versi 25 digunakan untuk

melakukan komputasi. Periantalo (2016) menyatakan bahwa tingkat reliabilitas tergolong sangat tinggi jika lebih besar dari 0,8, tinggi jika antara 0,6 dan <0,8, cukup jika antara 0,4 dan <0,6, rendah jika antara 0,2 dan <0,4, dan sangat rendah jika antara 0,0 dan <0,2.

Dalam penelitian ini, reliabilitas dua variabel yaitu agresivitas verbal dan kontrol diri diuji dengan teknik reliabilitas konsistensi internal menggunakan metode *Cronbach's alpha*. Perhitungan dilakukan dengan bantuan program SPSS for Windows versi 25. Menurut Periantalo (2016), tingkat reliabilitas dikategorikan sebagai sangat tinggi jika $\geq 0,8$; tinggi jika berada di antara 0,6 hingga < 0,8; cukup jika antara 0,4 hingga < 0,6; rendah jika antara 0,2 hingga < 0,4; dan sangat rendah apabila nilainya antara 0,0 hingga < 0,2.

G. Metode Analisis Data

Proses pengolahan dan interpretasi data, yang dikenal sebagai analisis data, melibatkan sejumlah tugas seperti memeriksa, mengklasifikasikan, menyusun secara metodis, menganalisis, dan mengonfirmasi data untuk memberikan signifikansi sosial, ilmiah, dan ilmiah terhadap fenomena yang diteliti. Ada beberapa langkah yang terlibat dalam prosedur ini. Untuk setiap variabel yang diteliti, data harus diurutkan berdasarkan kategori dan variabel responden, ditabulasi, disajikan, perhitungan harus dilakukan untuk menjawab pernyataan masalah, dan hipotesis harus diuji. Memahami substansi data, menyusunnya dalam gaya yang jelas dan mudah dipahami, serta mengidentifikasi pola-pola umum di dalamnya merupakan tujuan utama analisis data. (Siyoto & Sodik, 2015).

Dalam penelitian ini, analisis dilakukan secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai data dari setiap variabel berdasarkan kelompok subjek penelitian, bukan untuk pengujian hipotesis. Hal ini bertujuan agar permasalahan dapat dijelaskan secara jelas, akurat, dan sistematis sesuai dengan fakta lapangan. Selanjutnya, analisis dilanjutkan pada tahap inferensial, yaitu proses mengolah data untuk menarik kesimpulan melalui pengujian hipotesis. Karena penelitian ini bertujuan melihat pengaruh satu variabel terhadap variabel lainnya, maka teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi. Namun, sebelum dilakukan

analisis regresi, terlebih dahulu harus dilakukan pengujian terhadap beberapa prasyarat berikut:

1. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang terdistribusi secara teratur, kita dapat menggunakan uji normalitas. Dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25 untuk *Windows*, rumus *Kolmogorov-Smirnov* digunakan untuk melakukan uji normalitas dalam penelitian ini. Jika nilai $P > 0,05$ ditunjukkan oleh uji normalitas (*Kolmogorov-Smirnov* atau *Shapiro-Wilk*), data dikatakan terdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa distribusi data sampel dan distribusi normal tidak jauh berbeda.

b. Uji Linearitas

Untuk memastikan hubungan linear antara dua variabel, dilakukan uji linearitas. Jika variabel independen dan dependen menunjukkan garis lurus, hubungan tersebut dikatakan linear. Nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($P < 0,05$) diperlukan untuk lolos uji linearitas. Regresi linear sederhana kemudian digunakan untuk menguji data yang memenuhi persyaratan linearitas. SPSS versi 25 untuk *Windows* digunakan untuk semua perhitungan statistik dalam penelitian ini.

c. Uji Heterokedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk memastikan bahwa model regresi memenuhi salah satu asumsi klasik, yaitu bahwa varians residual harus konstan pada setiap nilai variabel independen. Heteroskedastisitas terjadi apabila varians residual tidak sama atau mengalami fluktuasi pada berbagai nilai variabel independen tertentu, yang dapat menyebabkan estimasi parameter menjadi tidak efisien dan standar error menjadi bias (Ghozali, 2018).

Pendekatan Glejser, yang melibatkan regresi nilai absolut residual terhadap variabel independen, digunakan dalam penyelidikan ini untuk menemukan heteroskedastisitas.. Kriteria pengujian menyatakan bahwa tidak terdapat tanda-tanda heteroskedastisitas dalam model

jika nilai signifikansi setiap variabel independen lebih besar dari 0,05. Di sisi lain, model dianggap heteroskedastisitas jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05.

2. Uji Hipotesis

Tujuan pengujian hipotesis adalah untuk memastikan kewajaran asumsi penelitian. Karena penelitian ini berfokus pada pengaruh satu variabel terhadap variabel lainnya, pengujian hipotesis dilakukan untuk melihat apakah faktor agresivitas verbal dan pengendalian diri saling terkait.

Regresi linier sederhana digunakan untuk analisis jika hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data terdistribusi normal. Namun, analisis non-parametrik dengan pendekatan Korelasi Peringkat Spearman digunakan jika data tidak terdistribusi secara teratur.

Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa regresi linier dasar digunakan untuk menganalisis pengaruh atau hubungan linier antara satu variabel independen dan satu variabel dependen. Penelitian ini menggunakan model regresi linier sederhana untuk memastikan sejauh mana pengendalian diri (X) memengaruhi agresivitas verbal (Y).