

BAB IV

PERSIAPAN DAN PELAKSANAAN

A. Orientasi Kancah Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, langkah awal peneliti memilih dan menentukan tempat penelitian. Penelitian yang mengetahui hubungan antara *virtual team performance* dengan kemampuan kerjasama dalam dunia kerja dilaksanakan pada komunitas gamer yaitu komunitas *Mobile Legends*.

Komunitas *Mobile Legends Bang Bang (MLBB)* Semarang merupakan sebuah kelompok yang terdiri dari para player-player game *Mobile Legends* yang berdomisili di Semarang. Saat ini Komunitas *Mobile Legends* Semarang memiliki 240 member aktif dan setiap orang yang berdomisili di Semarang dapat bergabung secara bebas di media social seperti *Facebook* ataupun *Instagram* MLBB

Dalam penelitian ini populasi yang dijadikan sampel adalah 45 member *MLBB* SMG yang aktif bermain dan telah memiliki pekerjaan.

Berikut beberapa pertimbangan yang mendasari peneliti memilih Komunitas *MLBB* SMG sebagai tempat melakukan penelitian:

1. *MLBB* SMG adalah satu-satunya wadah para *player* di Semarang berkumpul dan mendapatkan teman bermain. *MLBB* SMG adalah komunitas terbesar dalam region Semarang.
2. Peneliti merupakan *member* dari komunitas *MLBB* SMG dimana peneliti sebelum melakukan penelitian telah mengetahui informasi dalam komunitas tersebut.

3. Peneliti mendapatkan izin dari komunitas *MLBB* SMG untuk melakukan penelitian
4. *MLBB* SMG berlokasi di Semarang dimana mudah untuk menemui subjek secara tatap muka.

Berdasarkan pertimbangan diatas peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian tersebut.

B. Persiapan Penelitian

1. Penyusunan Alat Ukur

Alat ukur dalam penelitian ini adalah skala *virtual team performance* dan skala kemampuan kerjasama.

a. Skala *virtual team performance*

Skala *virtual team performance* terdiri dari beberapa aspek yaitu tujuan, *people*, *links*, dan *time*. Skala ini terdiri dari 31 item yang terbagi 15 pernyataan *favourable* dan 16 pernyataan *unfavourable*. Terdapat empat pilihan jawaban dalam skala ini yaitu Sangat sesuai (SS), sesuai (S), Tidak sesuai (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Item pada skala *virtual team performance* dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3
Skala *Virtual Team Perfomance*

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	<i>People</i>	Memiliki kemampuan koordinasi dengan anggota lain	3,4	31,17	4
3	Links	Dapat berhubungan dalam lingkungan internal maupun eksternal	5	9	2
		Kemampuan menggunakan computer dan internet	24	6	2
4	<i>Time</i>	Memiliki kemampuan untuk percaya pada anggota lain	25,19,8	7,15,16	6
		Kemampuan untuk berkomitmen pada tugas	20,28	26,19	4
		Kemampuan untuk mengikuti norma	10,11	21,29	4
Jumlah			15	16	31

b. Skala kemampuan kerjasama

Skala kemampuan kerjasama terdiri dari beberapa aspek yaitu kemampuan mendeskripsikan, kemampuan orientasi masalah, kemampuan berempati, kemampuan persamaan, dan kemampuan bersikap professional. Skala ini terdiri dari 45 item yang terbagi 22 pernyataan *favourable* dan 23 pernyataan

unfavourable. Terdapat empat pilihan jawaban dalam skala ini yaitu Sangat sesuai (S), sesuai (S), Tidak sesuai (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Item pada skala kemampuan kerjasama dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4
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

2. Perijinan Penelitian

Sebelum melakukan penelitian peneliti mengajukan permohonan ijin kepada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini melalui surat pengantar dari Fakultas Psikologi yang telah disetujui Ka. Progdi. Sarjana Psikologi dengan nomor 2820/B.7.3/FP/ VI/ 2018 yang ditunjukan untuk ketua komunitas *MLBB* SMG.

C. Pelaksanaan Pengumpulan Data

Persiapan untuk melakukan pengumpulan data diawali dengan wawancara peneliti dengan beberapa anggota member *MLBB* SMG untuk mengetahui berapa banyak member yang dapat memenuhi kriteria penelitian.

Langkah selanjutnya peneliti menyusun alat ukur yang telah disetujui oleh dosen pembimbing dilanjutkan dengan pelampiran surat izin penelitian yang ditunjukan pada ketua komunitas.

Penelitian ini memakai metode *try out* terpakai dimana peneliti hanya melakukan satu kali pengambilan data yang kemudian akan digunakan untuk uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi, dan uji hipotesis. Uji statistik ini menggunakan bantuan program *Statistical Packages for Social Sciene 16.0 for Windows*.

Pengambilan data dilaksanakan pada hari Selasa Tanggal 3 sampai hari Selasa tanggal 8 di beberapa tempat di Semarang. Sebanyak 45 skala dibagikan kepada member *MLBB* Semarang selama 7 Hari pengambilan data.

D. Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

1. Uji Validitas Skala

Setelah pelaksanaan penelitian, data yang diperoleh dari hasil penyebaran skala selanjutnya dapat ditabulasi, untuk kemudian dilakukan perhitungan hasil data. Perhitungan validitas item pada skala *virtual team performance* menggunakan teknik *Product Moment* yang selanjutnya dikoreksi dengan menggunakan *Part Whole*. Perhitungan reliabilitasnya menggunakan teknik analisis *Alpha Cronbach*. Hasil analisis validitas dan reliabilitas alat ukur yang dibuat adalah sebagai berikut:

a. Skala *virtual team performance*

Berdasarkan pengumpulan data subjek, untuk data *virtual team performance* terdapat total 31 item dengan 11 item gugur pada nomor 1, 2, 3, 4, 5, 9, 13, 14, 17, 26 dan 27. Pengujian dilakukan dengan dua kali putaran dan diperoleh 25 item valid. Koefisien validitas berkisar antara 0,251 hingga 0,634. Nilai koefisien alpha cronbach yang didapat adalah 0,839 yang berarti alat ukur tersebut valid dan reliable sehingga layak dipakai. Hasil selengkapnya dari skala *virtual team performance* dapat dilihat di lampiran, sedangkan sebaran item valid dan gugur dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 5

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

Keterangan : (*) Item Gugur

b. Skala Kemampuan Kerjasama

Bedasarkan hasil perhitungan validitas terhadap kemampuan kerjasama diperoleh hasil bahwa dari 45 item terdapat 38 item valid dan 7 item gugur pada nomer 1, 2, 3, 4, 5, 9, 13, 14, 17, 40 dan 44. 11 item yang valid dengan koefisien

validitas yang berkisar antara 0,250 sampai 0,620. Hasil selengkapnya dari skala *culture shock* dapat dilihat di lampiran, sedangkan sebaran item valid dan gugur dapat dilihat pada tabel 5.

Koefisien reliabilitas alpha skala kemampuan kerjasama adalah sebesar 0,892. Alat ukur ini tergolong reliabel sehingga digunakan dalam penelitian ini. Hasil perhitungan reliabilitas skala kemampuan kerjasama selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.



Tabel 6

Skala Kemampuan Kerjasama

No	Aspek	Indikator	Penomoran Item		Jumlah
			F	UF	
1	Kemampuan Mendeskripsikan	Mampu membedakan tugas	1*,2*	12,13*	5
		Mampu menggambarkan suasana	14*,27	22,30	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

Keterangan : (*) Item Gugur