

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Desain Penelitian

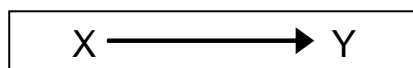
Desain Penelitian adalah proses pengumpulan data dalam penelitian. Tujuan dari desain penelitian ini supaya memberikan rancangan untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis korelasi. Jenis penelitian ini merupakan penelitian yang menekankan analisis terkait data-data yang diolah dengan metode statistik, sebab penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat hubungan antara dua variable dan dalam proses analisis data.

Penelitian korelasi adalah “Penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara dua atau lebih variabel, serta seberapa kuat atau lemah hubungan tersebut.” (Sugiyono, 2019) korelasi adalah teknik analisis dalam statistik dengan mencari hubungan dari antara dua variabel sifatnya kuantitatif. Terjadinya dari hubungan dua variabel tersebut karena adanya sebab akibat.

Penelitian ini meneliti hubungan Kecanduan Bermain *Game online* dengan Perilaku Agresif Peserta didik. Peneliti tidak memberikan pengontrolan atau perlakuan pada variabel, penelitian dilakukan secara alamiah.

Berikut bagan rancangan penelitian korelasi



*Gambar 2. Rancangan Penelitian*

Keterangan:

X : Variabel Bebas (Kecanduan Bermain *Game online*)

Y : Variabel Terikat (Perilaku Agresif)

Untuk memperjelas korelasi dalam penelitian ini, disajikan tahap penyusunan rancangan penelitian seperti uraian berikut ini:

1. Memberikan angket pertama untuk peserta didik yaitu angket kecanduan bermain *Game online*.
2. Memberikan angket kedua untuk peserta didik yaitu angket Perilaku Agresif

3. Mengkorelasikan kedua angket yaitu angket Kecanduan bermain *Game online* dan Perilaku Agresif setelah itu dianalisis apa ada hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *Game online* dan Perilaku Agresif.

## **B. Partisipan Penelitian**

Partisipan yang dipilih pada penelitian ini adalah peserta didik SMK Negeri 2 Metro dengan kriteria sebagai berikut :

1. Peserta didik yang masih aktif di kelas XI OTO SMK Negeri 2 Metro
2. Peserta didik yang memiliki catatan berperilaku agresif oleh guru bimbingan dan konseling
3. Peserta didik yang bermain *game online*

## **C. Definisi Operasional Variabel**

Variabel penelitian adalah faktor atau karakteristik atau sifat yang dapat diukur dan diamati serta berpotensi memengaruhi atau memperoleh pengaruh dari faktor lain dalam suatu penelitian. (Sukandar, 2018).

Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu :

- a. Variabel bebas (X) : Kecanduan Bermain *Game online*
- b. Variabel terikat (Y) : Perilaku Agresif

Dalam penelitian ini, definisi operasional yang diteliti adalah sebagai berikut :

- a. Kecanduan Bermain *Game online*

Kecanduan bermain *game online* adalah perilaku dimana individu tidak dapat mengontrol perilaku atau kegiatan bermain *game online* secara terus menerus tanpa mempunyai kemampuan untuk menghentikan kegiatan bermain *game online* tersebut.

- b. Perilaku Agresif

Perilaku agresif merupakan tindakan yang berupa kekerasan, dimana dalam perilaku agresif tersebut memiliki maksud untuk membahayakan atau menyakiti orang lain, dan diindikasikan untuk merusak, menyakiti, baik secara fisik, psikis, maupun sosial. Aspek aspek perilaku agresif yaitu, agresif fisik, agresif verbal, kemarahan dan permusuhan.

## **D. Populasi dan Sampel, dan Teknik Sampling**

### **1. Populasi**

Populasi menurut (Sugiyono, 2019) mengartikan bahwa “populasi adalah keseluruhan individu, objek, atau kejadian yang memiliki karakteristik atau sifat tertentu dan menjadi objek penelitian.”

Menurut pendapat di atas menjelaskan bahwa karakteristik atau sifat tertentu dari populasi menjadi faktor penting yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan populasi penelitian. Hal ini berarti bahwa penelitian harus memiliki pemahaman yang baik tentang karakteristik populasi yang akan diteliti, seperti usia, jenis kelamin, pendidikan, status sosial dan lain sebagainya. Dengan mempertimbangkan karakteristik ini, peneliti dapat memilih sampel representatif dan memperoleh hasil penelitian yang lebih akurat dan valid.

Populasi yang menjadi subjek pada penelitian ini berjumlah 50 peserta didik kelas XI OTO di SMA Negeri 2 Metro.

### **2. Sampel**

Menurut Sugiyono (2015) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”

Sedangkan Sampel penelitian menurut Arikunto (2017) adalah “apabila subjek kurang dari 100 lebih baik diambil semua, namun apabila subjeknya lebih besar dari 100 dapat diambil antara 10% sampai 25%.”

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka sampel penelitian yang diambil adalah seluruh dari total jumlah populasi yaitu 50 peserta didik.

### **3. Teknik Sampling**

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*, “teknik random sampling adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada ada dalam populasi itu” (Sugiyono, 2015).

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengambilan data adalah upaya-upaya yang dapat dilakukan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan data-data penelitian (Arikunto, 2017). Pengumpulan data didapatkan dari instrument penelitian yang peneliti gunakan sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data penelitian. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala psikologi. Skala merupakan suatu alat ukur yang stimulusnya berupa pertanyaan atau pernyataan yang tidak langsung mengungkap atribut yang hendak diukur, melainkan mengungkap

indikator perilaku atribut yang bersangkutan menurut Azwar (dalam Perdana, 2018). Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala perilaku agresif dan kecanduan *game online*.

## F. Instrumen Penelitian

### 1. Jenis Instrumen

Instrumen penelitian ini dibuat berdasarkan indikator-indikator yang diukur dalam suatu teori yang ada. Instrumen dalam penelitian ini adalah berupa kuisisioner yang berisi item-item pertanyaan yang digunakan untuk mencari hubungan intensitas penggunaan *game online* dengan perilaku agresif. Menurut Sugiyono (2019) “kuisisioner atau angket dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab yang diberikan secara langsung atau melalui internet”. Kuisisioner ini menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2019) “skala likert digunakan untuk mengukur persepsi peserta didik atau bahkan sekelompok orang mengenai fenomena dan sikap”.

### 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

#### a. Kecanduan Bermain *Game online*

Kisi-kisi instrumen penelitian ini dikembangkan dari definisi operasional variabel, dalam kisi-kisi ini terdapat aspek dan sub aspek yang dijabarkan dalam bentuk pernyataan. Kemudian kisi-kisi ini akan diisi oleh peserta didik yang menjadi sampel pada penelitian ini, kisi-kisi dari kecanduan bermain *game online* adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Kecanduan Bermain *Game online* (Sebelum Uji Coba)

Definisi Operasional Variabel	No	Aspek	Sub Aspek	Nomor Item		$\Sigma$
				Favorabl e	Unfavor able	
Kecanduan bermain <i>game online</i> adalah perilaku dimana individu tidak dapat mengontrol perilaku atau kegiatan bermain <i>game online</i> secara terus menerus tanpa	1	<i>Salience</i>	1) Selalu memikirkan tentang <i>game online</i>	1,33,41,55	14	5
			2) Lebih mementingkan <i>game online</i>	15,30,32	2,56	5
individu tidak dapat mengontrol perilaku atau kegiatan bermain <i>game online</i> secara terus menerus tanpa	2	<i>Tolerance</i>	1) Bermain lebih dari 4jam	3,42,57	16	4
			2) Begadang	17,34,39,58	4	5
individu tidak dapat mengontrol perilaku atau kegiatan bermain <i>game online</i> secara terus menerus tanpa	3	<i>Mood Modification</i>	1) Penenangan diri	5,39,59	18,43	5
			2) Mencari suasana baru	27,29,40	28,60	5
individu tidak dapat mengontrol perilaku atau kegiatan bermain <i>game online</i> secara terus menerus tanpa	4	<i>Withdrawal</i>	1) Gelisah ketika tidak bermain <i>game online</i>	19,31,44	6,61	5
			2) Kesulitan untuk berhenti	7,37,45	20,62	5

Definisi Operasional Variabel	No	Aspek	Sub Aspek	Nomor Item		$\Sigma$
				Favorabl e	Unfavor able	
mempunyai kemampuan untuk menghentikan kegiatan bermain <i>game online</i> tersebut.	5	Relapse	1) Rasa ingin bermain <i>game</i> kambuh	21,36,46	8,63	5
			2) Mencari <i>game</i> pengganti	9,64	22	3
	6	Conflict	1) Mudah marah	23,47,54	10,65	5
			2) Dimarahi orang tua	11,48,53,66	24	5
	7	Problems	1) Bolos sekolah	25,49,50,67	12	5
			2) Tidak mengerjakan tugas	13,35,51,52	26	5
	<b>Total</b>				46	21

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Kecanduan Bermain *Game online* (Setelah Uji Coba)

Definisi Operasional Variabel	No	Aspek	Sub Aspek	Nomor Item		$\Sigma$
				Favora ble	Unfavora ble	
Kecanduan bermain <i>game online</i> adalah perilaku dimana individu tidak dapat mengontrol perilaku atau kegiatan bermain <i>game online</i> secara terus menerus tanpa mempunyai kemampuan untuk menghentikan kegiatan bermain <i>game online</i> tersebut.	1	Salience	1) Selalu memikirkan tentang <i>game online</i>	1,2,3	4	4
			2) Lebih mementingkan <i>game online</i>	5,6,7	8,9	5
	2	Tolerance	1) Bermain lebih dari 4 jam	10,11,12,13		4
			2) Begadang	14,15,16		3
	3	Mood Modification	1) Penenangan diri	17	18	2
			2) Mencari suasana baru	19	20	2
	4	Withdrawal	1) Gelisah ketika tidak bermain <i>game online</i>	21,22	23	3
			2) Kesulitan untuk berhenti	24,25	26	3
	5	Relapse	1) Rasa ingin bermain <i>game</i> kambuh	27,28	29	3
			2) Mencari <i>game</i> pengganti	30		1
	6	Conflict	1) Mudah marah	31,32	33	3
			2) Dimarahi orang tua	34,35,36	37	4
	7	Problems	1) Bolos sekolah	38,39,40,41		4
			2) Tidak mengerjakan tugas	42,43,44,45	46	5
<b>Total</b>				35	11	46

Skala yang digunakan untuk mengukur kecanduan bermain *game online* ini menggunakan skala likert dengan alternatif jawaban Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Berikut adalah pedoman skor skala pengukuran instrumen kecanduan bermain *game online* :

Tabel 3. Skala Pengukuran Angket Kecanduan Bermain *Game online*

Alternatif Jawaban	Skor Aitem	
	Favorable	Unfavorable
Sangat Sesuai	4	1
Sesuai	3	2
Tidak Sesuai	2	3
Sangat Tidak Sesuai	1	4

### b. Perilaku Agresif

Kisi-kisi instrumen penelitian ini dikembangkan dari definisi operasional variabel, dalam kisi-kisi ini terdapat aspek dan sub aspek yang dijabarkan dalam bentuk pernyataan. Kemudian kisi-kisi ini akan diisi oleh peserta didik yang menjadi sampel pada penelitian ini, kisi-kisi dari perilaku agresif adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Perilaku Agresif (Sebelum Uji Coba)

Definisi Operasioal Variabel	No	Aspek	Sub Aspek	Nomor Aitem		$\Sigma$
				Favorable	Unfavorable	
Perilaku agresif merupakan tindakan yang berupa kekerasan, dimana dalam perilaku agresif tersebut memiliki maksud untuk membahayakan atau menyakiti orang lain, dan diindikasikan untuk merusak, menyakiti, baik secara fisik, psikis, maupun sosial.	1	<i>Physical Aggression</i>	1) Memukul	1,14	2,13	4
			2) Merusak	3,16	4,15	4
	2	<i>Verbal Aggression</i>	1) Mengejek	5,18	6,17	4
			2) Berkata kasar	7,20	8,19	4
	3	<i>Anger</i>	1) Marah	9,25	21,26	4
			2) Berteriak	22,27	10,28	4
	4	<i>Hostility</i>	1) Rasa benci	11,30	23,29	4
			2) Rasa iri	24,31	12,32	4
<b>Total</b>				16	16	32

Tabel 5. Kisi-Kisi Angket Perilaku Agresif (Setelah Uji Coba)

Definisi Operasioal Variabel	No	Aspek	Sub Aspek	Nomor Aitem		$\Sigma$
				Favorable	Unfavorable	
Perilaku agresif merupakan tindakan yang berupa kekerasan, dimana dalam perilaku agresif tersebut memiliki maksud untuk membahayakan atau menyakiti orang lain, dan diindikasikan untuk merusak, menyakiti, baik secara fisik, psikis, maupun sosial.	1	<i>Physical Aggression</i>	1) Memukul	1		1
			2) Merusak		2,3	2
	2	<i>Verbal Aggression</i>	1) Mengejek	4,5	6,7	4
			2) Berkata kasar	8,9	10,11	4
	3	<i>Anger</i>	1) Marah	12,13	14,15	4
			2) Berteriak	16	17	2
	4	<i>Hostility</i>	1) Rasa benci	18,19	20	3
			2) Rasa iri	21	22	2
<b>Total</b>				11	11	22

Skala yang digunakan untuk mengukur perilaku agresif ini menggunakan skala likert dengan alternatif jawaban Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Berikut adalah pedoman skor skala pengukuran instrumen perilaku agresif :

Tabel 6. Skala Pengukuran Angket Perilaku Agresif

Alternatif Jawaban	Skor Aitem	
	Favorable	Unfavorable
Sangat Sesuai	4	1
Sesuai	3	2
Tidak Sesuai	2	3
Sangat Tidak Sesuai	1	4

### 3. Uji Coba Alat Ukur

Uji coba instrumen pada penelitian kuantitatif sangat penting dilakukan untuk memperoleh data seakurat mungkin dari subjek penelitian sehingga data - data itu dapat dipertanggung jawabkan. Instrumen sebagai alat pembuktian hipotesis sehingga benar atau tidaknya data sangat menentukan bermutu tidaknya hasil penelitian (Arikunto, 2017). Oleh karena itu, peneliti akan melakukan uji coba instrumen melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Uji coba skala atau alat ukur dilakukan kepada Peserta didik SMK Negeri 2.

#### a. Uji Kelayakan Instrumen

Uji kelayakan instrumen dilakukan dengan cara melakukan *judgment* pada setiap item yang telah dibuat untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Uji kelayakan instrumen ini dilakukan terhadap 2 instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu instrumen kecanduan bermain *game online* dan perilaku agresif. Uji kelayakan instrumen dilakukan oleh 2 dosen ahli bimbingan dan konseling dan 6 guru bimbingan dan konseling. 8 ahli tersebut menimbang setiap item dengan memberikan penilaian skoring.

#### b. Uji Validitas

Uji validitas adalah prosedur untuk menguji sejauh mana suatu alat ukur dapat digunakan untuk mengukur variabel yang diinginkan (Kholis, 2019). Menurut Sugiyono (2019) "Apabila suatu instrumen mampu mengukur dan mengungkap suatu data dari variabel secara tepat maka instrumen tersebut dapat dikatakan valid." Uji validitas instrumen pada penelitian ini menggunakan validitas isi, dengan menggunakan pendapat para ahli (*Judgement experts*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan

dengan ahli. Para ahli akan dimintai pendapatnya tentang instrument yang telah disusun dalam penelitian ini yang akan dilakukan oleh dosen pembimbing dan narasumber.

Uji validitas instrumen *judgement expert* akan dihitung menggunakan bantuan program Microsoft Exel dengan menggunakan rumus V Aiken's sebagai berikut :

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Keterangan :

V = Indeks Validasi Isi

$\sum s$  = Jumlah Skor Yang Diberikan Oleh Semua Rater

N = Jumlah Rater

C = Jumlah Kategori Skala Penilaian

Tabel 7. Hasil Uji Validitas *Experts Judgment* Kecanduan Bermain *Game online*

Item	$\sum S$	n(c-1)	V	Kategori
1	14	28	0,5	Sedang
2	14	28	0,5	Sedang
3	20	28	0,71	Sedang
4	16	28	0,57	Sedang
5	17	28	0,61	Sedang
6	23	28	0,82	Tinggi
7	21	28	0,75	Sedang
8	18	28	0,64	Sedang
9	19	28	0,68	Sedang
10	16	28	0,57	Sedang
11	18	28	0,64	Sedang
12	20	28	0,71	Sedang
13	18	28	0,64	Sedang
14	21	28	0,75	Sedang
15	20	28	0,71	Sedang
16	17	28	0,61	Sedang
17	20	28	0,71	Sedang
18	24	28	0,86	Tinggi
19	22	28	0,79	Sedang
20	14	28	0,5	Sedang
21	13	28	0,46	Sedang
22	14	28	0,5	Sedang
23	21	28	0,75	Sedang
24	22	28	0,79	Sedang
25	18	28	0,64	Sedang
26	21	28	0,75	Sedang



Item	$\sum S$	$n(c-1)$	V	Kategori
27	21	28	0,75	Sedang
28	19	28	0,68	Sedang
29	18	28	0,64	Sedang
30	22	28	0,79	Sedang
31	20	28	0,71	Sedang
32	20	28	0,71	Sedang
33	21	28	0,75	Sedang
34	20	28	0,71	Sedang
35	18	28	0,64	Sedang
36	19	28	0,68	Sedang
37	22	28	0,79	Sedang
38	22	28	0,79	Sedang
39	15	28	0,54	Sedang
40	17	28	0,61	Sedang
41	20	28	0,71	Sedang
42	22	28	0,79	Sedang
43	20	28	0,71	Sedang
44	15	28	0,54	Sedang
45	17	28	0,61	Sedang
46	20	28	0,71	Sedang
47	21	28	0,75	Sedang
48	18	28	0,64	Sedang
49	18	28	0,64	Sedang
50	14	28	0,5	Sedang
51	20	28	0,71	Sedang
52	21	28	0,75	Sedang
53	19	28	0,68	Sedang
54	19	28	0,68	Sedang
55	17	28	0,61	Sedang
56	20	28	0,71	Sedang
57	22	28	0,79	Sedang
58	18	28	0,64	Sedang
59	17	28	0,61	Sedang
60	22	28	0,79	Sedang
61	17	28	0,61	Sedang
62	19	28	0,68	Sedang
63	19	28	0,68	Sedang
64	19	28	0,68	Sedang
65	20	28	0,71	Sedang
66	15	28	0,54	Sedang
67	20	28	0,71	Sedang
68	17	28	0,61	Sedang
69	20	28	0,71	Sedang

Tabel 8. Hasil Uji Validitas *Expert Judgment* Perilaku Agresif

Item	$\Sigma S$	n(c-1)	V	Ket
1	9	28	0,32	Rendah
2	15	28	0,54	Sedang
3	17	28	0,61	Sedang
4	15	28	0,54	Sedang
5	17	28	0,61	Sedang
6	18	28	0,64	Sedang
7	16	28	0,57	Sedang
8	23	28	0,82	Tinggi
9	15	28	0,54	Sedang
10	18	28	0,64	Sedang
11	21	28	0,75	Sedang
12	16	28	0,57	Sedang
13	17	28	0,61	Sedang
14	19	28	0,68	Sedang
15	22	28	0,79	Sedang
16	22	28	0,79	Sedang
17	23	28	0,82	Tinggi
18	18	28	0,64	Sedang
19	19	28	0,68	Sedang
20	15	28	0,54	Sedang
21	23	28	0,82	Tinggi
22	16	28	0,57	Sedang
23	20	28	0,71	Sedang
24	13	28	0,46	Sedang
25	17	28	0,61	Sedang
26	18	28	0,64	Sedang
27	17	28	0,61	Sedang
28	21	28	0,75	Sedang
29	20	28	0,71	Sedang
30	16	28	0,57	Sedang
31	20	28	0,71	Sedang
32	17	28	0,61	Sedang

Berdasarkan hasil uji V Aiken dengan nilai 0,67 pada instrumen penelitian kecanduan bermain *game online*, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang diuji memiliki tingkat validitas isi Sedang, dan untuk instrumen perilaku agresif didapatkan hasil 0,64 dapat disimpulkan juga bahwa instrumen yang diuji memiliki tingkat validitas isi sedang.

Hasil uji validasi instrumen 2 variabel yaitu kecanduann bermain *game online* dan perilaku agresif kedua angket tersebut diberikan kepada 50 responden siswa SMK Negeri 2 Metro, setelah digunakan dengan alat ukur yang sesuai, maka diperoleh data penelitian. Pada penelitian ini perhitungan validitas menggunakan bantuan program Jamovi v.2.3.28 untuk perhitungan uji validitas.

Ketentuan valid atau tidaknya item yang diuji menurut Azwar (2018) adalah jika nilai tersebut berada di atas 0,3 atau sedikit toleransi di atas 0,25.

Tabel 9. Hasil Uji Validitas Angket Kecanduan Bermain *Game online*.

<b>Item</b>	<b>Item-Rest Correlation</b>	<b>Keterangan</b>
X1	0.1185	Tidak Valid
X2	0.3672	Valid
X3	0.4640	Valid
X4	0.2359	Tidak Valid
X5	-0.0441	Tidak Valid
X6	0.2527	Tidak Valid
X7	0.1079	Tidak Valid
X8	0.2491	Tidak Valid
X9	0.1609	Tidak Valid
X10	-0.0151	Tidak Valid
X11	0.3882	Valid
X12	0.2390	Tidak Valid
X13	0.3040	Valid
X14	0.5025	Valid
X15	0.4277	Valid
X16	0.0945	Valid
X17	0.5259	Valid
X18	0.1680	Tidak Valid
X19	0.2993	Valid
X20	0.1497	Tidak Valid
X21	0.1959	Tidak Valid
X22	0.1865	Tidak Valid
X23	0.2645	Tidak Valid
X24	0.4350	Valid
X25	0.3828	Valid
X26	0.4013	Valid
X27	0.3532	Valid
X28	0.2691	Tidak Valid
X29	0.0821	Tidak Valid
X30	0.3026	Valid
X31	0.3008	Valid
X32	0.2939	Valid
X33	0.4294	Valid
X34	0.5285	Valid
X35	0.5546	Valid
X36	0.4282	Valid
X37	0.3515	Valid
X38	0.4680	Valid
X39	0.1035	Tidak Valid
X40	0.2166	Tidak Valid
X41	0.5647	Valid
X42	0.5615	Valid
X43	0.3988	Valid
X44	0.6481	Valid
X45	0.5048	Valid
X46	0.4459	Valid
X47	0.5249	Valid
X48	0.4121	Valid
X49	0.4438	Valid
X50	0.4195	Valid
X51	0.4614	Valid
X52	0.3947	Valid

Item	Item-Rest Correlation	Keterangan
X53	0.4672	Valid
X54	0.5060	Valid
X55	0.4172	Valid
X56	0.3148	Valid
X57	0.3595	Valid
X58	0.5277	Valid
X59	0.3072	Valid
X60	0.5243	Valid
X61	0.6722	Valid
X62	0.5201	Valid
X63	0.5683	Valid
X64	0.6201	Valid
X65	0.5807	Valid
X66	0.2046	Tidak Valid
X67	0.3941	Valid

(Sumber : *Diolah Dari Data Uji Coba Peneliti*)

Berdasarkan pengujian validitas variabel kecanduan bermain *game online* diperoleh hasil 21 item tidak valid dari total 67 item pernyataan yang diuji kepada 40 responden. Item yang tidak valid yaitu 1, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 16, 18, 20, 21, 22, 23, 28, 29, 39, 40, dan 66 Sehingga item yang valid sebanyak 46.

Tabel 10. Hasil Uji Validasi Angket Perilaku Agresif

Item	Item-Rest Correlation	Keterangan
Y1	0.5388	Valid
Y2	0.1203	Tidak Valid
Y3	0.1113	Tidak Valid
Y4	0.4843	Valid
Y5	0.3606	Valid
Y6	0.5386	Valid
Y7	0.5822	Valid
Y8	0.3147	Valid
Y9	0.4485	Valid
Y10	0.0654	Tidak Valid
Y11	0.5148	Valid
Y12	0.1372	Tidak Valid
Y13	0.1205	Tidak Valid
Y14	0.2393	Tidak Valid
Y15	0.3432	Valid
Y16	0.2628	Tidak Valid
Y17	0.5564	Valid
Y18	0.4122	Valid
Y19	0.4032	Valid
Y20	0.3218	Valid
Y21	0.4875	Valid
Y22	0.2906	Tidak Valid
Y23	0.3359	Valid
Y24	0.4368	Valid
Y25	0.4894	Valid
Y26	0.5376	Valid
Y27	0.5383	Valid
Y28	0.4371	Valid
Y29	0.0581	Tidak Valid
Y30	0.3197	Valid
Y31	0.1589	Tidak Valid

Item	Item-Rest Correlation	Keterangan
Y32	0.4084	Valid

(Sumber : *Diolah Dari Data Uji Coba Peneliti*)

Berdasarkan pengujian validitas variabel perilaku agresif diperoleh hasil 10 item tidak valid dari total 32 item pernyataan yang diuji kepada 40 responden. Item yang tidak valid yaitu 2, 3, 10, 12, 13, 14, 16, 22, 29, 31. Sehingga item yang valid sebanyak 22.

### c. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (dalam Nadialista 2021) “Uji reliabilitas instrumen digunakan untuk mengetahui konsistensi dari suatu instrumen, yaitu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.” (Azwar, 2016) menyatakan bahwa “reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas yang angkanya berkisar antara 0 sampai 1.00.” maksudnya adalah semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati 1.00 berarti semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya jika koefisien yang semakin rendah mendekati angka 0 berarti semakin rendah reliabilitasnya. Pada penelitian ini menggunakan uji reliabilitas *Internal Consistency* dengan teknik *Alpha Cornbach* di aplikasi Jamovi *cornbach* dalam menguji reliabilitas instrumen.

Pada penelitian ini perhitungan reliabilitas menggunakan bantuan program Jamovi V.2.3.28 untuk menginterpretasikan keterandalan dari instrumen.

Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas Angket Kecanduan Bermain *Game online*

Scale Reliability Statistics			
	Mean	SD	Cronbach's $\alpha$
scale	2.09	0.303	0.918

(Sumber Data : *Hasil Pengolahan Data*)

Setelah dilakukan uji reliabilitas diperoleh nilai 0,918 berdasarkan pendapat Azwar di atas karena 0,918 mendekati 1,00 maka dapat di nyatakan bahwa angket kecanduan bermain *game online* memiliki reliabilitas yang tinggi.

Tabel 12. Hasil Uji Reliabilitas Angket Perilaku Agresif

Scale Reliability Statistics			
	Mean	SD	Cronbach's $\alpha$
scale	2.18	0.354	0.848

(Sumber Data : *Hasil Pengolahan Data*)

Setelah dilakukan uji reliabilitas diperoleh nilai 0,848 berdasarkan pendapat Azwar di atas karena 0,848 cenderung mendekati 1,00 maka dapat di nyatakan bahwa angket perilaku agresif memiliki reliabilitas yang tinggi.

## **G. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistic korelasi yaitu korelasi *product moment* dari Person. Data hasil pengukuran variabel kecanduan bermain *game online* dan variabel agresif yang dikumpulkan melalui skala Dalam perhitungannya dilakukan dengan bantuan aplikasi jamovi yang akan digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh. Adapun uji prasyarat analisis sebagai berikut :

### **1. Uji Normalitas**

Data yang diperoleh dari penelitian kemudian akan dianalisis menggunakan metode data penelitian yaitu uji normalitas dan korelasi sederhana. Normalitas pada sebuah penelitian yaitu data yang diperoleh dari variabel random penelitian yang mengikuti kurva distribusi normal. Uji normalitas pada penelitian ini diperlukan agar hasil dari sebuah penelitian dapat di generalisasikan untuk semua populasi yang ada pada penelitian. Uji normalitas pada penelitian ini dihitung menggunakan bantuan program Jamovi V2.3.28.

### **2. Uji Hipotesis**

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui hipotesis yang diajukan apakah diterima atau ditolak analisis akan menggunakan aplikasi Jamovi V.2.3.28 dengan teknik Korelasi *Person Product Moment* untuk mempermudah peneliti dalam menganalisis korelasi antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif.