
PENGEMBANGAN ALAT UKUR ONLINE FRIENDSHIP QUALITY SCALE (OFQS)

Stanley Luis, Rafael Indra, Stevani Tandra, Vania Christine, Nicholas Sandhieka, Bernadetta Sabrina Simamora, & Flaviana Rinta Ferdian

Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya

stanley.luis25@gmail.com

Abstract

The purpose of OFQS (Online Friendship Quality Scale) creation is to measure online friendship quality between 18-24 years old college students. It could also facilitate users to evaluate friendship quality dynamics, then enhance their friendship quality. The six domains of friendship are Validation and Caring, Conflict and Betrayal, Conflict and Resolution, Companionship and Recreation, Help and Guidance, and Intimate Exchange (Asher & Parker, 1993). OFQS is a self-report questionnaire that scales from (1) not at all like me to (5) very much like me. OFQS was developed during 2021 using convenience sampling. Respondents during the development process are FPUAJ college students that do online interaction with their best friends, and currently 18-24 years old (number of respondents = 219, average (M) age of respondents = 19.51, dan SD of respondents age = 1.23). Item analysis is done through Spearman corrected item total correlation and Mann-Whitney U-test that eliminates 3 out of 54 items. Companionship and Recreation domain is the only domain that is not valid. Reliability test found that the Cronbach alpha's value is reliable with a score of 0,851. People who complete this test will get a description of their friendship quality for every domain that comes in three categories (Good, Enough, and Not Good). Scoring categories are based on norm-referenced standardization procedures. Further research is needed for other demographics such as workers.

Keyword: Friendship, Evaluation, Online, Measurement, Quality

Abstrak

Pembuatan alat ukur OFQS (*Online Friendship Quality Scale*) bertujuan mengukur kualitas persahabatan secara *online* dalam cakupan mahasiswa berusia 18-24 tahun. Pembuatan alat ukur ini didasari kebutuhan menciptakan alat ukur agar dapat mengukur persahabatan *online* bagi mahasiswa. Tujuan lainnya adalah memberikan fasilitas kepada pengguna untuk mengevaluasi dinamika kualitas persahabatannya sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas persahabatan tersebut. Skala persahabatan memiliki enam domain, yaitu *Validation and Caring, Conflict and Betrayal, Conflict and Resolution, Companionship and Recreation, Help and Guidance*, dan *Intimate Exchange* (Asher & Parker, 1993). Alat ukur dibuat dalam bentuk *self-report questionnaire* yang menggunakan rentang nilai (1) sangat tidak sesuai hingga (5) sangat sesuai. Penelitian ini dilakukan tahun 2021 secara daring, menggunakan metode *convenience sampling*. Target respondennya adalah mahasiswa aktif FPUAJ yang memiliki sahabat dan berhubungan secara *online*, serta berusia 18-24 tahun (jumlah responden = 219, rata-rata (M) usia responden = 19.51, dan SD usia responden = 1.23). Analisis *item* dilakukan dengan metode *Spearman corrected item total correlation* dan *Mann-Whitney U-test*. Proses analisis *item* ini memfinalisasi 51 *item* dari 54 *item* yang diciptakan di awal. Alat ukur OFQS telah melewati uji validitas dengan hasil bahwa hanya domain

Companionship and Recreation yang tidak melewati uji validitas. Hasil uji reliabilitas alat ukur OFQS adalah reliabel dengan nilai cronbach alpha sebesar 0,851. Setelah mengisi alat ukur ini, individu dapat melihat deskripsi kualitas persahabatan dalam tiga kategori (Baik, Cukup, dan Kurang Baik) untuk setiap domainnya. Kategori *scoring* setiap domainnya didasari pada standardisasi yang dilakukan menggunakan metode *norm-referenced*. Rekomendasi dari proses pengembangan alat ukur ini adalah membuat alat ukur dengan konstruk serupa pada kalangan lain, seperti pekerja serta memperluas subjek penelitian.

Kata Kunci: Daring, Evaluasi, Kualitas, Pengukuran, Persahabatan

Pendahuluan

Pada umumnya, mahasiswa berada dalam fase remaja dan dewasa muda. Menurut, Berndt dan Perry (1990), remaja mulai mengandalkan teman dibandingkan orang tua untuk memperoleh kedekatan dan dukungan. Dukungan teman sendiri diartikan sebagai saling memberdayakan satu dengan yang lain dalam situasi yang serupa, melalui empati, saling berbagi, dan saling memberi bantuan psikologis (Mead, Hilton, & Curtis, 2001). Selain itu, intensitas dan waktu yang dihabiskan bersama teman lebih tinggi pada fase remaja dan dewasa muda dibandingkan dengan fase kehidupan yang lain (Sasmita & Rustika, 2015).

Dariyo (2017) mengatakan bahwa adanya hubungan signifikan antara persahabatan dengan kepuasan hidup, sehingga semakin baik kualitas persahabatan, maka semakin baik pula kepuasan hidupnya dan berlaku sebaliknya. Melalui persahabatan, individu dapat belajar hal-hal positif dari orang lain. Individu juga memperoleh kesempatan untuk terus meningkatkan kompetensi diri sehingga dapat berkontribusi positif bagi orang lain di masyarakat (Dariyo, 2017). Kualitas persahabatan sendiri merupakan aspek

terpenting, jauh lebih penting ketimbang jumlah teman yang dimiliki (Berndt & Perry, 1990).

Namun, penyebaran penyakit coronavirus (COVID-19) menghambat hampir seluruh bidang kehidupan sehingga berdampak terhadap kualitas persahabatan individu. Hal ini dikarenakan adanya kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang mengharuskan pengajar dan siswa untuk belajar di rumah masing-masing (Kemendikbud, 2020). Peristiwa ini menyebabkan adanya perubahan bentuk komunikasi, yaitu dari tatap muka menjadi *online*. Komunikasi melalui komputer atau gawai dapat membatasi interaksi persahabatan yang dilakukan secara *online*, karena tidak adanya *nonverbal cues*. Hal ini dikarenakan komunikasi yang berlangsung hanya menggunakan pesan (visual-verbal), gambar atau foto, dan video (audio-visual) untuk bertukar pesan (Helmi et al., 2017). Interaksi *online* pun juga dikatakan sebagai interaksi yang abstrak dan tidak nyata sehingga dapat terbentuk interaksi yang tidak dekat (atau tidak intim), tidak tulus, dan kurang keterkaitan emosional (Helmi, Widhiarso, dan Husna, 2017).

Online learning adalah pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk

menghadirkan berbagai jenis interaksi pembelajaran dan memerlukan gawai untuk mengakses aplikasi *video conference* seperti Zoom, Google Meet, dan *platform* lainnya (Moore et al., dalam Fikri et al., 2021). Pembelajaran yang berlangsung melalui layar tentunya membatasi individu untuk berinteraksi dengan teman-temannya, yang menyebabkan momen-momen kecil yang biasanya dapat dilakukan ketika pembelajaran tatap muka sudah tidak dapat dirasakan lagi. Hal ini tentu saja membuat mahasiswa tidak dapat lagi menghabiskan waktu bersama teman-temannya seperti dulu lagi (Rochimah, 2020).

Berdasarkan survei *online* perusahaan Agents dan Snapchat Inc. (Talia, 2020), ditemukan bahwa pandemi memengaruhi persahabatan di dunia. Sebanyak 2.500 responden Indonesia yang mengikuti penelitian ini, 72% di antaranya mengungkapkan hubungan persahabatannya tidak sedekat dulu lagi. Hal ini juga dikuatkan oleh penelitian Suyono dan Nugraha (2012) yang mengatakan bahwa persahabatan tatap muka memiliki kualitas lebih tinggi dibanding persahabatan secara *online*.

Peneliti juga melakukan survei kepada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Atma Jaya. Hasil survei terhadap 32 mahasiswa angkatan 2018, 31 mahasiswa angkatan 2019, 31 mahasiswa angkatan 2020, dan 30 mahasiswa angkatan 2021 menyatakan bahwa adanya kebutuhan untuk mengetahui kualitas persahabatan mereka. Mereka menyatakan bahwa kualitas persahabatan penting dan dapat memberikan keberadaan *support system* yang

meningkatkan kebahagiaan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Thien, Razak, dan Jamil (2012) merekomendasikan pengembangan alat ukur kualitas persahabatan dalam konteks pendidikan lain seperti perkuliahan agar dapat menggeneralisasi alat ukur. Penelitian mengenai kualitas persahabatan *online* juga masih sangat minim.

Dari fenomena yang sudah dipaparkan, maka alat ukur OFQS (*Online Friendship Quality Scale*) digunakan untuk mengukur kualitas persahabatan *online*. Teori yang digunakan untuk menyusun alat ukur ini berlandaskan pada penelitian Parker dan Asher (1993). Asher & Parker (1993) menyatakan bahwa kualitas persahabatan *online* adalah kualitas hubungan *online* antara satu individu dengan individu lainnya yang bersifat dekat. Kualitas persahabatan *online* memiliki enam domain yaitu: (1) *Validation and Caring*, (2) *Conflict and Betrayal*, (3) *Companionship and Recreation*, (4) *Help and Guidance*, (5) *Intimate Exchange*, dan (6) *Conflict Resolution*.

Definisi domain *validation and caring* adalah sejauh mana hubungan ditandai dengan kepedulian, dukungan, dan minat. Definisi *conflict and betrayal* adalah sejauh mana hubungan ditandai oleh argumen, ketidaksepakatan, gangguan, dan ketidakpercayaan. Definisi domain *conflict resolution* adalah sejauh mana tingkatan perselisihan dalam sebuah hubungan diselesaikan secara efisien dan adil. Definisi domain *companionship and recreation* adalah sejauh mana individu menghabiskan waktu

bersama temannya. Definisi domain *help and guidance* adalah sejauh mana upaya teman-teman untuk membantu satu sama lain dengan rutinitas atau tantangan. Definisi domain *intimate exchange* adalah sejauh mana hubungan digolongkan keterbukaan informasi dan perasaan personal (Asher & Parker, 1993).

Konstruk ini ditentukan karena memiliki hubungan dengan fenomena pandemi COVID-19 yang menyulitkan interaksi sosial secara langsung.

Alat ukur ini dibuat dengan tujuan praktis agar dapat menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mengetahui dinamika kualitas persahabatan mereka yang berlangsung secara *online*. Selain itu, alat ukur ini juga sebagai wadah untuk mahasiswa berefleksi terkait kualitas persahabatannya, dengan harapan dapat memperbaiki kekurangan dalam hubungan dengan sahabatnya sehingga dapat menjadi lebih baik lagi. Tujuan teoretis yang bisa diperoleh dari pengembangan alat ini adalah untuk memperdalam pengetahuan dan wawasan terkait persahabatan *online* pada kalangan mahasiswa.

Metode Desain

Alat ukur ini menggunakan metode *cumulative scoring*, yaitu skor dihitung secara akumulasi untuk mendapatkan skor total (Cohen & Swerdlik, 2018). Metode ini digunakan agar mendapatkan gambaran perilaku yang dimiliki responden. Semakin tinggi total skor yang didapatkan, maka semakin tinggi kualitas persahabatannya. Skor seluruh item

dijumlahkan, sehingga dapat digunakan sebagai acuan untuk interpretasi. Jumlah skor akan menentukan kategori penilaian pada konstruk Kualitas Persahabatan *Online*, yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang baik, dan buruk.

Metode sampling yang digunakan oleh peneliti adalah *convenience sampling*, karena terdapat karakteristik yang harus dipenuhi oleh responden dan dibutuhkan kesediaan sukarela dari partisipan untuk dapat mengisi uji coba alat ukur ini (Babbie, 2014). Dalam pengambilan data, peneliti juga berupaya mengumpulkan responden, yaitu dengan mengontak orang-orang yang dikenal dan meminta responden lain untuk membantu menyebarkan *form* sesuai dengan karakteristik partisipan untuk mengisi kuesioner (Babbie, 2014).

Partisipan

Karakteristik responden dari alat ukur ini adalah mahasiswa yang berusia 18-24 tahun, memiliki sahabat, dan masih berhubungan dengan sahabatnya secara *online*. Jumlah partisipan. Jumlah dari responden penelitian ini adalah 219 dengan rata-rata (M) usia 19.51 dan standar deviasi usia 1.23.

Instrumen

Instrumen yang digunakan alat ukur ini adalah kuesioner melalui *Google Forms*. Persiapan awal yang dilakukan dengan responden adalah memastikan kembali kriteria responden sesuai dengan yang diinginkan. Lalu, *test user* akan membagikan *link Google Forms* kepada responden dengan kriteria sesuai. Sebelum mulai mengerjakan, diadakan sesi

pertanyaan mengenai instruksi alat ukur. Apabila semua responden telah jelas, responden dapat mulai mengerjakan alat ukur. Selesai mengerjakan alat ukur, *test user* atau *tester* dapat melakukan *scoring* dan interpretasi skor sesuai norma yang ada. Skor setiap domain diinterpretasi secara terpisah. Pada akhirnya, setiap responden akan mendapatkan enam deskripsi terkait kualitas persahabatan *online* yang dimilikinya.

Waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kuesioner ini sekitar 15-20 menit. Persiapan yang dibutuhkan untuk mengerjakan alat tes ini adalah kuota internet memadai agar dapat mengakses *link* alat ukur di Google Forms. Sebelum mengerjakan setiap *item*, terdapat instruksi untuk dibaca dan dipahami responden. Alat ukur ini tidak terdiri dari beberapa bagian yang berbeda sehingga perkiraan pengerjaannya sama untuk setiap item.

Teknik Analisis Data

Analisis item kuantitatif dilakukan oleh peneliti dengan cara memindahkan data dari *Google Forms* ke dalam *Google Spreadsheet*. Lalu, peneliti mengelompokkan data per angkatan agar data yang dianalisis merata dari keempat angkatan itu. Setelah itu, peneliti membagi dua jumlah sampel per angkatan, setengah untuk analisis item dan sisanya untuk pengujian validitas, reliabilitas, dan norma. Lalu, peneliti menjumlahkan total skor semua domain pada setiap responden yang digunakan untuk analisis item dengan menggunakan rumus di Excel.

Peneliti menggunakan perhitungan *Shapiro-Wilk*, *z-skewness*, dan *z-kurtosis* untuk menguji normalitas data. *z-skewness* dan *z-kurtosis* digunakan untuk melihat bentuk dari data, seperti data bertumpuk, atau terlalu rata. Peneliti kemudian menggunakan teknik *corrected item-total correlation* dan *Mann-Whitney* untuk melakukan *item discrimination*. Kedua teknik ini digunakan untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan antara jawaban dari responden antar satu *item* dengan jawaban pada *item* lainnya.

Validitas diuji menggunakan beberapa teknik. Pertama adalah *face validity* dan *content validity index* untuk menguji *content validity*. *Face validity* digunakan untuk menentukan kemudahan membaca dari alat ukur yang dibuat. *Face validity* dilakukan dengan cara menanyakan beberapa pertanyaan kepada tiga mahasiswa yang telah menyelesaikan alat ukur. Pertanyaan yang diberikan terkait dengan hal yang diukur dalam alat ukur, waktu pengerjaan alat ukur, pemahaman bahasa yang digunakan, serta masukan untuk alat ukur.

Content validity index (CVI) digunakan untuk mengetahui kesesuaian isi alat ukur dengan isi yang ingin dicapai peneliti. CVI dilakukan dengan memberikan *item pool* kepada dua *expert*. *Expert judgments* diberikan dalam bentuk *file* Excel. Terdapat dua *expert*, yaitu psikolog klinis dan dosen yang merupakan ahli pengukuran. *Experts* diminta untuk memberikan penilaian terhadap aspek relevansi, kejelasan, kesederhanaan, dan ambiguitas. Nilai diberikan dari rentang 1 (tidak relevan, tidak jelas, tidak

sederhana, pengertian tidak jelas) hingga rentang 4 (sangat relevan, sangat jelas, sangat sederhana, pengertian jelas). Selain itu, apabila masih ada *item* yang dianggap membutuhkan revisi, kedua *expert* dapat menuliskan komentar terhadap *item* di kolom keterangan bagian kanan tabel. I-CVI dan S-CVI adalah jenis *content validity* yang digunakan. I-CVI melihat validitas konten setiap *item*, sedangkan S-CVI melihat validitas secara keseluruhan (Polit & Beck, 2006).

Berikutnya adalah *construct validity* dengan mengkorelasikan alat ukur QOFS dengan alat ukur kualitas persahabatan yang dibuat oleh Lie (2017) yang dianalisis menggunakan teknik korelasi Spearman. *Construct validity* berguna untuk mengetahui kesesuaian alat ukur dengan konstruk yang ingin diukur.

Reliabilitas diuji menggunakan teknik *Cronbach's alpha*. *Cronbach's alpha* membantu mengukur eror dan konsistensi atau reliabilitas dari alat ukur.

Terakhir adalah pengolahan hasil pengumpulan data untuk membuat norma dari alat ukur. Norma dibuat menggunakan metode *norm-referenced* dengan tujuan mendapatkan norma berdasarkan nilai dari peneliti yang diuji. Metode *norm-referenced* ini digunakan peneliti karena kesesuaian partisipan uji coba dengan target partisipan dari pengembangan alat ukur ini.

Hasil dan Diskusi

Hasil

Berdasarkan uji *face validity*, alat ukur ini membutuhkan waktu pengerjaan sekitar 10

hingga 12 menit. Bahasa yang digunakan dalam alat ukur juga sudah mudah dipahami dan jelas. Tidak ada masukan terkait bentuk alat ukur.

Berdasarkan penilaian *expert* ditemukan tiga item yang memiliki rata-rata I-CVI dengan nilai di bawah satu. Kemudian, peneliti melakukan revisi terhadap ketiga item ini.

Sebelum melakukan analisis item kuantitatif, peneliti melakukan uji normalitas dan menemukan bahwa data yang diperoleh peneliti tidak normal yaitu dengan nilai *z-skewness* 1.191, *z-kurtosis* 2.766, dan Shapiro-Wilk 0.043. Oleh karena itu, teknik analisis item menggunakan analisis non-parametrik.

Dari hasil perhitungan analisis item kuantitatif yaitu diskriminasi item menunjukkan hasil berikut:

- Hasil *corrected-item total correlation* menggunakan korelasi Spearman menunjukkan tiga item dalam kategori moderat. Tiga item berada pada masing-masing domain *conflict and betrayal*, *companionship and recreation*, dan *intimate exchange* berada dalam kategori moderat yaitu rentang 0,20-0,30 (Nunally & Bernstein, 1994).
- Hasil perhitungan Mann-Whitney terhadap semua item memperlihatkan *z-score* yang lebih besar dari 1,96, sehingga semua item signifikan dan diterima.

Keputusan peneliti tetap mengeliminasi tiga item yang berada dalam kategori moderat sesuai interpretasi Mann-Whitney demi menjaga

kualitas alat ukur yang dibuat. Oleh karena itu, dari 54 *item* yang dibuat tersisa 51 *item* final.

Tabel 1. Hasil Penyusunan Item

DOMAIN	JUMLAH DISUSUN	ITEM JUMLAH ITEM FINAL
<i>Validation and Caring</i>	9	9
<i>Conflict and Betrayal</i>	9	8
<i>Conflict Resolution</i>	9	9
<i>Companionship and Recreation</i>	9	8
<i>Help and Guidance</i>	9	9
<i>Intimate Exchange</i>	9	8
	JUMLAH	51

Berdasarkan hasil uji *construct validity* dengan mengkorelasikan alat ukur OFQS dengan alat ukur kualitas persahabatan yang dibuat oleh Lie (2017), hanya ada satu domain yang tidak valid, yaitu *companionship and recreation* dengan nilai *p-value* sebesar 0.071. *P-value* dari domain lain adalah 0,423 untuk domain *validation and caring*, 0,443 untuk domain *conflict and betrayal*, 0,600 untuk *conflict resolution*, 0,555 untuk domain *help and guidance*, dan 0,659 untuk domain *intimate exchange*.

Tabel 2. Hasil Analisis Reliabilitas

Domain	Cronbach Alpha	Kesimpulan
<i>Validation and Caring</i>	0,642	Tidak Reliabel
<i>Conflict and Betrayal</i>	0,824	Reliabel
<i>Conflict Resolution</i>	0,884	Reliabel
<i>Companionship and Recreation</i>	0,716	Reliabel
<i>Help and Guidance</i>	0,732	Reliabel

<i>Intimate Exchange</i>	0,863	Reliabel
Reliabilitas Keseluruhan	0,851	Reliabel

Hasil uji reliabilitas menunjukkan hasil seperti tertera diatas. Menurut Nunnally dan Bernstein (1994), suatu item dapat dikatakan reliabel apabila memiliki reliabilitas di atas 0.70. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hanya domain *validation and caring* yang tidak reliabel.

Proses standarisasi menghasilkan enam norma pada keseluruhan *item* final yang berjumlah 51 *item*. Norma dibuat menggunakan persentil yang dibagi menjadi tiga kategori yaitu baik, cukup, dan kurang baik. Enam norma tersebut adalah domain-domain konstruk kualitas persahabatan online, yaitu *validation and caring*, *conflict and betrayal*, *conflict and resolution*, *companionship and recreation*, *help and guidance*, dan *intimate exchange*. Berikut terlampir norma tersebut.

Tabel 3. Interpretasi Skor OFQS

SKOR	KATEGORI	DESKRIPSI
<i>Validation and Caring</i>		
39-45	Baik	Individu menunjukkan sikap sangat peduli terhadap sahabatnya.
36-38	Cukup	Individu menunjukkan sikap cukup peduli terhadap sahabatnya.
9-37	Kurang Baik	Individu menunjukkan sikap kurang peduli terhadap sahabatnya.
<i>Conflict and Betrayal</i>		
18-40	Baik	Individu memiliki banyak masalah

		dengan sahabatnya.
14-17	Cukup	Individu memiliki masalah dengan sahabatnya.
8-13	Kurang Baik	Individu memiliki sedikit masalah dengan sahabatnya.

Conflict and Resolution

42-45	Baik	Individu menunjukkan perilaku yang sering berusaha menyelesaikan perselisihan dengan sahabatnya.
37-41	Cukup	Individu menunjukkan perilaku yang cukup berusaha menyelesaikan perselisihan dengan sahabatnya.
9-36	Kurang Baik	Individu menunjukkan perilaku yang kurang berusaha menyelesaikan perselisihan dengan sahabatnya.

Companionship and Recreation

32-40	Baik	Individu menunjukkan perilaku yang sering menghabiskan waktu bersama sahabatnya.
28-31	Cukup	Individu menunjukkan perilaku yang cukup menghabiskan waktu bersama sahabatnya.
8-27	Kurang Baik	Individu menunjukkan perilaku yang kurang menghabiskan waktu bersama sahabatnya.

Help and Guidance

42-45	Baik	Individu menunjukkan usaha yang baik untuk membantu sahabatnya.
38-41	Cukup	Individu menunjukkan usaha yang cukup untuk membantu

		sahabatnya.
8-37	Kurang Baik	Individu menunjukkan usaha yang kurang untuk membantu sahabatnya.

Intimate Exchange

39-40	Baik	Individu menunjukkan perilaku terbuka kepada sahabatnya melalui informasi dan perasaan personal.
35-38	Cukup	Individu menunjukkan perilaku cukup terbuka kepada sahabatnya melalui informasi dan perasaan personal.
8-34	Kurang Baik	Individu menunjukkan perilaku kurang terbuka kepada sahabatnya melalui informasi dan perasaan personal.

Diskusi

Hasil dari proses pembuatan alat ukur ini secara teori sudah memenuhi kriteria alat ukur yang baik dan dapat digunakan oleh peneliti lain. Kriteria yang dipenuhi oleh alat ukur ini secara keseluruhan adalah validitas 0.639 dan reliabilitas 0.851.

Batasan atau standar dari validitas dan reliabilitas alat ukur OFQS didasarkan oleh satu sumber. Cohen & Swerdlik (2018) menyatakan, apabila validitas memiliki $p\text{-value} < 0,01$, maka data dapat dinyatakan valid, namun apabila $p\text{-value} > 0,01$, maka data tidak dapat dinyatakan valid. Validitas alat ukur OFQS adalah 0.639 dengan $p\text{-value} < 0,01$, sehingga dapat dikatakan bahwa alat ukur ini adalah valid. Nilai 0.639 ini

didapatkan dengan mengkorelasikan keseluruhan hasil dari skor total alat ukur yang dikembangkan dengan alat ukur pembanding. Menurut Nunnally dan Bernstein (1994), suatu item dapat dikatakan reliabel apabila memiliki reliabilitas di atas 0.70. Reliabilitas alat ukur OFQS adalah 0.851, sehingga dapat dikatakan bahwa alat ukur ini adalah reliabel.

Secara keseluruhan, hasil validitas menunjukkan adanya hubungan signifikan. Namun, ketika diuji masing-masing domain, ada salah satu domain yang tidak signifikan, yaitu domain *companionship and recreation*. Penyebabnya adalah terdapat beberapa *item* yang tidak terlalu berhubungan dengan konstruk. Hasil reliabilitas membuktikan bahwa secara keseluruhan, alat ukur peneliti reliabel. Namun, terdapat satu domain yang tidak reliabel, yaitu domain *validation and caring*. Hal ini memberikan makna bahwa terdapat rentang skor cukup besar antara responden, sehingga domain ini tidak reliabel.

Penelitian ini dapat memperdalam dan memperkaya wawasan terkait persahabatan *online* pada kalangan mahasiswa. Dapat ditemukan bahwa adanya hasil yang tidak valid pada domain *companionship and recreation* menandakan bahwa perlu adanya penyesuaian *item* pada domain tersebut, sehingga dapat menjadi lebih valid. Domain lainnya sudah valid, sehingga dapat dikatakan bahwa domain lain sudah mengukur kualitas persahabatan *online*.

Selain itu, ditemukan juga bahwa nilai salah satu domain yaitu *validation and caring* tidak reliabel dengan nilai 0.642. Peneliti

kemudian membandingkan dengan alat ukur pembanding yang dibuat oleh Lie (2017) dan hasilnya adalah bahwa semua domain reliabel. Temuan ini mengakibatkan perlu adanya pemeriksaan kembali terkait beberapa *item* yang digolongkan dalam domain *validation and caring*.

Pembuatan alat ukur ini telah melalui proses yang panjang guna menjaga dan menjamin kualitas hasilnya. Mulai dari pembuatan item hingga penetapan norma alat ukur. Secara keseluruhan, alat ukur OFQS telah teruji valid dan reliabel, sehingga sudah dapat diadaptasi atau digunakan oleh peneliti lain untuk digunakan pada studi yang terkait dengan persahabatan *online* khususnya pada mahasiswa.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Selama proses penyusunan alat ukur, ada beberapa kesimpulan yang dapat ditarik.

Dari hasil analisis item terdapat 3 item yang dibuang. Pada akhirnya, *item* yang diterima berjumlah 51 *items*. Uji validitas dan reliabilitas menunjukkan hasil yang valid dan reliabel secara keseluruhan, namun ada dimensi yang tidak valid dan ada dimensi yang tidak reliabel.

Norma dibuat dengan menggunakan metode persentil yang membagi rentang skor menjadi tiga bagian, yaitu baik, cukup, dan kurang baik. Norma dibuat untuk masing-masing domain, karena setiap domain memiliki arti dan interpretasi yang berbeda. Selain itu, setiap

domain juga merepresentasikan aspek-aspek tertentu. Pada akhirnya, peneliti dapat menyimpulkan terdapat item yang dinilai telah baik dan siap digunakan berdasarkan domainnya. Penilaian tersebut hadir karena beberapa item memiliki hasil yang valid dan reliabel. Namun, masih ada beberapa item yang membutuhkan revisi karena hasilnya belum valid dan reliabel. Berdasarkan rujukan nilai validitas dan reliabilitas yang dilakukan, *item-item* tersebut hanya membutuhkan sedikit revisi karena nilainya yang tidak terlalu jauh dari batasan tetap.

Saran

Ada beberapa rekomendasi yang dapat diberikan kepada orang lain atau peneliti lain yang ingin menyusun alat ukur dengan konstruk serupa. Alat ukur dengan konstruk serupa dapat dibuat untuk kalangan lain. Alat ukur OFQS dibuat dengan landasan sebagai kebutuhan menyusun alat ukur agar dapat mengukur konstruk kualitas persahabatan *online* pada kalangan selain anak sekolah. Kemudian, alat ukur OFQS disusun dengan tujuan mengukur kualitas persahabatan *online* pada tingkat mahasiswa. Alat ukur ini dapat menghadirkan kebutuhan penyusunan alat ukur konstruk serupa pada kalangan pekerja. Hal ini menjadi rekomendasi peneliti karena setiap kalangan memiliki sifat persahabatannya sendiri. Selain itu, alat ukur yang dibuat untuk kalangan mahasiswa ini hanya memperoleh data dari kalangan mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Atma Jaya. Peneliti merekomendasikan kepada pembuat alat ukur

yang ingin mengembangkan alat ukur ini untuk mencari data kalangan mahasiswa lebih luas daripada yang telah diperoleh peneliti.

Daftar Pustaka

- American Psychological Association (n.d.). *APA dictionary of psychology*. <https://dictionary.apa.org/personality-inventory>
- Anastasi, A. & Urbina, S. (1997). *Psychological Testing*. Edisi ke-7. PrenticeHall, Inc.
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). *Pemanfaatan platform digital di masa pandemi COVID-19*. [Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES, Semarang]. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsca/article/view/601>
- Berndt, T. J., & Perry, T. B. (1990). Distinctive features and effects of early adolescent friendships. In R. Montemayor, G. R. Adams, & T. P. Gulotta (Eds.), *From childhood to adolescence: A transitional period* (pp. 269-287). Newbury Park, CA: Sage.
- Cohen, R. J., & Swerdlik, M. E. (2018). *Psychological testing and assessment: An introduction to tests and measurement*. Edisi ke-9. McGraw-Hill Education. Crocker, L., & Algina, J. (2008). *Introduction to Classical & Modern Test Theory*. Cengage Learning.

- Dariyo, A. (2017). Hubungan antara persahabatan dan kecerdasan emosi dengan kepuasan hidup remaja. *Jurnal Psikogenesis*, 5(2), 168-179. <https://doi.org/10.24854/jps.v5i2.505>
- Elmer T., Mephram K., & Stadtfeld, C. (2020). Students under lockdown: Comparisons of students' social networks and mental health before and during the COVID19 crisis in Switzerland. *PLoS ONE*, 15(7): e0236337. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0236337>
- Fikri, M., Ananda, M. Z., Faizah, N., Rahmani, R., Elian, S. A., & Suryanda, A. (2021). Kendala dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi COVID-19: Sebuah kajian kritis. *Journal Education and Development*, 9(1), 145-148. <https://doi.org/10.37081/ed.v9i1.2290>
- Fosenburg, S. (2018). *Investigating friendship qualities in high ability or achieving, typically-developing, ADHD, and twice exceptional youth* [Tesis dan Disertasi, Universitas Iowa]. <http://10.17077/etd.hh343cqn>
- Furman, W., & Buhrmester, D. (1985). Children's perceptions of the personal relationships in their social network. *Developmental Psychology*, 21, 1016-1024. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.21.6.1016>
- Hays, R. B. (1984). The development and maintenance of friendship. *Journal of Social and Personal Relationships*, 1, 75-98. <https://doi.org/10.1177%2F0265407584011005>
- Helmi, A. F., Widhiarso, W., Husna, A. N. (2017). The development of online friendship scale. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 7(4), 12-25. <https://doi.org/10.4018/ijcbpl.2017100102>
- Ihsanuddin. (2020, Maret 16) *Jokowi: Kerja dari rumah, belajar dari rumah, ibadah di rumah perlu digencarkan*. Kompas. <https://nasional.kompas.com/read/2020/03/16/15454571/jokowi-kerjadari-rumah-belajar-dari-rumah-ibadah-di-rumah-perludigencarkan?page=all>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan [Kemendikbud]. (2020). *Kemendikbud terbitkan pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah*. <https://bit.ly/3oXkdHf>
- Lie, R. (2017). *Gambaran Kualitas Persahabatan Remaja Yang MENjalani Persahabatan Secara Online Selama Masa Pandemi COVID-19* [Skripsi Sarjana, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya].
- Mead, S., Hilton, D., & Curtis, L. (2001). Peer support: A theoretical perspective. *Psychiatric Rehabilitation Journal*, 25(2), 134-141. <https://doi.org/10.1037/h0095032>

- Miller, L. A., & Lovler, R. L. (2020). *Foundations of Psychological Testing: A Practical Approach*. Edisi ke-6. SAGE Publications, Inc.
- Nunnally, J.C. and Bernstein, I.H. (1994) The assessment of reliability. *Psychometric Theory*, 3, 248-292.
- Parker, J. G., & Asher, S. R. (1993). Friendship and friendship quality in middle childhood: Links with peer group acceptance and feelings of loneliness and social dissatisfaction. *Developmental Psychology*, 29(4), 611–621. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.29.4.611>
- Polit, D. F., & Beck, C. T. (2006) The content validity index: Are you sure you know what's being reported? critique and recommendations. *Research in Nursing & Health*, 29, 489-497. <https://doi.org/10.1002/nur.20147>
- Rochimah, F. A. (2020). Dampak kuliah daring terhadap kesehatan mental mahasiswa ditinjau dari aspek psikologi. <https://doi.org/10.31234/osf.io/s5m9r>
- Santrock, J. W. (2011). *Life-span Development*. New York: McGraw-Hill.
- Santrock, J. W. (2016). *Adolescence*. Edisi ke-16 New York: McGraw-Hill.
- Sasmita, I. A. G. H. D., & Rustika, I. M. (2015). Peran efikasi diri dan dukungan sosial teman sebaya terhadap penyesuaian diri mahasiswa tahun pertama program studi pendidikan dokter fakultas kedokteran universitas udayana. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 280-289.
- Sekaran, U, (2006). *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
- Suyono, N. P. D., & Nugraha, S. P. (2012). Kualitas persahabatan mahasiswa ditinjau dari media komunikasi. *Psikologika*, 17(1), 43-48. <https://doi.org/10.20885/psikologika.vol17.iss1.art4>
- Talia, Y. (2021, Juli 27). *Persahabatan melemah & kesepian menguat selama pandemi, apa kamu salah satunya?*. Osc.medcom.id. <https://osc.medcom.id/community/persahabatan-melemah-kesepianmenguat-selama-pandemi-apa-kamu-salah-satunya-2163>
- Thien, L. M., Razak, N. A., & Jamil, H. (2012). Friendship quality scale: Conceptualization, development, and validation. *Journal of Information Technology and Application*, 11(2), 5-40. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED542465.pdf>