

# FAKTOR KONFIRMATORI PERMAINAN *TRAPOLY* UNTUK MENGURANGI GANGGUAN KESEHATAN MENTAL REMAJA DI MAKASSAR

Irwan<sup>1</sup>, Yusfitasari<sup>2</sup>, Asmaul Husna<sup>3</sup>, Nur Aulia Inayah<sup>4</sup>, Arini Ulfa Mawaddah<sup>5</sup>, Muh.Yusuf Ali<sup>6</sup>  
Universitas Negeri Makassar<sup>1,2,3,4,5,6</sup>

Email: [irwanthaha@unm.ac.id](mailto:irwanthaha@unm.ac.id)<sup>1</sup>, [sariyusfita26@gmail.com](mailto:sariyusfita26@gmail.com)<sup>2</sup>, [asmaullhusna15@gmail.com](mailto:asmaullhusna15@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[nuraulia0810@gmail.com](mailto:nuraulia0810@gmail.com)<sup>4</sup>, [ariniulfamawaddah01@gmail.com](mailto:ariniulfamawaddah01@gmail.com)<sup>5</sup>,  
[yusufalijih@gmail.com](mailto:yusufalijih@gmail.com)<sup>6</sup>

**Corresponding Author :** Irwan email : [irwanthaha@unm.ac.id](mailto:irwanthaha@unm.ac.id)

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor penyebab gangguan kesehatan mental remaja di Kota Makassar dan mengevaluasi efektivitas permainan Trapoly dalam mengurangi tingkat gangguan kesehatan mental di kalangan remaja tersebut. Populasi penelitian ini terdiri dari remaja berusia 15-19 tahun di Kota Makassar dengan sampel berjumlah 399 orang yang dipilih secara acak. Tahapan penelitian melibatkan distribusi angket mencakup skala DASS-21 serta instrumen pengukuran faktor penyebab gangguan kesehatan mental remaja dan pengalaman bermain Trapoly, diikuti uji Analisis Faktor Eksploratori (EFA), Analisis Faktor Konfirmatori (CFA) dan Uji-t. Hasil penelitian EFA menunjukkan bahwa faktor interaksi sosial, faktor kualitas produk, faktor kecerdasan emosional, faktor interaktif, faktor pengaruh sosial, dan faktor karakteristik individu berpengaruh terhadap keefektifan permainan Trapoly. Selanjutnya, CFA mengidentifikasi faktor yang paling mempengaruhi gangguan kesehatan mental remaja di Kota Makassar adalah faktor lingkungan sekolah dan faktor lingkungan teman sebaya. Faktor yang paling mempengaruhi efektivitas permainan Trapoly adalah faktor pengaruh sosial. Analisis uji-t menegaskan adanya perbedaan yang signifikan antara tingkat masalah kesehatan mental remaja sebelum dan setelah bermain Trapoly. Hasil penelitian menyoroiti bahwa permainan Trapoly memiliki potensi untuk mengurangi tingkat gangguan kesehatan mental remaja di Kota Makassar.

**Kata Kunci:** Kesehatan Mental Remaja, Faktor-faktor Penyebab, Analisis Faktor Konfirmatori, Trapoly, Kota Makassar

**Abstract.** This study aims to analyze the factors that cause adolescent mental health disorders in Makassar City and evaluate the effectiveness of Trapoly games in reducing the rate of mental health disorders among these adolescents. The population of this study consisted of adolescents aged 15-19 years in Makassar City with a sample of 399 randomly selected people. The research phase involved the distribution of questionnaires including the DASS-21 scale as well as instruments for measuring factors causing adolescent mental health disorders and Trapoly playing experience, followed by Exploratory Factor Analysis (EFA), Confirmatory Factor Analysis (CFA) and t-test tests. The results of EFA research show that social interaction factors, product quality factors, emotional intelligence factors, interactive factors, social influence factors and individual characteristic factors affect the effectiveness of Trapoly games. Furthermore, CFA identified the factors that most influence adolescent mental health disorders in Makassar City are school environment factors and peer environment factors and the factors that most affect the effectiveness of Trapoly games are social influence factors. The t-test analysis confirmed a significant difference between the rates of adolescent mental health problems before and after playing Trapoly. The results highlighted that Trapoly game has the potential to reduce the rate of adolescent mental health disorders in Makassar City.

**Keywords:** Adolescent Mental Health, Causative Factors, Confirmatory Factor Analysis, Trapoly, Makassar City.

## A. Pendahuluan

Kesehatan mental pada remaja menjadi masalah yang krusial, dengan tingkat prevalensi sekitar 10-20% di seluruh dunia, dan sebagian besar dari mereka tidak mendapatkan perawatan dan penanganan yang cukup (Vereinte Nationen dan Büro für Drogenkontrolle und



Verbrechensbekämpfung, 2019; WHO, 2019). Di Indonesia, divisi Psikiatri Anak dan Remaja, Fakultas Kesehatan Universitas Indonesia, melakukan studi pada remaja di periode transisi 16-24 tahun, yang menunjukkan bahwa sebanyak 95,4% remaja mengalami gejala kecemasan (anxiety), dan 88% mengalami gejala depresi dalam menghadapi permasalahan selama di usia ini (Krisdiyanto, dkk., 2022).

Di Kota Makassar, prevalensi terhadap kasus gangguan mental yang terjadi pada tahun 2018 tercatat sebanyak 17,86%, dengan total 5.963 kasus. Jika dilihat prevalensi gangguan mental berdasarkan usia untuk remaja 15-24 tahun, terdapat jumlah kasus gangguan mental sebanyak 14,79%, dengan total 8.364 kasus (RISKESDAS, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa kesehatan mental pada remaja di Indonesia, khususnya di Kota Makassar, merupakan isu yang signifikan dan memerlukan perhatian serius. Oleh karena itu, untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya gangguan kesehatan mental remaja di Kota Makassar maka akan digunakan *Confirmatory Factor Analysis* (CFA).

CFA adalah teknik analisis multivariat yang berguna dalam menguji struktur konseptual suatu variabel dan kecocokannya dengan data empiris. Dengan sifat konfirmatoriknya, CFA membantu peneliti dalam memvalidasi konstruk dan alat ukur yang digunakan dalam riset serta memilih model terbaik dari beberapa model alternatif. Oleh karena itu, CFA menjadi alat yang sangat berguna bagi peneliti dalam mengukur variabel dan memvalidasi teori atau hipotesis yang diusulkan (Jahja Umar dan Yunita Faela Nisa, 2020).

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan menggunakan permainan Trapoly (*Truth Dare Monopoly*) untuk membantu mengurangi tingkat gangguan kesehatan mental remaja di Kota Makassar. Selanjutnya Analisis Faktor Konfirmatori akan digunakan untuk mengetahui faktor-faktor penyebab terjadinya gangguan kesehatan mental remaja di Kota Makassar dan faktor-faktor keefektifan permainan Trapoly dalam mengurangi tingkat gangguan kesehatan mental remaja di Kota Makassar. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi awal bagi pemerintah untuk menentukan kebijakan guna menekan angka gangguan kesehatan mental remaja di Kota Makassar.

Beberapa riset yang menggunakan analisis faktor konfirmatori yaitu pada riset Sari, dkk (2017), Analisis Faktor Konfirmatori digunakan untuk Mengetahui Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Mahasiswa Program Studi Statistika FMIPA Universitas Mulawarman. Aziz dan Zamroni (2019), Menggunakan Analisis Faktor Konfirmatori Terhadap Alat Ukur Kesehatan Mental Berdasarkan Teori Dual Model. Selain itu, Hayati, dkk (2021) Menggunakan Analisis Faktor untuk Mengetahui Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Stres Mahasiswa Prodi Matematika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar dalam Menyelesaikan Tugas Akhir Menggunakan *Confirmatory Factor Analysis*.

## B. Metodologi Penelitian

### 1. Desain Riset

Penelitian yang digunakan adalah penelitian terapan, yaitu kajian kepustakaan dengan berbagai bahan bacaan yang khusus berkaitan dengan subjek penelitian yang akan diteliti. Selain itu, dilakukan pengumpulan data numerik untuk mengukur dan menganalisis fenomena yang terjadi di masyarakat.

### 2. Tahapan Riset

Penelitian ini dimulai dengan eksplorasi data, penentuan variabel, serta jumlah sampel. Kemudian, dilakukan analisis faktor konfirmatori dengan evaluasi dan modifikasi model jika diperlukan. Selanjutnya uji t yang meliputi uji normalitas sebagai validasi dan uji hipotesis digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan sebelum dan setelah remaja bermain Trapoly dalam mengurangi tingkat gangguan mental remaja. Hasil analisis ini kemudian diinterpretasikan secara mendalam untuk menyusun kesimpulan yang kuat dan memberikan wawasan yang berharga dalam mengurangi gangguan kesehatan mental remaja di Kota Makassar.



### 3. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli 2023 – Agustus 2023 dan dilakukan di lima sekolah SMA/MA Negeri di Kota Makassar, yaitu MAN 1 Kota Makassar, SMAN 2 Makassar, SMAN 3 Makassar, SMAN 8 Makassar dan SMAN 14 Makassar yang dipilih secara acak.

### 4. Teknik Pengumpulan Data

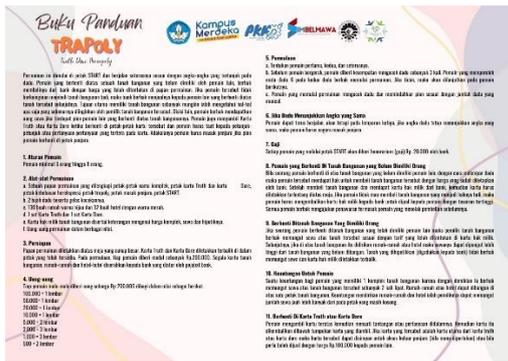
Pengumpulan data dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama, siswa/siswi SMA/MA Kota Makassar diberikan skala DASS-21 untuk mengukur tingkat kesehatan mental mereka dan menyeleksi siswa/siswi yang layak untuk ikut memainkan permainan Trapoly. Tahap kedua, siswa/siswi yang memenuhi kriteria untuk memainkan permainan Trapoly diberikan angket yang mengukur faktor-faktor penyebab terjadinya gangguan kesehatan mental remaja di Kota Makassar. Selanjutnya, akan diberikan angket faktor-faktor keefektifan permainan Trapoly dan skala DASS-21 kembali untuk mengukur tingkat kesehatan mental mereka setelah bermain Trapoly.

### 5. Teknik Analisis Data

Tahapan analisis data dimulai dengan menggunakan EFA untuk mengidentifikasi dan mengelompokkan faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas permainan Trapoly. Selanjutnya, CFA digunakan untuk menguji dan mengonfirmasi faktor yang paling berperan dalam menyebabkan gangguan kesehatan mental remaja di Kota Makassar dan faktor-faktor yang paling mempengaruhi efektivitas permainan Trapoly. Setelah itu, data yang dikumpulkan melalui skala DASS-21 sebelum dan setelah bermain Trapoly akan diolah menggunakan uji-t untuk mengukur perbedaan signifikan dalam tingkat masalah kesehatan mental remaja. Serangkaian teknik analisis data ini dapat memberikan dasar yang kuat untuk menemukan faktor-faktor terkait dalam penelitian.

### 6. Desain Permainan Trapoly





e

f

Gambar 1 Desain Permainan Trapoly

7. Variabel dan Indikator Penelitian  
 Variabel Kesehatan Mental

Tabel 1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Indikator
Lingkungan Keluarga (LK)	Lingkungan dimana seseorang mendapatkan pendidikan pertama yang sangat mempengaruhi perilakunya dan berperan dalam menentukan tujuan hidupnya. Lingkungan Keluarga merupakan usaha sadar dari orang dewasa secara normatif untuk mempengaruhi perkembangan anak dalam bentuk pendidikan.	$X_1$ : Pola asuh orang tua $X_2$ : Suasana rumah $X_3$ : Keadaan ekonomi keluarga $X_4$ : Relasi antar anggota keluarga <b>(Slameto, 2010:61-64)</b>
Lingkungan Teman Sebaya (LTS)	Lingkungan terjadinya suatu interaksi yang intensif dan cukup teratur dengan orang-orang yang mempunyai kesamaan dalam usia dan status, yang memberikan dampak atau pengaruh positif maupun negatif yang dikarenakan interaksi didalamnya.	$X_5$ : Interaksi sosial yang dilakukan $X_6$ : Kebiasaan yang dilakukan $X_7$ : Keinginan untuk meniru $X_8$ : Dukungan sosial <b>(Winaryo, 2017:39)</b>
Lingkungan Sekolah (LS)	Semua kondisi di sekolah yang mempengaruhi tingkah laku warga sekolah baik itu sifatnya fisik maupun sosial.	$X_9$ : Relasi guru dengan siswa $X_{10}$ : Relasi siswa dengan siswa $X_{11}$ : Waktu belajar $X_{12}$ : Tugas rumah $X_{13}$ : Metode belajar <b>(Slameto, 2015:64)</b>
Lingkungan Sosial (LSS)	Segala faktor eksternal yang berkaitan dengan pribadi manusia baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses interaksi yang baik berpengaruh secara langsung maupun tidak langsung dengan indikator proses sosial, struktur sosial, dan perubahan sosial.	$X_{14}$ : Kegiatan dalam masyarakat $X_{15}$ : Media sosial $X_{16}$ : Bentuk kehidupan masyarakat <b>(Slameto)</b>



*Variabel Keefektivan Permainan Trapoly*

**Tabel 2 Definisi Operasional**

Variabel	Definisi Operasional	Indikator
Interaksi Sosial (IS)	Interaksi sosial adalah hubungan antara individu yang satu dengan lainnya, di mana mereka bisa saling memengaruhi. <b>(Encep Sudirjo &amp; Muhammad Nur alif, 2021)</b>	$X_1$ : Rasa Positif $X_2$ : Saling Menghargai $X_3$ : Saling Mendukung $X_4$ : Keterbukaan <b>(Santoso, 2010)</b>
Kualitas Produk (KP)	Kualitas produk merupakan suatu kondisi dinamis yang berhubungan dengan produk, manusia atau tenaga kerja serta lingkungan untuk memenuhi setiap konsumen. <b>(Lesmana &amp; Ayu, 2019)</b>	$X_5$ : Kinerja $X_6$ : Keandalan $X_7$ : Fitur $X_8$ : Daya Tahan $X_9$ : Kesesuaian <b>(Lupiyoadi, 2015:177)</b>
Kecerdasan Emosional (KE)	Kecerdasan emosional adalah kesadaran terhadap perasaan diri sendiri dan orang lain, bersikap empati, kasih sayang, motivasi dan kemampuan untuk merespon suasana kegembiraan dan kesedihan secara tepat. <b>(Yusuf dan Nurishan, 2014:242)</b>	$X_{10}$ : Kesadaran Diri $X_{11}$ : Kontrol Diri $X_{12}$ : Motivasi $X_{13}$ : Empati $X_{14}$ : Keterampilan Sosial <b>(Goleman, 2009)</b>
Interaktif (I)	Interaktif adalah komunikasi dua arah atau suatu hal yang bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya <b>(Warsita, 2008)</b>	$X_{15}$ : Kontak Sosial $X_{16}$ : Komunikasi <b>(Bali, 2017)</b>
Pengaruh Sosial (PS)	Pengaruh sosial adalah tentang strategi seseorang membujuk orang lain dalam mempengaruhi keputusan untuk berperilaku. <b>(Wang &amp; Chou, 2015)</b>	$X_{17}$ : Kelompok Referensi $X_{18}$ : Keluarga $X_{19}$ : Peran dan Status <b>(Engel, Blackwell &amp; Minniard, dan Morrison, 2011)</b>
Karakteristik Individu (KI)	Karakteristik individu ialah bahwa setiap orang mempunyai pandangan, tujuan, kebutuhan dan kemampuan yang berbeda satu sama lainnya. <b>(Nur Hanifah, 2019)</b>	$X_{20}$ : Kemampuan $X_{21}$ : Nilai $X_{22}$ : Sikap $X_{23}$ : Minat <b>(Nur Hanifah, 2019)</b>

**C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

**1. Uji Analisis Faktor Eksploratori**

*Asumsi Korelasi dan Kecukupan Sampling*

Nilai *determinant of correlation matrix* pada penelitian ini yaitu  $2,889 \times 10^{-5}$ , nilai tersebut mendekati 0 sehingga dapat dikatakan matriks korelasi antar variabel saling terkait. Nilai signifikansi diperoleh *Bartlett's Test of Sphericity* harus lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05). Pada penelitian ini diperoleh nilai *Bartlett's Test of Sphericity* yaitu 0,000. Selanjutnya nilai KMO MSA yaitu sebesar 0,789. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai KMO telah memenuhi persyaratan signifikansi lebih besar dari 0,5 ( $0,789 > 0,5$ ). Dengan kata lain, analisis faktor bisa dilanjutkan.



Model Ekstraksi dan Jumlah Faktor

**Tabel 3 Nilai Measure of Sampling Adequacy (MSA) dan Komunalitas**

Variabel	Anti-image correlation	Communalities
X1	0,830	0,464
X2	0,822	0,533
X3	0,760	0,712
⋮	⋮	⋮
X18	0,850	0,647
X19	0,829	0,512
X20	0,799	0,567

Model Ekstraksi yang digunakan adalah metode *Principal Component Analysis*. Metode ini merupakan suatu teknik analisis untuk mentransformasi variabel-variabel asli yang masih saling berkorelasi satu dengan yang lain menjadi satu himpunan variabel baru yang tidak berkorelasi lagi. *Communalities* menunjukkan seberapa besar keragaman variabel asal sehingga variabel dapat menjelaskan keragaman data seperti yang tertera pada Tabel 3.

Penentuan jumlah faktor diperoleh melalui 3 kriteria yaitu kriteria akar ciri (*eigen value*), kriteria persentase keragaman, dan kriteria uji *Scree plot*. Kriteria akar ciri berdasarkan nilai eigen yang lebih besar dari 1 yaitu terdapat pada *component* 1 sampai 6 sehingga jumlah faktor yang terbentuk yaitu 6 faktor. Kriteria persentase keragaman pada 4 jika diinterpretasikan yaitu jika 20 variabel diekstraksi menjadi 6 faktor maka nilai total variansi yang dapat dijelaskan adalah 5,009% dan nilai kumulatif untuk 6 faktor yaitu 66,787%. Kriteria Uji *Scree plot* yaitu kurva yang diperoleh dengan membuat plot antara faktor (sebagai sumbu horizontal) dengan nilai eigen (sebagai sumbu vertikal) kemudian ketajaman kurva dilihat untuk menentukan titik keluaran (*out of points*) yaitu ketika kurva mulai menyerupai garis horizontal.

**Tabel 4 Total Variance Explained**

Komponen	Nilai Eigen Awal			Jumlah Ekstraksi Pemuatan Kuadrat		
	Total	% dari variansi	Kumulatif %	Total	% dari variansi	Kumulatif %
1	6.420	32.098	32.098	6.420	32.098	32.098
2	1.973	9.863	41.960	1.973	9.863	41.960
3	1.506	7.528	49.489	1.506	7.528	49.489
4	1.303	6.513	56.002	1.303	6.513	56.002
5	1.155	5.777	61.778	1.155	5.777	61.778
6	1.002	5.009	66.787	1.002	5.009	66.787

*Rotasi dan Interpretasi Faktor*

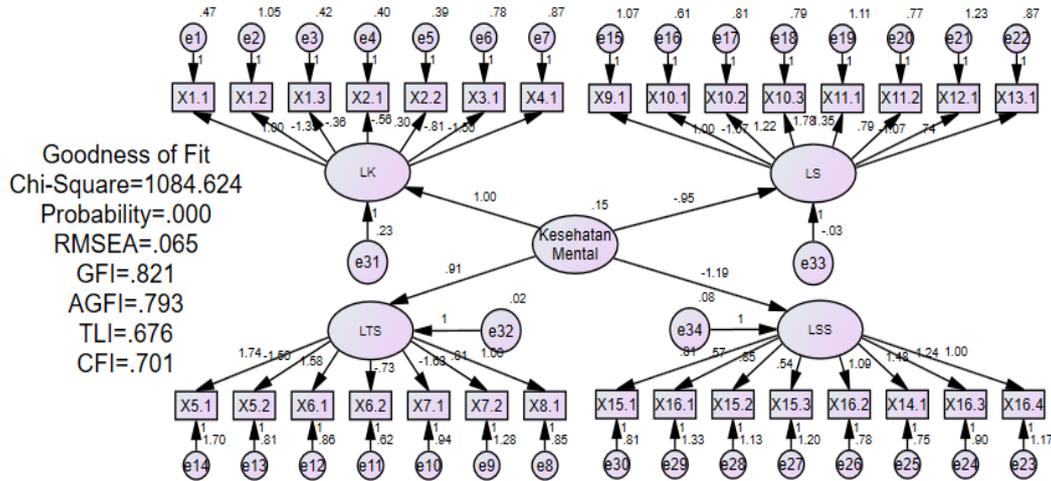
Berdasarkan hasil Rotasi Komponen Matriks diperoleh bahwa nilai loading faktor untuk setiap hasil rotasi membentuk 6 faktor dari 20 variabel. Keenam faktor tersebut diinterpretasikan dan diberi nama berdasarkan kesamaan karakteristik dari variabel yang terdapat dalam faktor tersebut. Faktor 1 (Interaksi Sosial) terdiri dari variabel X8, X7, X5 dan X20. Faktor 2 (Kualitas Produk) terdiri dari variabel X4, X2, X9 dan X1. Faktor 3 (Kecerdasan Emosional) terdiri dari variabel X17, X18 dan X19. Faktor 4 (Interaktif) terdiri dari variabel X11, X15, X10 dan X16. Faktor 5 (Pengaruh Sosial) terdiri dari variabel X13 dan X12. Faktor 6 (Karakteristik Individu) terdiri dari variabel X3 dan X14.



## 2. Uji Analisis Faktor Konfirmatori

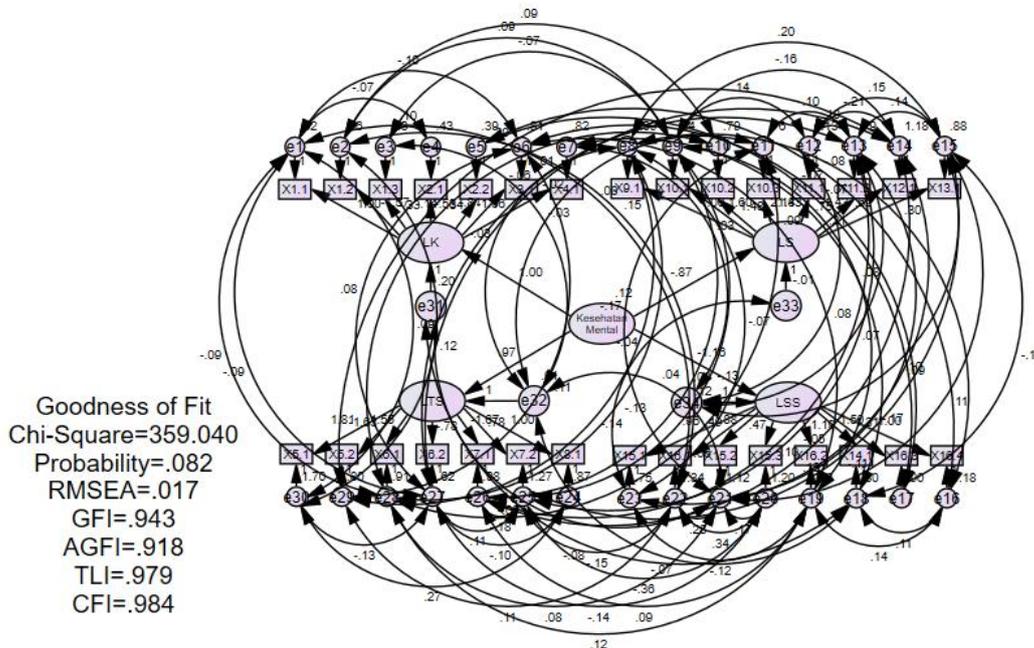
### Faktor-Faktor Kesehatan Mental Remaja

Dari variabel laten Kesehatan Mental, terdapat 4 variabel indikator untuk mengukur penyebab masalah kesehatan mental remaja di Kota Makassar, yaitu Lingkungan keluarga, Lingkungan teman sebaya, Lingkungan sekolah, dan Lingkungan sosial.



**Gambar 2** Hasil Uji *Confirmatory Factor Analysis Second Order Full Model*

Gambar 2 merupakan hasil estimasi dari indikator-indikator variabel laten kesehatan mental. Nilai  $df = 401$  menjelaskan bahwa model *over-indefined*. Hasil analisis data berdasarkan model yang ada pada Gambar 2 menunjukkan probabilitas kurang dari 0,05. Selanjutnya nilai RMSEA < 0,08, nilai GFI, AGFI, TLI dan CFI kurang dari 0,90, artinya model masih belum berada dalam kondisi fit. Sehingga perlu dilakukan modifikasi pada model.



**Gambar 3** Hasil Modifikasi Model Uji *Confirmatory Factor Analysis Second Order Full Model*

Hasil modifikasi model pada Gambar 3 menunjukkan bahwa probabilitas  $0,082 > 0,05$  dengan  $df = 323$ . Selanjutnya nilai RMSEA < 0,08 dan nilai-nilai GFI, AGFI, TLI, dan CFI lebih dari 0,90 artinya model berada dalam kondisi yang fit.

**Tabel 6 Nilai Faktor Loading Indikator Kesehatan Mental**

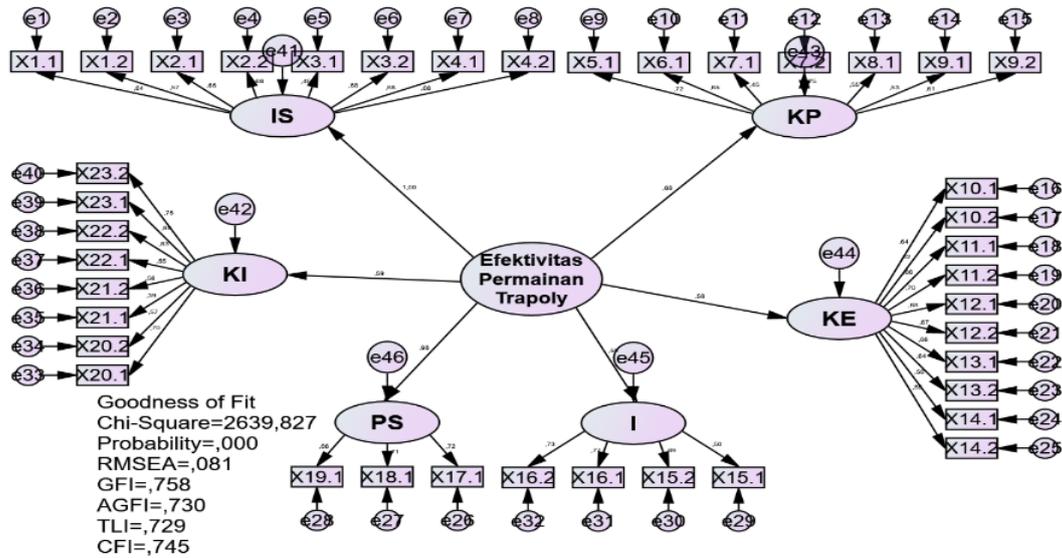
Garis Hubungan		Estimasi Faktor Loading
LS	<---	Kesehatan Mental -1,077
LTS	<---	Kesehatan Mental 0,961
X <sub>1.1</sub>	<---	LK 0,616
X <sub>1.2</sub>	<---	LK -0,673
X <sub>4.1</sub>	<---	LK -0,721
X <sub>5.2</sub>	<---	LTS -0,534
X <sub>7.1</sub>	<---	LTS -0,506
X <sub>10.1</sub>	<---	LS -0,517
X <sub>10.3</sub>	<---	LS 0,569
X <sub>16.2</sub>	<---	LSS 0,568
X <sub>14.1</sub>	<---	LSS 0,647
X <sub>16.2</sub>	<---	LSS 0,571

Tabel 6 menunjukkan bahwa faktor yang paling mempengaruhi gangguan kesehatan mental remaja di Kota Makassar adalah Lingkungan Sekolah dan Lingkungan Teman Sebaya. Selanjutnya, kontribusi tertinggi dari variabel laten lingkungan keluarga adalah X<sub>1.1</sub> (orang tua saya tidak memberikan perhatian dan waktu yang cukup untuk berinteraksi dengan saya) sebesar 0,616 yang berpengaruh secara positif. Indikator selanjutnya yaitu X<sub>4.1</sub> (saya seringkali merasa terabaikan atau tidak diperhatikan oleh anggota keluarga lainnya) sebesar -0,721 dan X<sub>1.2</sub> (orang tua saya cenderung membandingkan saya dengan saudara atau teman yang lain secara negatif) sebesar -0,673 yang berpengaruh secara negatif. Kontribusi tertinggi dari variabel laten lingkungan teman sebaya adalah X<sub>5.2</sub> (saya merasa terisolasi ketika berada dalam kelompok tertentu di lingkungan teman sebaya saya) sebesar -0,534 dan X<sub>7.1</sub> (saya sering merasakan tekanan untuk meniru sikap atau perilaku teman sebaya agar diterima oleh mereka) sebesar -0,506 yang berpengaruh secara negatif. Kontribusi tertinggi dari variabel laten lingkungan sekolah adalah X<sub>10.3</sub> (saya merasa tidak memiliki teman dalam kelompok pertemanan antar siswa) sebesar 0,569 yang berpengaruh secara positif dan X<sub>10.1</sub> (saya merasa tidak aman dan tidak nyaman dalam berinteraksi dengan siswa lain) sebesar -0,517 yang berpengaruh secara negatif. Selanjutnya, kontribusi tertinggi dari variabel laten lingkungan sosial adalah X<sub>14.1</sub> (saya merasa terisolasi atau kesepian dalam lingkungan masyarakat di sekitar saya) sebesar 0,647, disusul X<sub>16.2</sub> (saya sering merasa tertekan atau cemas dalam situasi sosial, seperti acara atau pertemuan dengan banyak orang) sebesar 0,571 dan X<sub>16.2</sub> (saya merasa ada tekanan sosial yang tinggi untuk mencapai standar yang ditetapkan oleh masyarakat sekitar) sebesar 0,568 yang berpengaruh secara positif.

*Faktor-Faktor Efektivitas Permainan Trapoly*

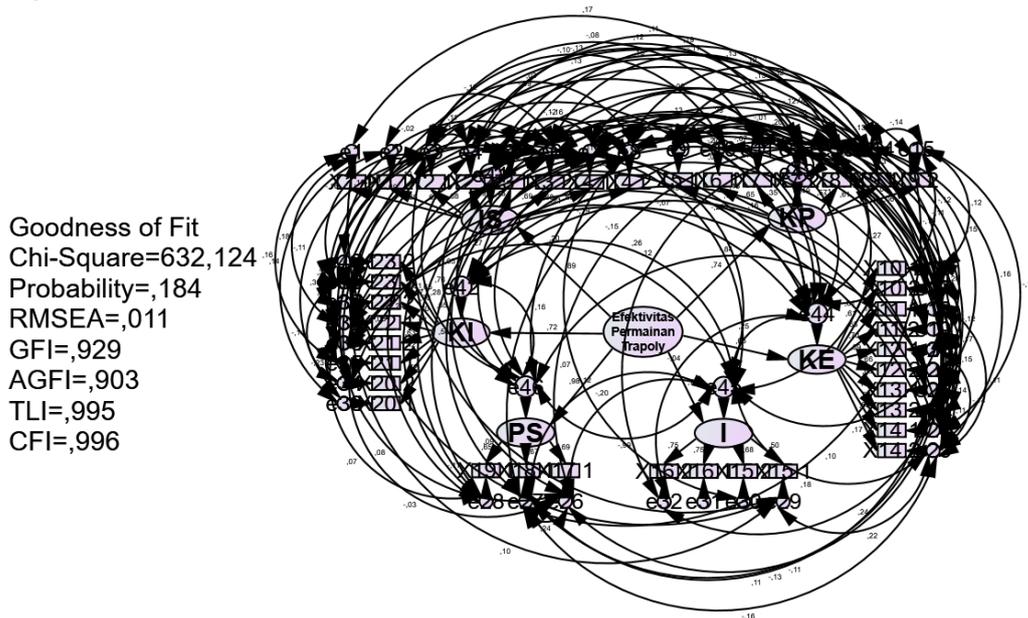
Dari variabel laten Efektivitas Permainan Trapoly (*Truth Dare Monopoly*), terdapat 6 variabel indikator untuk mengukur keefektifan permainan trapoly (*truth dare monopoly*) dalam mengurangi tingkat terjadinya gangguan kesehatan mental remaja di Kota Makassar, yaitu Interaksi Sosial, Kualitas Permainan Kecerdasan Emosional, Interaktif, Pengaruh Sosial, dan Karakteristik Individu.





**Gambar 4** Hasil Uji *Confirmatory Factor Analysis Second Order Full Model*

Gambar 4 merupakan hasil estimasi dari indikator-indikator variabel laten Efektivitas Permainan Trapoly (*Truth Dare Monopoly*). Nilai  $df = 734$  menjelaskan bahwa model *over-identified*. Hasil analisis data berdasarkan model yang ada pada Gambar 4 menunjukkan probabilitas kurang dari 0,05. Selanjutnya nilai RMSEA  $> 0,081$ , nilai GFI, AGFI, TLI dan CFI kurang dari 0,90, artinya model masih belum berada dalam kondisi fit. Sehingga perlu dilakukan modifikasi pada model.



**Gambar 3** Hasil Modifikasi Model Uji *Confirmatory Factor Analysis Second Order Full Model*

Hasil modifikasi model pada Gambar 5 menunjukkan bahwa probabilitas  $0,184 > 0,05$  dengan  $df = 601$ . Selanjutnya nilai RMSEA  $< 0,08$  dan nilai-nilai GFI, AGFI, TLI, dan CFI lebih dari 0,90 artinya model berada dalam kondisi yang fit. Pada uji reliabilitas nilai *construct reliability second order* efektivitas permainan trapoly sebesar 0,972. Nilai *construct reliability* ini lebih dari 0,7 sehingga variabel laten efektivitas permainan trapoly dikatakan memiliki reliabilitas yang baik.



**Tabel 7 Nilai Faktor Loading Indikator Efektivitas Permainan Trapoly**

Garis Hubungan		Estimasi Faktor Loading	
PS	<---	Efektivitas Permainan Trapoly	0,985
X <sub>2.2</sub>	<---	IS	0,691
X <sub>5.1</sub>	<---	KP	0,724
X <sub>11.2</sub>	<---	KE	0,704
X <sub>16.1</sub>	<---	I	0,754
X <sub>17.1</sub>	<---	PS	0,695
X <sub>20.1</sub>	<---	KI	0,719

Tabel 7 menunjukkan bahwa faktor yang paling mempengaruhi keefektivan permainan Trapoly adalah Pengaruh Sosial. Selanjutnya, kontribusi terbesar pada variabel laten interaksi sosial adalah indikator X<sub>2.2</sub> (permainan Trapoly membuat saya merasa didengarkan dengan baik oleh pemain lain) sebesar 0,691 Kontribusi tertinggi dari variabel laten kualitas permainan adalah X<sub>5.1</sub> (kualitas produk permainan Trapoly memberikan kesempatan bagi saya untuk belajar dan mengasah keterampilan sosial dan emosional yang relevan dengan kinerja saya) sebesar 0,724 Kontribusi tertinggi dari variabel laten kecerdasan emosional adalah X<sub>11.2</sub> (permainan Trapoly membuat saya dapat mengembangkan kemampuan untuk berpikir dengan lebih tenang dan rasional ketika dihadapkan pada situasi menantang) sebesar 0,704. Kontribusi tertinggi dari variabel laten interaktif adalah X<sub>16.1</sub> (permainan Trapoly membuat saya merasa nyaman untuk mengkomunikasikan apa yang saya rasakan) sebesar 0,754. Kontribusi tertinggi dari variabel laten pengaruh sosial adalah X<sub>17.1</sub> (permainan Trapoly menjadi lebih menyenangkan karena teman saya juga ikut bermain) sebesar 0,695. Selanjutnya, kontribusi tertinggi dari variabel laten karakteristik individu adalah X<sub>20.1</sub> (permainan Trpoly membantu saya meningkatkan keterampilan sosial dan emosional) sebesar 0,719.

### 3. Uji-t

#### Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik *one-sample Kolmogorov-smirnov*. Hasil uji normalitas menggunakan *one-sample Kolmogorov-smirnov* diperoleh nilai *Monte Carlo. Sig (2-tailed)* sebesar 0,265 > 0,05 artinya data berdistribusi secara normal.

#### Uji Hipotesis

**Tabel 8 Paired Samples Statistics and Correlation**

		Rata-rata	N	Simpanagan baku	Tingkat kesalahan rata-rata	Korelasi	Sig
Pair 1	pre test	37,58	399	6,962	0,349		
	post test	21,27	399	8,365	0,419		
	Pre test & post test		399			0,311	0,000

Tabel 8 menunjukan bahwa nilai rata-rata pretest adalah 37,58 dan rata-rata posttest adalah 21,27. Hal ini berarti ada penurunan dari tingkat kesehatan mental setelah bermain Trapoly. Selanjutnya nilai signifikansi sebesar 0,000 artinya ada hubungan yang signifikan antara pre test dan post test.



**Tabel 9 Paired Samples Test**

		Rata-rata	Simpanagan baku	Tingkat kesalahan rata-rata	t	df	Sig.(2 arah)
Pair 1	Pre test – Post test	16,303	9,068	0,454	35,913	398	0,000

Tabel 9 menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti ada perbedaan yang signifikan antara tingkat kesehatan mental sebelum dan sesudah bermain Trapoly. Terjadi perubahan yang lebih baik dari perilaku yang menggambarkan adanya gangguan mental pada remaja di Kota Makassar.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi gangguan kesehatan mental remaja di Kota Makassar dipengaruhi oleh variabel laten yaitu lingkungan keluarga, lingkungan teman sebaya, lingkungan sekolah dan lingkungan sosial. Faktor yang paling mempengaruhi gangguan kesehatan mental remaja di Kota Makassar adalah Lingkungan Sekolah dan Lingkungan Teman Sebaya. Selanjutnya, kontribusi tertinggi dari variabel laten lingkungan keluarga adalah  $X_{1.1}$ ,  $X_{4.1}$  dan  $X_{1.2}$ . Kontribusi tertinggi dari variabel laten lingkungan teman sebaya adalah  $X_{5.2}$  dan  $X_{7.1}$ . Kontribusi tertinggi dari variabel laten lingkungan sekolah adalah  $X_{10.3}$  dan  $X_{10.1}$ . Selanjutnya, kontribusi tertinggi dari variabel laten lingkungan sosial adalah  $X_{14.1}$ ,  $X_{16.3}$  dan  $X_{16.2}$ .
2. Berdasarkan hasil riset CFA telah diidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat terjadinya gangguan kesehatan mental remaja dan menyoroti bahwa permainan Trapoly memiliki potensi dalam mengatasi masalah ini. Permainan Trapoly mampu membawa perubahan yang signifikan terhadap perubahan tingkat kesehatan mental remaja dari yang memiliki tingkat depresi, kecemasan atau stres yang tinggi menjadi rendah. Hal itu terjadi karena dipengaruhi oleh beberapa faktor keefektivan permainan Trapoly, yaitu variabel laten interaksi sosial, kualitas permainan, kecerdasan emosional, interaktif, pengaruh sosial dan karakteristik individu yang masing-masing kontribusi terbesar terdapat pada indikator  $X_{2.2}$ ,  $X_{5.1}$ ,  $X_{11.2}$ ,  $X_{16.1}$ ,  $X_{17.1}$ , dan  $X_{20.1}$ . Selanjutnya, faktor yang paling mempengaruhi keefektivan permainan Trapoly adalah Pengaruh Sosial. Sehingga, solusi yang peneliti tawarkan bagi pihak Pemerintah meliputi integrasi permainan Trapoly ke dalam program-program kesejahteraan remaja yang ada di Kota Makassar sebagai kegiatan rutin untuk memberikan alternatif yang menyenangkan dan bermanfaat bagi remaja, program kesehatan mental sekolah yang komprehensif dan terintegrasi, peningkatan akses terhadap layanan kesehatan mental, kolaborasi dengan berbagai pihak, serta dukungan terhadap riset dan evaluasi berkelanjutan. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan Pemerintah dapat menciptakan lingkungan yang lebih sehat dan mendukung bagi remaja, menjadikan mereka lebih mampu mengatasi gangguan kesehatan mental dan meningkatkan kualitas hidup mereka secara keseluruhan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Goleman, Daniel. 2009. Emotional Intelligence: kecerdasan emosional mengapa EI lebih penting dari pada IQ. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hayati., Alwi, W., dan Sauddin, A. 2021. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Stres Mahasiswa Prodi Matematika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar dalam Menyelesaikan Tugas Akhir Menggunakan *Confirmatory Factor Analysis*. *Jurnal Matematika dan Statistika serta Aplikasinya*, 9(1):37-52.
- Lesmana, R., dan Ayu, S. D. 2019. Pengaruh Kualitas Produk dan Citra Merek Terhadap Keputusan Pembelian Kosmetik Wardah Pt Paragon Tehnology and Innovation. *Jurnal Pemasaran Kompetitif*, 2(3): 59-72.
- Santoso, S. 2010. Teori-teori psikologi sosial. Yogyakarta: Reflika Aditama
- Sari, D. N. 2020 *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Pedagang Kuliner di Ponorogo Bermitra dengan Grab*. URL: <http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/11520>. Diakses tanggal 4 Oktober 2023.
- Slameto. 2015. Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Cet. VI. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2015. Proses Belajar Mengajar Dalam Sistem Kredit (SKS). Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto.2010. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudirjo, Encep., dan Alif, Muhammad. 2021. Komunikasi dan Interaksi Sosial Anak. Jakarta: Salam Insan Mulya.
- Wang, E. S. T., dan Chou, N. P. Y. (2014). Consumer characteristics, social influence, and system factors on online group-buying repurchasing intention. *Journal of Electronic Commerce Research*, 15(2): 119-132.
- Warsita, B. 2008. Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Winaryo, K. 2017. Pengaruh Status Sosial Ekonomi dan Kelompok Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumsi Siswa Kelas XI IPS di SMA N 1 Rembang Purbalingga.

