

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan suatu pendekatan penelitian yang mana pengukurannya digunakan untuk mendapatkan nilai meliputi numerik dan diolah dengan teknik statistik (Gravetter et al., 2017). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif untuk mengetahui gambaran perilaku agresi pada remaja pengguna *fake account* di media sosial. Metode penelitian deskriptif merupakan teknik dengan mengambil skor mentah dan mengorganisir atau meringkasnya ke dalam bentuk yang lebih mudah dikelola (Gravetter et al., 2017).

3.2. Variabel Penelitian

Variabel mengacu pada fenomena yang hendak dilakukan pengukuran dalam penelitian (Coolican, 2014). Penelitian ini hanya menggunakan satu variabel, yaitu variabel *cyber-aggression*.

3.2.1 Definisi Operasional

Definisi operasional dari *cyber-aggression* yakni perilaku agresi yang terjadi pada remaja pengguna *fake account* di media sosial. Perilaku agresi ini dilandasi motif untuk mengurangi emosi negatif atau mendapatkan emosi positif serta dilakukan secara terencana atau tanpa perencanaan. *Cyber-aggression* diukur menggunakan alat ukur *Cyber-Aggression Questionnaire Typology* (CATQ) yang dikembangkan oleh Runions et al. (2016).

3.3. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan jumlah keseluruhan individu dari sebuah kategori pada kelompok yang dipilih dalam suatu penelitian (Coolican, 2014). Pada penelitian ini populasi remaja yang aktif dalam menggunakan media sosial menurut Badan Pusat Statistik yaitu sebanyak 12,957,230 pengguna (Ariyanti, 2018). Kemudian peneliti menentukan sampel dari populasi 12,957,230 remaja pengguna aktif media sosial yang dilakukan perhitungan menggunakan Tabel Isaac dan Michael dengan taraf kesalahan sebesar 5% menghasilkan minimal 349 responden untuk mewakili jumlah populasi dalam penelitian ini (Sugiyono, 2013).

Penelitian ini menggunakan metode pengambilan sampel *non-probability sampling* dengan teknik *convenience sampling*. Teknik *convenience sampling* adalah sebuah prosedur pengambilan sampel dimana responden didapatkan berdasarkan ketersediaan dan kenyamanan mereka dalam mengisi penelitian tersebut (Gravetter et al., 2017). Karakteristik dari subjek yang dapat terlibat dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Remaja yang berusia 13-18 tahun
2. Aktif dalam menggunakan media sosial minimal penggunaan 1 jam per hari
3. Mengelola akun palsu (*fake account*).

3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu *Cyber-Aggression Typology Questionnaire* (CATQ) yaitu alat ukur *cyber-aggression* yang dikembangkan oleh Runions et al. (2016) dan memiliki nilai reliabilitas melalui *Cronbach's alpha* yaitu sebesar 0,870. *Cyber-Aggression Typology Questionnaire* (CATQ) mengukur dua dimensi dari perilaku *cyber-aggression* yang terdiri dari *motivational goals* dan *regulatory control*. Item dari alat ukur CATQ dibangun berdasarkan variasi antar dimensi *motivational valence* dan *recruitment of self-control* sehingga membentuk keempat tipe *cyber-aggression*. Pada penelitian ini, peneliti juga menggunakan alat ukur *Cyber-Aggression Typology Questionnaire* (CATQ) versi Bahasa Indonesia yang telah diterjemahkan oleh Adinugroho et al. (2022). Kemudian, pada penelitian yang

dilakukan oleh Adinugroho et al. (2022) dilakukan pengujian psikometri menggunakan *Item total correlation* (ITC) dan reliabilitas *Cronbach's alpha* yaitu sebesar 0,960.

Peneliti menggunakan bentuk kuesioner sebagai instrumen penelitian. Alat ukur yang digunakan peneliti dilakukan pengukuran menggunakan Skala Likert. Skala Likert adalah skala yang pada umumnya digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sejumlah individu mengenai fenomena sosial (Sugiyono, 2013). Penggunaan Skala Likert memberikan dalam penelitian berada dalam rentang dari 1 (Sangat tidak setuju) – 4 (Sangat setuju). Skor alat ukur berasal dari penjumlahan skor setiap tipe *cyber-aggression*. Tabel 3.1 menunjukkan *blueprint* CATQ.

Tabel 3.1 *Blueprint Cyber-Aggression Typology Questionnaire (CATQ)*

No.	Tipe Cyber-Aggression	Definisi	Item	Jumlah
1.	<i>Impulsive aversive aggression</i>	Perilaku agresi yang dilakukan tanpa pikir panjang dan ingin mengurangi emosi negatif.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	12
2.	<i>Controlled aversive aggression</i>	Perilaku agresi yang dilakukan secara terencana dan ingin mengurangi emosi negatif.	13, 14, 15, 16, 17, 18	6
3.	<i>Controlled appetitive aggression</i>	Perilaku agresi yang dilakukan secara terencana dan ingin mendapatkan emosi positif.	19, 20, 21, 22, 23, 24	6
4.	<i>Impulsive appetitive aggression</i>	Perilaku agresi yang dilakukan tanpa pikir panjang dan ingin mendapatkan emosi positif.	25, 26, 27, 28, 29	5
Total				29

3.5. Pengujian Psikometri

Cyber-Aggression Typology Questionnaire (CATQ) dilakukan pengujian psikometri terlebih dahulu, agar alat ukur ini dapat memiliki reliabilitas dan validitas yang baik sebelum dilakukannya pengambilan data. Pengambilan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner. Kuesioner ini telah disebarkan pada tanggal 10-17 November 2022 dan mendapatkan sebanyak 51 responden. Pengujian reliabilitas dalam pengujian alat ukur yang diperuntukkan menguji konsistensi dan kestabilan hasil dari suatu alat ukur, lalu nilai acuan dalam reliabilitas adalah $\geq 0,70$ (Shultz et al., 2014). Kemudian, pengujian validitas digunakan dalam pengujian

alat ukur untuk menentukan apakah alat ukur dapat tepat dan cermat dalam pengukuran (Shultz et al., 2014).

3.5.1 Pengujian Validitas *Cyber-Aggression Typology Questionnaire* (CATQ)

Pengujian yang dilakukan pada alat ukur *Cyber-Aggression Typology Questionnaire* (CATQ) menggunakan *content validity* (validitas isi). *Content validity* digunakan untuk mengukur validitas pernyataan dalam alat ukur serta apakah sudah mengukur hal yang seharusnya diukur atau belum (Shultz et al., 2014). Pertama-tama peneliti melaksanakan pemeriksaan *item* yang dilakukan oleh *expert judgement* yaitu kedua dosen pembimbing skripsi untuk memeriksa kembali dan juga turut memberikan perbaikan serta masukan terhadap sejumlah *item* tersebut. Kemudian, peneliti menyebarkan kuesioner percobaan kepada 3 orang responden yang relevan dengan karakteristik penelitian untuk dilakukan uji keterbacaan pada setiap *item* alat ukur *Cyber-Aggression Typology Questionnaire* (CATQ). Hasil dari pengujian ini menghasilkan bahwa sebanyak 27 *item* perlu diperbaiki susunan kalimat-kalimatnya. Setelah peneliti melakukan perbaikan *item*, peneliti melaksanakan pemeriksaan *item* kembali yang dilakukan oleh *expert judgement*. Tabel pengujian validitas alat ukur *Cyber-Aggression Typology Questionnaire* (CATQ) ditunjukkan pada lampiran 4.

3.5.2 Pengujian Reliabilitas *Cyber-Aggression Typology Questionnaire* (CATQ)

Pengujian alat ukur *Cyber-Aggression Typology Questionnaire* (CATQ) dilakukan dengan *software computer* yaitu JASP (*Jeffrey's Amazing Statistics Program*) versi 0.16.3.0 yang menggunakan metode *internal consistency* melalui *Cronbach's Alpha*. Metode *internal consistency* digunakan untuk mengetahui konsistensi keseluruhan *item* dan batasan nilai reliabilitas yang baik adalah berada diatas 0,70 (Shultz et al., 2014). Nilai *coefficient alpha* yang dihasilkan dari alat ukur CATQ yaitu sebesar 0,961 yang mana alat ukur dapat dikatakan baik (Shultz et al., 2014). Hal tersebut dapat dilihat pada tabel pengujian reliabilitas alat ukur *Cyber-Aggression Typology Questionnaire* (CATQ) yang ditunjukkan pada

lampiran 6. Kemudian peneliti juga melakukan pengujian reliabilitas pada keempat faktor untuk mengetahui seberapa reliabel alat ukur *Cyber-Aggression Typology Questionnaire* (CATQ) yang ditunjukkan pada tabel 3.2 dan seluruh nilai reliabilitas pada setiap faktor berada diatas batasan nilai reliabilitas. Maka dapat dikatakan bahwa alat ukur *Cyber-Aggression Typology Questionnaire* (CATQ) ini telah reliabel baik secara keseluruhan *item* maupun dari setiap faktornya.

Tabel 3.2 *Pengujian Reliabilitas Faktor pada Alat Ukur Cyber-Aggression Typology Questionnaire (CATQ)*

No.	Faktor	Nilai Reliabilitas
1.	<i>Impulsive aversive aggression</i>	0,926
2.	<i>Controlled aversive aggression</i>	0,912
3.	<i>Controlled appetitive aggression</i>	0,899
4.	<i>Impulsive appetitive aggression</i>	0,834

3.5.3 Analisis Item *Cyber-Aggression Typology Questionnaire* (CATQ)

Pada analisis *item* peneliti menggunakan teknik *item discrimination* (daya beda aitem) yaitu setiap item harus memprediksi dan mengevaluasi beberapa kriteria internal (Shultz et al., 2014). Azwar (2015) menjelaskan bahwa *item* yang mencapai koefisien korelasi minimal sebesar 0,30 dapat dianggap memuaskan. Pengujian reliabilitas pada alat ukur *Cyber-Aggression Typology Questionnaire* (CATQ) yang dilakukan dengan bantuan JASP versi 0.16.3.0. telah menunjukkan bahwa skornya dari seluruh *item* menghasilkan nilai yang setara atau melampaui nilai acuan, sehingga tidak diperlukan pengujian untuk merevisi skor pada setiap *item-itemnya*. Rentang skor yang dihasilkan yaitu sebesar 0,361-0,872. Tabel analisis *item* CATQ dapat ditunjukkan pada lampiran 6.

3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui perolehan data yang didapat dari hasil pengisian kuesioner oleh responden dan data tersebut akan dilakukan pengolahan menggunakan bantuan *software computer* yaitu JASP versi 0.16.3.0. Teknik statistika yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengolah data yaitu statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan dalam

proses pengolahan data dengan memaparkan data sampel yang seluruhnya telah dikumpulkan (Sugiyono, 2013). Teknik statistik deskriptif digunakan untuk mendapatkan gambaran umum responden yang relevan dengan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap *cyber-aggression* pada remaja, yaitu jenis kelamin, usia, lokasi tempat tinggal, status pendidikan, agama dan lain sebagainya.

3.7. Prosedur Penelitian

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini mencakup beberapa langkah, yaitu sebagai berikut:

1. Peneliti akan melakukan penyebaran menggunakan kuesioner yang dilakukan secara *online* dengan memanfaatkan *Google Form*. Kuesioner dilakukan penyebaran menggunakan *platform* seperti grup di *Line*, grup di *Telegram* serta *WhatsApp Group* yang berisikan remaja-remaja yang berasal dari berbagai daerah dan peneliti juga menghubungi setiap individu secara personal di *Instagram* maupun *WhatsApp* serta *Line*. Selain itu, peneliti juga meminta kerabat terdekat untuk membantu menyebarkan kuesioner kepada responden yang memiliki kriteria yang relevan dengan penelitian.
2. Data yang diperoleh akan diperiksa kesesuaiannya, yaitu berdasarkan kelengkapan pengisian data dan karakteristik subjek yang mengisi.
3. Selanjutnya, Peneliti akan melakukan perhitungan skor untuk masing-masing *item* dan dimensi. Peneliti akan mengolah data-data yang ada untuk mendapatkan salah satu skor tertinggi dari keempat faktor *cyber-aggression* para subjek dan juga mengolah data berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhinya.