

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bekerja menggunakan angka yang data-data tersebut berwujud bilangan (skor, nilai, peringkat, atau frekuensi) yang dianalisis dengan menggunakan statistic untuk dapat menjawab pertanyaan atau hipotesis penelitian yang sifatnya spesifik, dan untuk melakukan prediksi bahwa suatu variable dapat mempengaruhi variabel lainnya. Secara khusus penelitian kuantitatif dikaitkan dengan proses induksi enumerative, yaitu menarik kesimpulan berdasarkan angka dan melakukan abstraksi berdasarkan generalisasi. Tujuan utamanya adalah untuk menemukan seberapa banyak karakteristik yang ada dalam populasi induk memiliki karakteristik yang sama seperti yang terdapat dalam sampel yang digunakan (Alsa, 2007, h.13)

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel-variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Tergantung : Kemampuan kerjasama dalam dunia kerja
2. Variabel Bebas : *Virtual Team Performance*

C. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan agar tidak menimbulkan keracuan atau makna ganda dalam menentukan indikator – indikator dan batasan dalam suatu variabel, maka dirumuskan definisi operasional. Adapun definisi operasional dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan kerja sama dalam dunia kerja

Kemampuan kerjasama seseorang dalam dunia kerja merupakan kemampuan untuk bekerja bersama-sama, mencapai tujuan bersama, yang didalamnya terdapat keterlibatan mental dan emosional dalam situasi kelompok yang mendorong mereka memberikan kontribusi serta bertanggung jawab dalam mencapai tujuan kelompok.

Dalam penelitian ini, kerjasama diungkap dengan skala yang diketahui dari aspek-aspek atau indikator kemampuan kerjasama menurut Johnson dan Johnson, yaitu seseorang memiliki kemampuan mendeskripsikan, kemampuan orientasi masalah, kemampuan berempati, kemampuan persamaan, kemampuan bersifat profesional. Semakin tinggi skor yang diperoleh melalui skala indikator kemampuan kerjasama maka, semakin tinggi kemampuan kerjasama subyek yang bersangkutan. Sebaliknya semakin rendah skor yang diperoleh maka semakin rendah pula kemampuan kerjasamanya.

2. *Virtual Team Performance*

Virtual Team Performance merupakan sekelompok orang yang bekerja bersama dalam suatu tujuan yang sama yang saling berbagi

waktu, tempat, dan dibatasi hanya menggunakan teknologi seperti komputer dan internet.

Dalam penelitian ini, *virtual team performance* diungkap dari aspek-aspek atau dimensi kemampuan *virtual team performance* menurut Lipnack and Stamps yaitu memiliki tujuan, people, links dan time.

D. Subjek Penelitian

Faktor utama dari subjek penelitian adalah data penelitian yang harus ditentukan sebelum kegiatan penelitian dilakukan. Tujuan dari penentuan subjek untuk menghindari kesalahan dalam pengumpulan data yang akan mempengaruhi pengambilan kesimpulan dan generalisasi hasil penelitian (Hadi, 2001, h. 73).

1. Populasi

Populasi adalah kelompok subjek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian yang harus memiliki ciri-ciri atau karakteristik bersama yang membedakan dari kelompok subjek lain (Azwar, 2000, h. 77). Populasi adalah keseluruhan dari objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda, hewan, tumbuhan, gejala, nilai, tes atau peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu dalam suatu penelitian (dalam Wasito 1995, h. 49). Kriteria populasi dalam penelitian ini adalah komunitas, *game mobile Mobile Legends Bang Bang* yang telah bergabung minimal 1 tahun. Subjek sudah memiliki pekerjaan dimana diterapkan nilai kerjasama dalam dunia kerja tempat Subjek berada

dan Subjek terbiasa bermain game serta terbiasa bekerjasama dalam permainan tersebut.

2. Teknik Pengambilan Sampling

Nawawi (dalam Wasito, 1995, h. 51) mengatakan bahwa sampel secara sederhana diartikan sebagai populasi sebagai sumber data sebenarnya dalam suatu penelitian. Sampel adalah sebagian dari populasi yang mewakili seluruh populasi menurut Hadi (2001, h. 222) syarat sampel yang baik adalah mencerminkan keadaan dari populasi tersebut.

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel didalam penelitian, Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah *non – probability sampling* yaitu Teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Dalam penelitian kali ini penulis menggunakan Teknik pengambilan *purposive* dimana pengambilan sampel didasari atas suatu pertimbangan tertentu seperti sifat-sifat populasi, ataupun ciri-ciri yang sudah diketahui sebelumnya serta sesuai dengan tujuan penelitian (Notoadmodjo, 2010). Pengambilan sampel pada komunitas *Mobile Legends Bang Bang* memiliki kriteria sebagai berikut:

- a. Subjek sudah bergabung dalam komunitas tersebut minimal 1 tahun dengan pertimbangan, subjek telah saling mengenal satu

sama lain dan telah melalui proses-proses dalam pembentukan kelompok.

- b. Subjek memiliki pekerjaan minimal staff pada divisi tertentu dan terbiasa bekerja dalam kelompok. Pertimbangan tersebut dalam rangka mencari subjek yang sesuai dengan penelitian dan subjek terbiasa di lingkungan dalam kelompok kerjanya.
- c. Subjek memiliki sarana internet.

E. Metode Pengumpulan Data

1. Alat Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data-data penelitian. Dalam penelitian kali ini, pengumpulan data menggunakan skala kemampuan kerjasama. Skala adalah alat ukur psikologis yang berupa pernyataan atau pernyataan tidak langsung untuk mengungkap diri seseorang. Subjek dapat memahami maksud dari pernyataan tersebut tetapi tidak mengetahui arah jawaban yang bersifat proyektif yaitu sesuai dengan perasaan dan kepribadiannya.

Sedangkan skala kemampuan kerjasama merupakan alat ukur yang dinyatakan dalam bentuk angka.

a. Skala kemampuan kerjasama dalam dunia kerja.

Skala kemampuan kerjasama ini berisi item-item pernyataan-pernyataan mengenai aspek-aspek kemampuan kerjasama. Pedoman pembuatan item-item pada kemampuan kerjasama dituangkan dalam *blue print* sebagai berikut:

Tabel 1.
Blue Print Skala Kemampuan Kerjasama

No	Aspek	Indikator	Penomoran Item		Jumlah
			F	UF	
1	Kemampuan Mendeskripsikan	Mampu membedakan tugas	1,2,	12,13, 22	5
		Mampu menggambarkan suasana	14,27	23,30	4
2	Kemampuan Orientasi Masalah	Mampu menyelesaikan masalah	3,4	31,33	4
		Dapat membedakan masalah	5	34	2
3	Kemampuan berempati	Tolong menolong	24	6	2
		Senang ketika membantu teman	25,32, 43	7,15, 16	6
		Cepat merasakan apa yang dirasakan orang lain	17,18	9,8	4
4	Kemampuan persamaan	Mempunyai tujuan yang sama	35,41	26,19	4
		Mempunyai antusias yang sama	10,11	21,36	4
5	Kemampuan bersikap profesional	Dapat membedakan kebutuhan sendiri dan kelompok	20,28, 29	37,42, 45	6
		Dapat menyelesaikan tugas dengan baik	38,44	39,40	4
Jumlah			22	23	45

b. Skala *Virtual Team Performance*

Skala *virtual team performance* berisikan item-item pernyataan-pernyataan mengenai aspek-aspek atau dimensi *virtual team performance*. Pedoman pembuatan item-item pada *virtual team performance* dituangkan dalam *blue print* sebagai berikut:

Tabel 2
Blue Print Skala *Virtual Team Performance*

No	Aspek	Indikator	Penomoran Item		Jumlah
			F	UF	
1	Tujuan	Mempunyai rasa tanggung jawab	1,2	12,13, 22	5
		Memiliki orientasi pada tugas	14,27	23,30	4
2	People	Memiliki kemampuan koordinasi dengan anggota lain	3,4	31,17	4
		Dapat berhubungan dalam lingkungan internal maupun eksternal	5	9	2
3	Links	Kemampuan menggunakan computer dan internet	24	6	2
		Memiliki kemampuan untuk percaya pada anggota lain	25,19, 8	7,15, 16	6
4	Time	Kemampuan untuk berkomitmen pada tugas	20,28	26,19	4
		Kemampuan untuk mengikuti norma	10,11	21,29	4
Jumlah			15	16	31

Berdasarkan aspek-aspek tersebut dibuat pernyataan favourable (pernyataan mendukung indikator yang hendak diukur) dan unfavourable (tidak mendukung indikator yang hendak diukur).

Skala ini bersifat tertutup yaitu setiap item disediakan 4 pilihan jawaban alternative yang tersedia dalam skala kemampuan kerjasama ini adalah sangat sesuai (SS), sesuai (s), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS).

Penelitian pada item-item ini akan diberikan skor 4 jika jawaban sangat sesuai (SS), diberikan skor 3 untuk jawaban sesuai (s), skor 2 untuk jawaban tidak sesuai (TS), dan skor 1 untuk jawaban sangat tidak sesuai (STS). Sebaliknya pada penilaian item-item unfavourable memiliki skor 1 jika jawaban sangat sesuai (SS), diberikan skor 2 untuk jawaban sesuai (S), skor 3 untuk jawaban tidak sesuai (TS), dan skor 4 untuk jawaban sangat tidak sesuai (STS). Berdasarkan aspek-aspek diatas rancangan skala kemampuan kerjasama dapat dilihat dalam table 1.

F. Uji Coba

1. Uji Validitas

Azwar (2000, h. 5) mendefinisikan validitas alat ukur sebagai sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur melakukan fungsinya. Suatu alat ukur hanya dapat melakukan fungsinya dengan cermat bila ada sesuatu yang diukurnya, sehingga untuk dikatakan valid maka alat ukur ini harus mengukur sesuatu dan melakukannya dengan cermat. Adapun cara yang paling banyak digunakan untuk mengetahui validitas suatu alat ukur adalah dengan mengkorelasikan

antara skor yang diperoleh masing-masing item dengan skor total. Skor total adalah nilai yang diperoleh dari penjumlahan semua skor item. Teknik korelasi yang digunakan adalah teknik korelasi *Product Moment* dari Karl Pearson. Angka korelasi yang didapatkan akan dikoreksi lagi untuk menghindari adanya *over estimate* atau kelebihan bobot. Teknik yang digunakan untuk mengoreksi adalah teknik korelasi *part whole*.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah sejauh mana hasil dari suatu pengukuran dapat dipercaya (Azwar, 2000, h.4) mendefinisikan reliabilitas sebagai suatu alat ukur yang menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dengan alat tersebut dapat dipercaya hal ini ditunjukkan oleh konsistensi skor yang diperoleh oleh para subjek yang diukur dengan menggunakan alat ukur yang sama. Ari kunto (2002, h.154) berpendapat bahwa reliabilitas merupakan suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Instrumen yang baik tidak mengarahkan subjek dalam memilih jawaban-jawaban tertentu. Maka instrumen dapat menghasilkan data yang sesuai dengan kenyataan.

Peneliti menggunakan koefisien alpha Karena rumus alpha digunakan untuk tes-tes homogen. Pada dasarnya rumus tersebut digunakan untuk merefleksikan homogenitas butir-butir soal.

G. Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi, *product moment* dari Carl Pearson menggunakan bantuan program SPSS versi 13.0. Teknik korelasi *product moment* digunakan untuk mengukur hubungan antara variabel bebas yaitu virtual team performance dan variabel tergantung yaitu kemampuan kerjasama dalam dunia kerja.

