



Contents lists available at [Journal IICET](https://journal.iicet.org)
Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)
ISSN: 2476-9886 (Print) ISSN: 2477-0302 (Electronic)
Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jppi>



Skala adiksi media sosial: analisis validitas dan reliabilitas menggunakan rasch model

Rikza Fadhilah^{*)}, Setiawati Setiawati, Ahman Ahman
Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Aug 23th, 2024
Revised Sept 25th, 2024
Accepted Oct 16th, 2024

Keywords:

Adiksi media sosial
Instrumen
RASCH model

ABSTRACT

Meningkatnya penggunaan internet untuk mengakses media sosial dapat menimbulkan risiko adiksi terhadap media sosial. Untuk mengurangi risiko adiksi media sosial, maka langkah pertama yang perlu dilakukan adalah pengidentifikasian perilaku adiksi media sosial menggunakan instrumen. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan analisis validitas dan reliabilitas instrumen adiksi media sosial yang telah dikembangkan dan dikonstruksi kedalam konteks Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif, dengan desain penelitian survei terhadap 227 remaja rentang usia 16 sampai 18 tahun, yang kemudian dianalisis menggunakan Rasch model. Hasilnya menunjukkan bahwa instrumen adiksi media sosial valid karena setiap item mampu menggambarkan perilaku adiksi media sosial secara relevan dan memiliki nilai *raw variance explained measure* 47,2% yang berarti instrumen ini “bagus”, dan *reliabel* karena secara konsisten mampu mengukur konstruk adiksi media sosial, dengan nilai *cronbach alpha* 0,88 yang masuk kedalam kategori “sangat baik”. Maka dari itu, instrumen adiksi media sosial ini dapat digunakan sebagai alat yang valid dan reliabel untuk digunakan dalam mengidentifikasi perilaku adiksi media sosial atau dalam penelitian.



© 2024 The Authors. Published by IICET.
This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Fadhilah, R.,
Universitas Pendidikan Indonesia
Email: rikza.fadhilah@upi.edu

Pendahuluan

Saat ini penggunaan internet bukanlah suatu yang asing bagi masyarakat karena memberikan banyak kemudahan yang memungkinkan untuk berbagi informasi dan berkomunikasi secara jarak jauh tanpa menggunakan biaya yang banyak (Nursikuwagus et al., 2020). Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Riyanto (2024) 97.8% internet digunakan untuk mengakses media sosial. Dengan banyaknya penggunaan media sosial di internet menunjukkan bahwa media sosial sudah menjadi alat yang sering digunakan dan menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari (Harahap & Adeni, 2020). Hal ini dibuktikan dengan banyaknya pengguna media sosial di Indonesia, dimana pada awal tahun 2024 sebanyak 49,9% penduduk Indonesia atau setara dengan 139 juta orang menggunakan media sosial, dan 27,1% penggunanya adalah remaja (Riyanto, 2024).

Menurut Yasin et al., (2022) bagi sebagian besar remaja, media sosial menjadi sumber informasi terkini tentang kehidupan mereka, sehingga memiliki keinginan untuk terus terhubung dengan media sosial. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Jannah & Rosyidiyani, 2022) yang menemukan bahwa salah satu alasan mengapa media sosial banyak digunakan oleh remaja adalah keinginan untuk selalu terhubung dengan orang lain, sehingga menggunakan media sosial secara berlebihan, merasa sulit untuk tidak membuka media sosial

bahkan ketika sedang belajar, memiliki kecenderungan untuk selalu memperbarui status di media sosial, dan FoMO (*Fear of Missing Out*). Simanjuntak et al., (2021) juga menemukan bahwa dengan menggunakan media sosial, remaja dapat dengan bebas melupakan pikirannya dan bertindak secara spontan untuk menggunakan media sosial dan berpotensi untuk mengalami perilaku adiksi terhadap media sosial.

Dalam DSM-V adiksi media sosial tidak diklasifikasikan sebagai gangguan mental, namun dalam beberapa tahun terakhir banyak penelitian yang mengaitkannya dengan perilaku kurangnya kontrol diri, emosional, sosial, dan akademik pada remaja (Hawk et al., 2019). Selain itu, adiksi media sosial memiliki banyak kesamaan yang signifikan dengan adiksi internet (Hawi & Samaha, 2019), dan konsep adiksi internet hampir sama dengan konsep adiksi games atau *internet gaming addiction* (IGD) (Young, 2011), yang mana IGD ini teridentifikasi dalam DSM-V TR (APA, 2023). Terdapat sembilan kriteria IGD dalam DSM-V, dan berdasarkan DSM-V individu dapat dikatakan memiliki IGD ketika memenuhi lima atau lebih kriteria IGD selama 12 bulan (APA, 2023). Karena adiksi media sosial dan IGD dianggap sebagai dua bentuk spesifik dari konstruksi adiksi internet, maka sembilan kriteria IGD dapat digunakan untuk mendefinisikan perilaku adiksi media sosial (Eijnden et al., 2016). Sembilan kriteria IGD yang telah diidentifikasi ke dalam perilaku adiksi media sosial yaitu keasyikan (*preoccupation*), toleransi (*tolerance*), penarikan (*withdrawal*), pemindahan (*displacement*), pelarian (*escape*), masalah (*problems*), penipuan (*deception*), pemindahan (*displacement*), dan konflik (*conflict*) (Eijnden et al., 2016).

Pada dasarnya adiksi media sosial adalah perilaku yang tidak terkontrol dalam menggunakan media sosial, yang dapat memberikan gangguan mental yang signifikan terhadap kehidupan sehari-hari (Eijnden et al., 2021). Gangguan yang diberikan dapat berupa kekhawatiran yang berlebihan terhadap media sosial, memiliki keinginan yang kuat untuk terus menggunakan media sosial, banyak menghabiskan waktu dan energinya di media sosial, dan terganggunya kesehatan mental (Andreassen & Pallesen, 2014). Selain itu, remaja juga menjadi tidak mampu mengontrol diri dalam menggunakan media sosial dan merasakan kesenangan ketika menggunakan media sosial, sehingga rela menghabiskan waktunya hanya untuk bermain media sosial (Lestari et al., 2020). Dalam satu hari, remaja yang mengalami adiksi media sosial mampu untuk menghabiskan waktu sebanyak 6 jam hanya untuk mengakses media sosial, sehingga mengalami berbagai permasalahan seperti mengabaikan tugas sekolah, pekerjaan rumah, dan melalaikan kegiatan beribadah (Wulandari & Netrawati, 2020). Hal ini dapat terjadi karena remaja yang mengalami adiksi media sosial akan menganggap bahwa menggunakan media sosial adalah salah satu aktivitas terpenting bagi dirinya sehingga tidak mampu mengontrol pikiran, perasaan, dan tindakannya saat menggunakan media sosial (Boer et al., 2020). Terdapat berbagai dampak negatif yang akan ditimbulkan dari perilaku adiksi media sosial seperti, munculnya perilaku kejahatan, pelecehan, kekerasan, pemerasan, penipuan, dan berbagai macam modus kejahatan (Ayub & Sulaeman, 2022). Selain itu, remaja juga menjadi lebih rentan terhadap tekanan dari teman sebaya (Ayub & Sulaeman, 2022), mengabaikan aktivitas di dunia nyata (Khairun & Al-Hakim, 2021), cemas dan stres ketika tidak bisa mengakses media sosial (Griffiths et al., 2014), pola tidur yang tidak teratur (Eijnden et al., 2021), dan menjadikan media sosial sebagai bentuk pelarian ketika merasa tidak nyaman (Aditia, 2021).

Melihat banyaknya dampak negatif dari perilaku adiksi media sosial dapat menimbulkan kekhawatiran dan kecemasan, sehingga perlu diberikan penanganan, tuntunan, arahan, dan bimbingan dari pihak-pihak seperti masyarakat, orang tua, guru, pihak sekolah, dan juga bimbingan dan konseling (Ayub & Sulaeman, 2022). Langkah pertama yang dapat dilakukan untuk menangani perilaku adiksi media sosial adalah dengan proses identifikasi (Khairun & Al-Hakim, 2021). Untuk mengidentifikasi perilaku adiksi media sosial pada remaja, diperlukan suatu instrumen yang bisa memberikan gambaran perilaku adiksi media sosial (Agung & Sahara, 2023). Terdapat beragam instrumen adiksi media sosial yang sudah dikembangkan oleh beberapa ahli, seperti *The Social Media Disorder Scale* (SMD) (Eijnden et al., 2016), *Bergen Social Media Addiction Scale* (BSMAS) (Andreassen et al., 2016), *Social Media Addiction Scale-Student Form* (Şahin, 2018), *Social Media Addiction Arabic* (Menayes, 2015), *Chinese Social Media Addiction Scale* (Liu & Ma, 2018), skala adiksi media sosial remaja (Amalia, 2022), atau instrumen yang khusus digunakan untuk mengidentifikasi *platform* media sosial tertentu, seperti instrumen adiksi media sosial instagram (Khairun & Al-Hakim, 2021), dan instrumen adiksi facebook (Andreassen et al., 2012).

Meskipun sudah banyak instrumen adiksi media sosial yang dikembangkan oleh beberapa ahli, namun belum banyak penelitian yang secara khusus dilakukan untuk menganalisis psikometrik skala adiksi media sosial di Indonesia (Agung & Sahara, 2023). Hanya ada satu penelitian yang secara khusus melakukan uji psikometrik skala adiksi media sosial, yaitu penelitian (Agung & Sahara, 2023) yang melakukan uji psikometrik terhadap instrumen adiksi media sosial pada mahasiswa yang dikembangkan oleh (Menayes, 2015) dan diolah menggunakan program AMOS 6. Item pernyataan terdiri dari 23 item yang merupakan hasil modifikasi dari 14 item pernyataan (Menayes, 2015) dengan mengacu pada 3 konsep adiksi media sosial menurut (Young, 1996), yaitu konsekuensi sosial (*social consequences*), pengalihan waktu (*time displacement*), dan perasaan kompulsif (*compulsive feelings*). Hasilnya menunjukkan bahwa aspek pengalihan waktu (*time displacement*) memiliki nilai

reliabilitas sebesar 0,72% dan seluruh item pernyataan dapat menggambarkan aspek pengalihan waktu dalam perilaku adiksi media sosial sebesar 34%. Kemudian aspek konsekuensi sosial (*social consequences*) memiliki faktor *loading* diatas 0,4 tetapi hanya menjelaskan 12,5% varian konsekuensi sosial, sehingga item pernyataan perlu diperbaiki, diubah, atau ditambah karena belum cukup menjelaskan konsekuensi sosial dari penggunaan media sosial yang berlebihan. Selain itu, dalam aspek perasaan kompulsif (*compulsive feelings*) juga terdapat dua item yang memiliki faktor *loading* dibawah 0,4, yang menunjukkan bahwa hubungan item dengan faktor laten cukup lemah sehingga perlu diperbaiki baik dengan peningkatan kualitas atau penambahan item (Agung & Sahara, 2023). Hasilnya menunjukkan bahwa model tidak secara akurat menggambarkan fenomena adiksi media sosial berdasarkan data yang diperoleh, tetapi masih dapat diterima dengan melakukan pengujian tambahan dengan menggunakan kriteria lain agar instrumen dapat diterima (Agung & Sahara, 2023).

Selain dari pada instrumen adiksi media sosial yang telah dikembangkan oleh Agung & Sahara (2023), Amalia (2022) juga telah mengembangkan dan mengkonstruksi instrumen adiksi media sosial dalam konteks Indonesia. Penelitian ini dilakukan untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen adiksi media sosial yang dikembangkan oleh Amalia (2022) dengan menggunakan Rasch model. Rasch model memungkinkan untuk memperkuat instrumen dalam mengukur perilaku manusia (Boone et al., 2014), dan adiksi media sosial adalah adiksi perilaku (Hilliard, 2022). Selain itu, Rasch Model juga mempertimbangkan pendekatan probabilistik untuk mengevaluasi atribut yang diukur, sehingga memungkinkan untuk memberikan informasi yang sangat akurat ketika menguji instrumen (Indihadi et al., 2022). Konsep yang digunakan adalah konsep adiksi media sosial (Andreassen & Pallesen, 2014; Eijnden et al., 2016) untuk mengukur fenomena adiksi media sosial secara lebih akurat dan tepat. Sehingga, tujuan utama dari penelitian ini adalah melihat apakah item-item pernyataan dalam instrumen secara konsisten mampu mengukur konstruk perilaku adiksi media sosial dan konsisten dengan dimensi teoritis yang telah ditetapkan.

Metode

Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif yang merupakan pendekatan untuk mengevaluasi teori objektif dengan cara menguji hubungan antar variabel yang dapat diukur dengan menggunakan instrumen penelitian, dan data yang diperoleh dapat dianalisis dengan menggunakan prosedur statistik (Creswell, 2014). Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian survei yang fokus pada pengumpulan informasi dari sampel penelitian melalui kuesioner atau wawancara sebagai alat utama dalam proses pengumpulan datanya, dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran berbagai aspek dari kelompok populasi (Maidiana, 2021). Pemodelan yang digunakan adalah *item response theory* (IRT) yang merupakan model probabilistik yang berupaya untuk menjelaskan hubungan antara respons individu terhadap suatu item (butir soal) dengan variabel laten (keterampilan atau sifat) yang diukur oleh suatu instrumen (Fajrianthi et al., 2016).

Partisipan

Terdapat 227 responden dalam penelitian uji validitas dan reliabilitas adiksi media sosial remaja ini, dimana partisipan adalah remaja yang berusia 16 sampai 18 tahun di salah satu sekolah yang ada di Kec. Cihideung, Kota. Tasikmalaya, Jawa Barat. Teknik pengambilan sampel menggunakan *convenience sampling* yaitu pemilihan sampel yang mudah didapat, sehingga menjadikan pendekatan ini bersifat sangat subjektif (Maidiana, 2021).

Tabel 1 <Data Partisipan>

Jenis Kelamin	Kelas	Jenjang Sekolah	Jumlah
Laki-Laki	XI	SMA	82
Perempuan	XI	SMA	145

Proses pengambilan data dilakukan dengan dua cara yaitu secara langsung klasikan di ruang kelas menggunakan kertas dan secara *online* menggunakan *google form*. Sebelum meminta responden memberikan jawaban atas instrumen adiksi media sosial ini, responden diberikan pemahaman terlebih dahulu tentang kerahasiaan data yang diberikan, sehingga responden memahami dengan jelas tentang tujuan penelitian dan yakin bahwa data terkait informasi yang diberikan akan dilindungi dan dijaga dengan aman (Ilfiandra et al., 2022).

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen adiksi media sosial yang merujuk pada teori (Andreassen & Pallesen, 2014; Eijnden et al., 2016) yang dikembangkan dan dikonstruksi

kembali dalam konteks Indonesia. Adiksi media sosial merupakan gangguan perilaku yang berhubungan dengan penggunaan media sosial secara berlebihan, sehingga menurunnya kontrol diri dan memiliki kecenderungan untuk terus menggunakan media sosial. Pedoman skoring yang digunakan dalam instrumen adiksi media sosial adalah skala likert yang merupakan gabungan dari empat atau lebih item pernyataan untuk mendapatkan suatu nilai yang dapat digunakan untuk menggambarkan karakteristik individu, seperti pengetahuan dan perilaku individu (Muhajirin & Panoraman, 2017). Menurut Heiberger & Holland (2015) instrumen yang pedoman skoringnya menggunakan skala likert, alternatif jawaban yang diberikan dapat berjumlah ganjil atau genap, dimana jika ganjil maka instrumen akan memiliki alternatif jawaban yang bersifat “netral” atau “undecided” yang berarti diapit oleh dua kelompok pilihan jawaban yang bersebrangan, dan pilihan genap yang mengharuskan responden untuk membuat keputusan yang lebih tegas dalam menjawab item pernyataan. Alternatif jawaban yang digunakan pada instrumen adiksi media sosial ini berjumlah ganjil dengan masing-masing skor yang berbeda, dimana skor 1 untuk (TP), skor 2 untuk (J), skor 3 untuk (KK), skor 4 untuk (S), dan skor 5 untuk (SS) (Amalia, 2022). Dengan menggunakan lima pilihan jawaban memungkinkan untuk mendapat nilai reliabilitas dan validitas yang tinggi karena instrumen memiliki item pernyataan yang lebih konsisten dan sesuai dalam mengukur apa yang sedang diukur, dan juga relatif mudah bagi responden dalam memberikan jawaban (Preston & Colman, 2000).

Instrumen adiksi media sosial remaja yang dikembangkan oleh Amalia (2022) memiliki delapan dimensi adiksi media sosial dan 16 item pernyataan yang digunakan untuk mengukur perilaku adiksi media sosial, dimana masing-masing dimensi ini memiliki dua item pernyataan yaitu, 1) modifikasi suasana hati (*mood modification*) yaitu aktivitas penggunaan media sosial yang dilakukan dengan tujuan mengubah atau meningkatkan suasana hati, 2) toleransi (*tolerance*), yaitu terus meningkatkan jumlah aktivitas dalam penggunaan media sosial dan menganggap itu adalah hal yang wajar dilakukan, 3) pemindahan (*displacement*), yaitu mengabaikan aktivitas sosial pada dunia nyata dan lebih memfokuskan aktivitas pada penggunaan media sosial, 4) melarikan diri (*escape*), yaitu menggunakan media sosial sebagai bentuk pelarian dari permasalahan yang sedang dimiliki atau dari perasaan yang membuat tidak nyaman dengan tujuan untuk melupakan permasalahan yang dimiliki, 5) menarik diri (*withdrawal*), yaitu perasaan tidak nyaman ketika penggunaan media sosial dibatasi atau berkurang yang mengakibatkan timbul perasaan marah, gelisah yang tidak terkendali, 6) penipuan (*deception*), yaitu perilaku berbohong yang dilakukan untuk bisa mengakses media sosial, 7) kekambuhan (*relapse*), yaitu upaya yang dilakukan untuk mengurangi penggunaan media sosial tetapi selalu gagal dilakukan, 8) konflik (*conflict*), yaitu aktivitas penggunaan media sosial yang dilakukan secara tidak terkendali sehingga menimbulkan banyak konflik (Andreassen & Pallesen, 2014; Eijnden et al., 2016).

Analisis Data

Analisis data adiksi media sosial dilakukan menggunakan Rasch Model dengan bantuan software *Winstep 3.73*. Dengan menggunakan Rasch model, interaksi antara responden dan butir item pernyataan dapat dilihat dan dideteksi dengan mengandalkan nilai *logit*, yang digunakan untuk menghitung nilai karena dapat mencerminkan probabilitas keterpilihan item dari sekelompok responden, bukan dari nilai mentah (Wibisono, 2016). Data yang dihasilkan dari instrumen adiksi media sosial akan dikelola dan dianalisis berdasarkan aspek-aspek *unidimensionality*, analisis tingkat kesulitan butir item, analisis tingkat kesesuaian butir item, variabel map, analisis *rating scale diagnostic*, analisis *differential item function* (DIF), dan analisis reliabilitas instrumen.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Unidimensionalitas Instrumen

Istilah yang digunakan dalam uji validitas instrumen menggunakan Rasch model adalah item *unidimensionality* (Sumintono & Widhiarso, 2015). Item *unidimensionality* dapat digunakan untuk menguji dan mengevaluasi apakah instrumen yang digunakan mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, dan mampu mewakili data dari variabel secara akurat sehingga butir item dapat dikatakan valid (Muntazhimah et al., 2020). Suatu instrumen dapat dikatakan *unidimensionality* ketika memenuhi dua persyaratan, yaitu nilai *raw variance explained by measure* tidak kurang dari <20%, artinya jika nilai *raw variance explained by measure* berada pada rentang 20%-40% maka instrumen dapat dikatakan cukup, 40%-60% instrumen dianggap “bagus”, dan >60% instrumen dianggap “bagus sekali”. Dan syarat yang kedua yaitu nilai *unexplned variance in 1st construct* tidak lebih dari <15% (Sumintono & Widhiarso, 2015). Hasil uji *unidimensionality* instrumen adiksi media sosial remaja dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 <Uji *Unidimensionality*>

Keterangan		Empirical		Modeled
Total raw variance in observations	30.3	100.0 %		100.0 %
Raw Variance explained by measures	14.3	47.2 %		46.8 %
Raw Variance explained by persons	4.7	15.4 %		15.3 %
Raw Variance explained by items	9.6	31.7 %		31.5 %
Raw unexplained variance (total)	16.0	52.8 %	100.0 %	53.2 %
Unexplnd variance in 1st contrast	2.8	9.1 %	17.2 %	
Unexplnd variance in 2nd contrast	1.7	5.7 %	10.8 %	
Unexplnd variance in 3rd contrast	1.6	5.2 %	9.9 %	
Unexplnd variance in 4th contrast	1.4	4.6 %	8.6 %	
Unexplnd variance in 5th contrast	1.2	3.9 %	7.4 %	

Hasil dari uji *unidimensionality* didapatkan *raw variance explained measure* 47,2% yang berarti instrumen ini “bagus” karena tidak kurang dari 20% dan lebih dari 40%. Kemudian, nilai *unexplnd variance in 1st to 5th construct* masing-masing berada di bawah 15%, yaitu 9,1% untuk *unexplnd variance in 1st construct*; 5,7% *unexplnd variance in 2nd construct*; 5,2% *unexplnd variance in 3rd construct*; 4,6% *unexplnd variance in 4th construct*; dan 3,9% *unexplnd variance in 5th construct*. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen ini termasuk *unidimensionality* karena dapat mengukur apa yang seharusnya diukur dan sesuai dengan kriteria yang telah dirumuskan.

Analisis Tingkat Kesulitan Butir Item

Untuk melihat tingkat kesukaran butir item dapat dikelompokkan menjadi empat kategori yang berdasarkan pada nilai jumlah nilai SD dengan mean pada kolom *measure*, dimana tingkat sulit sekali (lebih dari +1 SD), tingkat sulit (0,00 logit + 1 SD), tingkat mudah (0,0 logit – 1 SD), dan tingkat mudah sekali (kurang dari -1 SD) (Sumintono & Widhiarso, 2015).

ITEM STATISTICS: MEASURE ORDER

ENTRY NUMBER	TOTAL SCORE	TOTAL COUNT	MEASURE	MODEL S.E.	INFI T.MNSQ	INFI T.ZSTD	OUTFI T.MNSQ	OUTFI T.ZSTD	PT-MEASURE CORR.	PT-MEASURE EXP.	EXACT OBS%	MATCH EXP%	ITEM
12	379	227	1.51	.09	1.41	3.5	1.36	2.7	.40	.50	47.1	53.1	P12
16	415	227	1.22	.09	.83	-1.8	.77	-2.2	.65	.53	52.0	47.3	P16
11	542	227	.41	.08	1.28	2.9	1.37	3.7	.43	.59	43.6	41.0	P11
14	550	227	.37	.08	1.12	1.4	1.08	.9	.64	.59	40.1	41.0	P14
9	553	227	.35	.08	.91	-1.0	.91	-1.0	.65	.59	44.5	41.0	P9
6	589	227	.15	.07	.94	-.7	.93	-.8	.66	.60	41.4	40.6	P6
10	610	227	.04	.07	.84	-2.0	.87	-1.5	.64	.60	42.7	40.3	P10
15	616	227	.01	.07	.98	-.2	.97	-.4	.63	.60	38.3	40.4	P15
8	641	227	-.13	.07	1.17	1.9	1.15	1.7	.59	.61	38.8	40.0	P8
4	667	227	-.26	.07	.83	-2.0	.86	-1.7	.61	.61	46.3	40.0	P4
13	683	227	-.35	.07	.85	-1.8	.85	-1.8	.64	.61	40.1	39.9	P13
5	695	227	-.41	.07	1.08	.9	1.09	1.0	.52	.61	35.7	39.9	P5
7	697	227	-.42	.07	.88	-1.4	.87	-1.5	.66	.61	44.1	39.9	P7
1	757	227	-.75	.07	1.17	1.9	1.26	2.8	.50	.61	36.6	40.2	P1
2	768	227	-.81	.07	.96	-.4	1.04	.5	.58	.60	43.2	40.5	P2
3	791	227	-.93	.08	.77	-2.8	.78	-2.7	.66	.60	50.2	40.8	P3
MEAN	622.1	227.0	.00	.08	1.00	-.1	1.01	.0			42.8	41.6	
S.D.	113.1	.0	.66	.01	.18	1.9	.19	1.9			4.5	3.4	

Gambar 1 <Uji Tingkat Kesulitan Butir Item>

Berdasarkan Gambar 1. dapat diketahui bahwa nilai SD adalah 0,66, sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat kategori sangat sulit memiliki skor > 0,66, kategori sulit memiliki batas skor 0,00 hingga 0,66, kategori mudah memiliki batas skor -0,66 hingga kurang dari 0,00, dan kategori sangat mudah sekali berada pada skor kurang dari -0,66. Selain itu, gambar 1. juga menunjukkan tingkat kesulitan item secara berturut-turut dari item yang memiliki tingkat kesulitan paling tinggi yaitu no. item 12 dengan nilai logit 1,51 dan no item 16 dengan

nilai logit 1,22 sampai ke no. item paling mudah untuk dijawab adalah no 2 dengan nilai logit -0,81, dan no 3 dengan nilai logit -0,93.

Analisis Tingkat Kesesuaian Butir Item

Analisis tingkat kesesuaian butir item dilakukan untuk memastikan bahwa butir item berfungsi dengan baik dalam konteks tujuan pengukuran dan tidak menimbulkan kebingungan atau kesalahpahaman bagi responden (Ilfiandra et al., 2022; Sumintono & Widhiarso, 2015). Untuk melihat tingkat kesesuaian butir dapat menggunakan menu *output tables* 10. ITEM (column) : *fit order* dengan fokus pada nilai OUTFIT MNSQ, OUTFIT ZSTD, dan PT-MEASURE CORR. Suatu butir item dapat dikatakan *fit* ketika salah satu dari tiga kriteria dalam memeriksa tingkat kesesuaian item (*fit*) dan ketidaksesuaian item (*outlier* atau *misfit*) terpenuhi (Boone et al., 2014). Masing-masing dari tiga kriteria yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 3 :

Tabel 3 <Kriteria Item Fit>

Kriteria	Rentang
Outfit MNSQ	0,5 < MNSQ < 1,5
Outfit ZSTD	-2,0 < ZSTD < +2,0;
PT-Measure Corr	0,4 < PT-MEASURE CORR < 0,85

ITEM STATISTICS: MISFIT ORDER

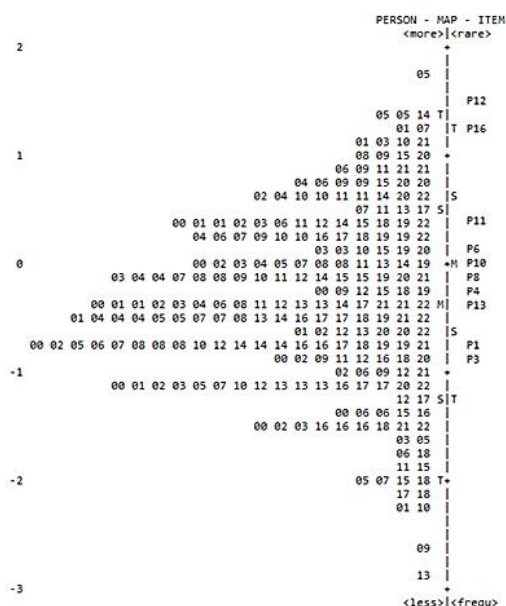
ENTRY	TOTAL	TOTAL		MODEL	INFIT	OUTFIT	PT-MEASURE	EXACT	MATCH	
NUMBER	SCORE	COUNT	MEASURE	S.E.	MNSQ	ZSTD	MNSQ	ZSTD	CORR.	EXP.
12	379	227	1.51	.09	1.41	3.5	1.36	2.7	A	.40
11	542	227	.41	.08	1.28	2.9	1.37	3.7	B	.43
1	757	227	-.75	.07	1.17	1.9	1.26	2.8	C	.50
8	641	227	-.13	.07	1.17	1.9	1.15	1.7	D	.59
14	550	227	.37	.08	1.12	1.4	1.08	.9	E	.64
5	695	227	-.41	.07	1.08	.9	1.09	1.0	F	.52
2	768	227	-.81	.07	.96	-.4	1.04	.5	G	.58
15	616	227	.01	.07	.98	-.2	.97	-.4	H	.63
6	589	227	.15	.07	.94	-.7	.93	-.8	h	.66
9	553	227	.35	.08	.91	-1.0	.91	-1.0	g	.65
7	697	227	-.42	.07	.88	-1.4	.87	-1.5	f	.66
10	610	227	.04	.07	.84	-2.0	.87	-1.5	e	.64
4	667	227	-.26	.07	.83	-2.0	.86	-1.7	d	.61
13	683	227	-.35	.07	.85	-1.8	.85	-1.8	c	.64
16	415	227	1.22	.09	.83	-1.8	.77	-2.2	b	.65
3	791	227	-.93	.08	.77	-2.8	.78	-2.7	a	.66
MEAN	622.1	227.0	.00	.08	1.00	-.1	1.01	.0		
S.D.	113.1	.0	.66	.01	.18	1.9	.19	1.9		

Gambar 2 <Uji Tingkat Kesesuaian Butir Item

Berdasarkan gambar 2. menunjukkan bahwa nilai MNSQ dan PT-Measure Corr untuk seluruh item dapat dikatakan *fit* karena mendapatkan nilai MNSQ paling kecil yaitu 0,78 dan paling besar 1,36. Begitu juga dengan PT-Measure Corr yang masing-masing item memiliki nilai 0,4 < PT-Measure Corr < 0,85. Berbeda halnya dengan nilai ZSTD yang memiliki lima nomor *misfit*, yaitu nomor item P12 (2,7), P11 (3,7), P1 (2,8), P16 (-2), dan P3 (-2,7). Namun, meskipun nilai ZSTD dari lima nomor item *misfit*, masih dapat dikatakan *fit* karena dua kriteria lainnya terpenuhi, dimana P12 memiliki nilai MNSQ 1,36 dan nilai PT-Measure Corr 40; P11 memiliki nilai MNSQ 1,37 dan nilai PT-Measure Corr 43; P1 memiliki nilai MNSQ 1,26 dan nilai PT-Measure Corr 50; P16 memiliki nilai MNSQ 0,77 dan nilai PT-Measure Corr 0,65; P3 memiliki nilai MNSQ 0,78 dan nilai PT-Measure Corr 0,66. Selain itu, 5 item yang dikatakan *misfit* karena memiliki nilai ZSTD yang tidak sesuai dengan kriteria, dapat dilakukan perbaikan redaksional karena nilai MNSQ dan Pt-Measure Corr nya sudah sesuai dengan kriteria pengkategorian (Wibisono, 2016).

Analisis Variabel Map

Variabel map akan menunjukkan distribusi kemampuan siswa dan tingkat kesulitan butir item pada skala *logit* yang sama. Kemampuan siswa dicantumkan di sisi kiri peta, sedangkan tingkat kesulitan butir soal di sisi kanan peta. *Logit* yang lebih tinggi merepresentasikan siswa dengan kemampuan yang lebih tinggi (sisi kiri) dan butir soal yang lebih sulit (sisi kanan), sehingga tujuan dari variabel map ini adalah untuk mengidentifikasi apakah butir soal sesuai dengan kemampuan siswa (Iramaneerat et al., 2008).



Gambar 3 <Uji Variabel Maps>

Logit 0 merupakan nilai rata-rata dari item tes (Iramaneerat et al., 2008). Gambar 3. menunjukkan bahwa *person* (kiri) adalah sebaran kemampuan peserta dan item (kanan) adalah sebaran tingkat kesulitan item yang dijawab oleh responden. Berdasarkan hasil uji *variable maps* secara keseluruhan, terdapat keselarasan yang baik antara kemampuan responden dan kesulitan item, terutama di rentang -1 hingga +1 *logit*. Responden dengan kemampuan tertinggi adalah 05 berada disekitar +1,5 *logit*, sementara responden dengan kemampuan rendah seperti 02, 03, 16, 18, 21, 22, 05, 06, 18, 11, 15, 07, 17, 09, 01, 10, dan 13 berada di sekitar -2 hingga -3 *logit*. Pada sisi kanan, kesulitan item tersebar dari sekitar -3 hingga +2 *logit*. Item yang paling sulit (P12) berada di sekitar +1,5 *logit*, sementara item yang paling mudah (P1, P2, dan P3) berada di sekitar -1 *logit*.

Analisis Rating Scale Diagnostic

Kualitas skala penilaian atau pilihan respon alternatif jawaban suatu instrumen dapat dinilai menggunakan *rating scale diagnostik* (RSD) dalam pemodelan Rasch, dengan tujuan untuk menentukan apakah skala penilaian sesuai (dapat membedakan responden dengan kemampuan berbeda), *reliabel* (konsisten membedakan responden dengan kemampuan berbeda), dan apakah terdefinisi dengan baik (responden memahami perbedaan antara pilihan jawaban) (Boone et al., 2014). Skala yang digunakan dalam instrumen adiksi media sosial remaja adalah skala likert dengan kategori 1 sampai 5, dimana 1 (tidak pernah), 2 (jarang), 3 (kadang-kadang), 4 (sering), dan 5 (sangat sering). Untuk melihat RSD dapat menggunakan menu *output tables 3.2 Rating (partial credit) scale*.

Tabel 4 <Uji Rating Scale Diagnostic>

Label	Category Label	Observed Average	Andrich Threshold
Tidak Pernah	1	-1.52	None
Jarang	2	-.74	-1.37
Kadang-Kadang	3	-.15	-.62
Sering	4	.42	.53
Sangat Sering	5	.81	1.46

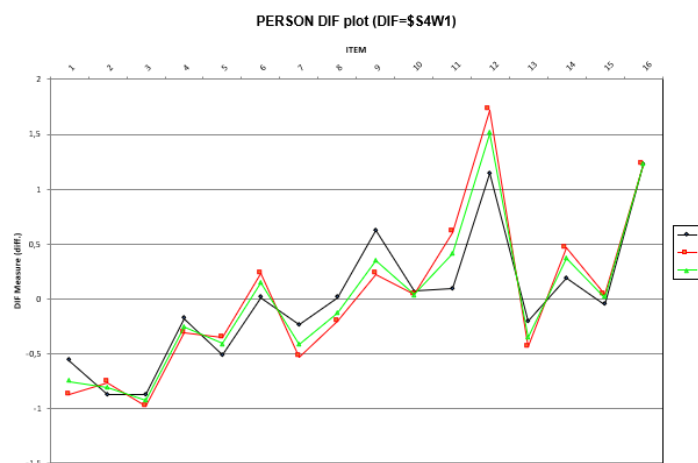
Suatu alternatif jawaban dapat dikatakan dipahami oleh responden ketika nilai *observed average* dan *andrich threshold* mengalami peningkatan sesuai dengan tingkat alternatif jawaban (Sumintono & Widhiarso, 2015). Jika dilihat pada Tabel 4. nilai rata-rata jawaban responden atau *observed average* mengalami peningkatan secara konsisten, dimana nilai *observed average* terhadap pilihan jawaban 1 adalah -1,52; pilihan jawaban 2 adalah -0,74; pilihan jawaban 3 adalah -0,15; pilihan jawaban 4 adalah 0,42; dan pilihan jawaban 5 adalah 0,81. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen adiksi media sosial pada remaja telah sesuai dengan kondisi responden secara nyata dan tidak membingungkan bagi responden.

Namun, selain nilai *observed average*, penting juga untuk mempertimbangkan *andrich threshold*. Instrumen menggunakan skala likert dengan lima pilihan jawaban rentang 1 (tidak pernah) sampai 5 (sangat sering), yang merupakan data politomi atau jenis data yang menggunakan skala likert dengan lima atau tujuh pilihan jawaban (Linacre, 2006; Sumintono, 2014). Nilai *andrich threshold* secara monotonik bergerak dari None ke arah *logit*

yang negatif dan terus mengarah ke *logit* positif, yang menunjukkan bahwa lima opsi yang diberikan sudah valid bagi responden (Wibisono, 2016). Namun, selain arah gerak *logit* dari negatif ke positif, konsistensi rentang nilai *andrich threshold* juga perlu diperhatikan, dimana standar rentang nilai *logit andrich threshold* yaitu lebih besar dari 1,4 dan kurang dari 5,0 (Linacre, 2006). Berdasarkan Tabel 4. Terdapat variasi dalam rentang nilai *logit andrich threshold*, dimana pilihan jawaban 1 (tidak pernah) dan 2 (jarang) (-1,37) menunjukkan perbedaan yang cukup jelas bagi responden sehingga tidak mengalami kesulitan dalam membedakan pilihan jawabannya. Kemudian pilihan jawaban 5 (sangat sering) juga memiliki rentang *logit* yang lebih besar yaitu (1,46) yang menunjukkan bahwa sudah sangat jelas sekali bagi responden apa maksud dari pilihan jawaban sehingga tidak kebingungan lagi dalam memilihnya. Sedangkan pilihan jawaban 3 (kadang-kadang) menunjukkan kurang ketegasan dalam penjelasannya (-0,62) sehingga responden mengalami kesulitan dalam membedakan pilihan jawaban. Begitu juga dengan pilihan jawaban 4 (sering) yang memiliki nilai *logit* (0,53) yang menunjukkan bahwa perbedaan antara kategori “sering” dan “kadang-kadang” cukup jelas, namun responden lebih cenderung untuk memilih jawaban 4 daripada 3.

Analisis Differential Item Function (DIF)

Differential Item Function (DIF) adalah teknik penting dalam melakukan analisis data survei dan tes, dan juga perlu dilakukan dalam melakukan analisis data menggunakan Rasch model (Boone et al., 2014). Selain itu DIF juga dapat berfungsi untuk mengukur apakah suatu item bersifat bias atau lebih memihak pada salah satu karakteristik tertentu (Sumintono, 2014). Suatu item dapat dikatakan bias ketika memiliki nilai $PROB < 0,05$ (Boone et al., 2014). Untuk melihat bias suatu item dapat menggunakan menu *output tables 30. ITEM: DIF, between/within*.



Gambar 4 <Grafik Differential Item Function (DIF) berdasarkan Gender>

Berdasarkan gambar 4. menunjukkan bahwa terdapat empat item yang bias yaitu item no. 1 (0,0446), dan 9 (0,0138) yang lebih mudah diselesaikan oleh siswa perempuan, kemudian item no. 11 (0,0011), dan 12 (0,0024) yang lebih mudah diselesaikan oleh siswa laki-laki.

Analisis Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas instrumen dilakukan untuk memverifikasi bahwa suatu instrumen secara konsisten dapat menghasilkan data atau informasi yang sama (Nurlatifah et al., 2023). Tolak ukur dari uji reliabilitas dalam menggunakan pemodelan RASCH adalah nilai *cronbach alpha* (Sumintono & Widhiarso, 2015). Tolak ukur dari koefisien reliabilitas instrumen menggunakan pedoman kriteria koefisien korelasi (Arikunto, 2010).

Tabel 5 <Kriteria Reliabilitas Instrumen>

Interval	Kategori
0,00 – 0,19	Sangat Rendah
0,20 – 0,39	Rendah
0,40 – 0,59	Cukup
0,60 – 0,79	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

Data yang diperoleh dari *summary statistic* adalah informasi yang menunjukkan adanya nilai pengukuran reliabilitas, baik dari sisi responden (*person reliability*), tinjauan item pertanyaan (*item reliability*), dan interaksi antara responden dengan item pernyataan (Muntazhimah et al., 2020).

Tabel 6 <Uji Reliabilitas Instrumen Person>

	Total Score	Count	Measure	Model Error	INFIT		OUTFIT	
					MNSQ	ZSTD	MNSQ	ZSTD
Mean	43.8	16.0	-.36	.29	1.00	-.1	1.01	-.1
Sd	10.5	.0	.84	.03	.50	1.4	.52	1.4
Max	69.0	16.0	1.77	.51	3.30	4.6	3.36	4.7
Min	20.0	16.0	-2.90	.27	.21	-3.6	.20	-3.7
Real RMSE	.32	True SD	.78	Separation	2.47	Person Reliability		.86
Model RMSE	.29	True SD	.79	Separation	2.73	Person Reliability		.88
Pearson Raw Score-To-Measure Correlation						1.00		
Cronbach Alpha (KR-20) Pearson Raw Score "Test Reliability"						.88		

Tabel 7 <Uji Reliabilitas Instrumen Item>

	Total Score	Count	Measure	Model Error	INFIT		OUTFIT	
					MNSQ	ZSTD	MNSQ	ZSTD
Mean	622.1	227.0	.00	.08	1.00	-.1	1.01	.0
Sd	113.1	.0	.66	.01	.18	1.9	.19	1.9
Max	791.0	227.0	1.51	.09	1.41	3.5	1.37	3.7
Min	379.0	227.0	-.93	.07	.77	-2.8	.77	-2.7
Real RMSE	.08	True SD	.65	Separation	8.21	Item Reliability		.99
Model RMSE	.08	True SD	.65	Separation	8.56	Item Reliability		.99
S.E. of Item Mean	.17							

Jika dilihat pada Tabel 6. menunjukkan bahwa nilai *cronbach alpha* sebesar 0,88 yang menunjukkan bahwa interaksi antara responden dan butir item pernyataan secara keseluruhan sangat baik, sehingga instrumen adiksi media sosial ini berada pada kategori sangat tinggi karena memiliki skor >0,80 dan dapat dinyatakan reliabel. Selain itu konsistensi jawaban dari responden juga sangat baik karena nilai dari *person reliability* mendapatkan hasil 0,86. Selain itu, Tabel 7 juga menunjukkan *item reliability* dengan nilai 0,99 yang berarti kualitas setiap butir instrumen ini sangat baik dan dapat digunakan untuk mengukur perilaku adiksi media sosial remaja.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen adiksi media sosial yang telah di kembangkan oleh Amalia (2022), dan melihat apakah item-item pernyataan dalam instrumen secara konsisten mampu mengukur konstruk perilaku adiksi media sosial dan konsisten dengan dimensi teoritis yang telah ditetapkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen bagus dan dapat digunakan karena memiliki nilai *raw variance explained by measure* lebih dari 40% (Sumintono & Widhiarso, 2015). Selain itu, nilai *unexplnd variance in 1st construct* sampai *unexplnd variance in 5th construct* juga <15% sehingga instrumen adiksi media sosial ini termasuk *unidimensionality* atau valid karena mampu mengukur apa yang seharusnya diukur (Sumintono & Widhiarso, 2015), dan sesuai dengan delapan kriteria adiksi media sosial yang mengacu pada konsep (Andreassen & Pallesen, 2014; Eijnden et al., 2016).

Terdapat tiga item yang memiliki tingkat kesulitan paling tinggi dan bias *gender* untuk laki-laki yaitu dimensi *deception* (12, 11) dan *conflict* (16), karena remaja yang memiliki perilaku adiksi media sosial merasa bahwa aktivitas dalam media sosial lebih menyenangkan dan menarik daripada aktivitas di dunia nyata, sehingga rela berbohong dan menggantikan aktifitas *offline* nya hanya untuk mengakses media sosial, yang pada akhirnya dapat menimbulkan konflik dengan orang lain (Boer et al., 2020; Nurudin, 2018). Sedangkan item yang tergolong mudah untuk dijawab dan bias *gender* untuk perempuan adalah dimensi *mood modification* (1, 2) dan *tolerance* (3) dimana remaja menjadikan aktivitas media sosial sebagai bentuk *coping mechanism* ketika mengalami stres, depresi, atau tekanan dalam menjalani kehidupan (Cao & Yu, 2019). Hal ini terjadi karena media sosial memberikan penghargaan secara terus menerus, seperti kepuasan dan efikasi diri, yang dapat mengurangi permasalahan yang sedang dimiliki dan kesenangan (Griffiths et al., 2014).

Simpulan

Artikel ini menyajikan hasil dari pengujian validitas dan reliabilitas instrumen adiksi media sosial pada remaja dengan menggunakan Rasch model. Dengan menggunakan Rasch model, saat melakukan uji validitas instrumen memungkinkan untuk memperoleh informasi yang lebih rinci dan dapat memenuhi persyaratan

pengukuran instrumen dengan lebih baik. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, ditemukan bahwa instrumen adiksi media sosial pada remaja ini *unidimensionality* karena mampu mengukur apa yang perlu diukur, dan setiap butir item juga dapat dikatakan *fit* dan bisa dipahami oleh responden. Selain itu, hasil dari uji reliabilitas yang telah dilakukan juga menunjukkan bahwa instrumen adiksi media sosial remaja *reliabel* dapat digunakan secara berulang kali, karena interaksi antara responden dan butir item pernyataan dapat berinteraksi dengan sangat baik.

Referensi

- Aditia, R. (2021). Fenomena Phubbing: Suatu Degradasi Relasi Sosial Sebagai Dampak Media Sosial. *KELUWIH: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 8–14. <https://doi.org/10.24123/soshum.v2i1.4034>
- Agung, I. M., & Sahara, D. (2023). Validitas Konstrak Skala Kecanduan Media Sosial. *Psikobuletin: Buletin Ilmiah Psikologi*, 4(2), 76. <https://doi.org/10.24014/pib.v4i2.21746>
- Amalia, B. (2022). Pengembangan Alat Ukur Adiksi Media Sosial Pada remaja. *Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya*.
- Andreassen, C. S., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., & Pallesen, S. (2016). The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30(2), 252–262.
- Andreassen, C. S., & Pallesen, S. (2014). Social Network Site Addiction - An Overview. *Current Pharmaceutical Design*, 20(25), 4053–4061.
- Andreassen, C. S., Torsheim, T., Brunborg, G. S., & Pallesen, S. (2012). Development of a Facebook Addiction Scale. *Psychological Reports*, 110(2), 501–517.
- APA, A. (2023). Internet Gaming in DSM-V. *American Psychiatric Association*. <https://www.psychiatry.org/Patients-Families/Internet-Gaming>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik* (4th ed.). Jakarta : Rineka Cita.
- Ayub, M., & Sulaeman, S. F. (2022). Dampak Sosial Media Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja: Kajian Sistematis. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 7(1), 21–32.
- Boer, M., Van Den Eijnden, R. J., Boniel-Nissim, M., Wong, S. L., Inchley, J. C., Badura, P., & Stevens, G. W. (2020). Adolescents' intense and problematic social media use and their well-being in 29 countries. *Journal of Adolescent Health*, 66(6), 589–599.
- Boone, W. J., Yale, M. S., & Staver, J. R. (2014). Rasch Analysis in the Human Sciences. In *Rasch Analysis in the Human Sciences*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-94-007-6857-4>
- Cao, X., & Yu, L. (2019). Exploring the influence of excessive social media use at work: A three-dimension usage perspective. *International Journal of Information Management*, 46, 83–92.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design : Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4 Edition). California : Sage Publication, Inc.
- Eijnden, R. J. J. M. van den, Geurts, S. M., Bogt, T. F. M. ter, & Dan, V. G. van der R. (2021). Social media use and adolescents' sleep: A longitudinal study on the protective role of parental rules regarding internet use before sleep. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(3), 1–13.
- Eijnden, R. J. J. M. Van Den, Lemmens, J. S., & Valkenburg, P. M. (2016b). The Social Media Disorder Scale: Validity and psychometric properties. *Computers in Human Behavior*, 61(August), 478–487. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.038>
- Fajrianthi, F., Hendriani, W., & Septarini, B. G. (2016). Pengembangan Tes Berpikir Kritis Dengan Pendekatan Item Response Theory. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 20(1), 45–55. <https://doi.org/10.21831/pep.v20i1.6304>
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & Demetrovics, Z. (2014). Social Networking Addiction: An Overview of Preliminary Findings. In *Behavioral Addictions: Criteria, Evidence, and Treatment*. Elsevier.
- Harahap, M. A., & Adeni, S. (2020). Tren Penggunaan Media Sosial Selama Pandemi di Indonesia. *Jurnal Professional FIS UNIVED*, 7(2), 13–23.
- Hawi, N., & Samaha, M. (2019). Identifying commonalities and differences in personality characteristics of Internet and social media addiction profiles: traits, self-esteem, and self-construal. *Behaviour and Information Technology*, 38(2), 110–119. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2018.1515984>
- Hawk, S. T., van den Eijnden, R. J., van Lissa, C. J., & ter Bogt, T. F. (2019). Narcissistic adolescents' attention-seeking following social rejection: Links with social media disclosure, problematic social media use, and smartphone stress. *Computers in Human Behavior*, 92, 65–67.
- Heiberger, R. M., & Holland, B. (2015). *Statistical Analysis and Data Display : An Intermediate Course with Examples in R*. Springer New York, NY.
- Hilliard, J. (2022). *Social Media Addiction*. [https://www.addictioncenter.com/drugs/social-media-addiction/#:~:text=Social media addiction is a,impairs other important life areas.](https://www.addictioncenter.com/drugs/social-media-addiction/#:~:text=Social%20media%20addiction%20is%20a,impairs%20other%20important%20life%20areas.)

- Ilfiandra, I., Nadhirah, N. A., Suryana, D., & binti Ahmad, A. (2022). Development and Validation Peaceful Classroom Scale: Rasch Model Analysis. *International Journal of Instruction*, 15(4), 497–514. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15427a>
- Indihadi, D., Suryana, D., & Ahmad, A. B. (2022). the Analysis of Construct Validity of Indonesian Creativity Scale Using Rasch Model. *Creativity Studies*, 15(2), 560–576. <https://doi.org/10.3846/cs.2022.15182>
- Iramaneerat, C., Smith, E. V., & Smith, R. M. (2008). *An introduction to Rasch measurement*. California: Sage Publications, Inc.
- Jannah, S. N. F., & Rosyidiyani, T. S. (2022). Gejala Fear of Missing Out dan Adiksi Media Sosial Remaja Putri di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Paradigma: Jurnal Multidisipliner Mahasiswa Pascasarjana Indonesia*, 3(1), 1–14.
- Khairun, D. Y., & Al-Hakim, I. (2021). Pengembangan Instrumen Adiksi Media Sosial Instagram Remaja. *Jurnal Hermeneutika*, 7(1), 1–9.
- Lestari, Y. M., Dewi, S. Y., & Chairani, A. (2020). Hubungan Alexithymia dengan Kecanduan Media Sosial pada Remaja di Jakarta Selatan. *Scripta Score Scientific Medical Journal*, 1(2), 1–9.
- Linacre, J. M. (2006). *A User's guide to WINSTEPS Ministeps; Rasch-model Computer Program*. www.winsteps.com.
- Liu, C., & Ma, J. (2018). Development and validation of the Chinese social media addiction scale. *Personality and Individual Differences*, 134(May), 55–59. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2018.05.046>
- Maidiana, M. (2021). Penelitian Survey. *ALACRITY: Journal of Education*, 1(2), 20–29. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.23>
- Menayes, J. Al. (2015). Psychometric Properties and Validation of the Arabic Social Media Addiction Scale. *Journal of Addiction*, 2015, 1–6. <https://doi.org/10.1155/2015/291743>
- Muhajirin, M., & Panoraman, M. (2017). *Pendekatan Praktis Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta : Idea Press Yogyakarta.
- Muntazhimah, M., Putri, S., & Khususna, H. (2020). Rasch Model untuk Memvalidasi Instrumen Resiliensi Matematis Mahasiswa Calon Guru Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(1), 65. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v6i1.8144>
- Nurlatifah, S., Supriatna, M., Yudha, E. S., & Julius, A. (2023). Pengembangan Instrumen Kecakapan Kerja Mahasiswa (Rasch Model Analisis). *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling*, 13(4), 792. <https://doi.org/10.24127/gdn.v13i4.8604>
- Nursikuwagus, A., Hikmawati, E., Wisesty, U. ., Munggana, W., & Mahyana, D. (2020). Kajian Sainifik Fenomena Adiksi Gadget dan Media Sosial di Indonesia. *Jurnal Teknologi Dan Informasi (JATI)*, 10(1), 25–39.
- Nurudin. (2018). Media Sosial Baru dan Munculnya Braggadocian Behavior di Masyarakat. *Komuniti : Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi*, 10(1), 25–36.
- Preston, C. C., & Colman, A. M. (2000). Optimal number of response categories in rating scales: reliability, validity, discriminating power, and respondent preferences. *Acta Psychologica*, 104(1), 1–15.
- Riyanto, A. D. (2024). *Hootsuite (we are social): Indonesia digital report 2024*. pp 1-136.
- Şahin, C. (2018). Social Media Addiction Scale - Student Form: The reliability and validity study. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17(1), 169–182.
- Simanjuntak, I. U. V., Darwati, E., Saputri, D. M., Vidyanningtyas, H., Sulistyaningsih, & Mahayana, D. (2021). Fenomena Adiksi Internet dan Media Sosial pada Generasi XYZ. *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial Dan Budaya*, 10(3), 290–308.
- Sumintono, B. (2014). *Model Rasch untuk Penelitian Sosial Kuantitatif*. Surabaya.
- Sumintono, B., & Widhiarso, W. (2015). *Aplikasi Pemodelan RASCH pada Asesmen Pendidikan*. Cimahi : Trim Komunikata Publishing House.
- Wibisono, S. (2016). Aplikasi Model RASCH Untuk Validasi Instrumen Pengukuran Fundamentalisme Agama Bagi Responden Muslim. *Jurnal Pengukuran Psikologi Dan Pendidikan Indonesia*, III(3), 729–748.
- Wulandari, R., & Netrawati, N. (2020). Analisis Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada Remaja. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 5(2), 41–46.
- Yasin, R. Al, Anjani, R. R. K. A., Salsabil, S., Rahmayanti, T., & Amalia, R. (2022). Pengaruh Sosial Media Terhadap Kesehatan Mental Dan Fisik Remaja: a Systematic Review. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 3(2), 83–90. <https://doi.org/10.31004/jkt.v3i2.4402>
- Young, K. S. (1996). *Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder*. The 104th Annual Meeting of the American Psychological Association, Toronoto, Canada.
- Young, K. S. (2011). CBT-IA: The First Treatment Model for Internet Addiction. *Journal of Cognitive Psychotherapy*, 25(4), 304–312.