

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian yang Digunakan

Peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen. Hasil awal sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) akan dibandingkan dengan dengan hasil akhir setelah diberi perlakuan (*post-test*). Penelitian kuantitatif digunakan sebagai sarana untuk menemukan pemahaman dalam penelitian ini (Priyono, 2016). Penelitian kuantitatif didasarkan pada data angka yang diolah dengan perhitungan statistik. Data angka digunakan sebagai pembandingan dari penelitian eksperimen.

Penelitian tentang pengaruh pelatihan kepemimpinan “sang pemimpi(n)” terhadap *agile thinking* pada remaja panti menggunakan metode eksperimen untuk mencari hubungan sebab-akibat (kausal) antara variabel tergantung dengan variabel bebas.

3.2. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel yang terdiri dari satu variabel bebas dan satu variabel tergantung. Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

Variabel tergantung : *Agile thinking*

Variabel bebas : Pelatihan kepemimpinan “*Sang Pemimpi(n)*”

3.3. Definisi Oprasional Variabel

3.3.1. *Agile Thinking*

Agile thinking adalah kemampuan kognitif dan emosi untuk menyesuaikan diri, memunculkan kreativitas dan berinovasi dengan cepat guna berkembang dalam menghadapi kondisi industri yang dinamis agar tidak kalah bersaing. Aspek – aspek *agile thinking* meliputi *humble, adaptable, visionary* dan *engaged*. *Agile thinking* dapat diukur dengan skala *agile thinking*. Semakin tinggi skor maka semakin tinggi tingkat *agile thinking* individu.

3.3.2. Pelatihan Kepemimpinan “Sang Pemimpi(n)”

Pelatihan kepemimpinan “Sang Pemimpi(n)” adalah proses pendidikan jangka pendek dari individu atau kelompok untuk mencapai kemampuan, keterampilan dan pengetahuan mengenai skill yang digunakan untuk mempengaruhi dan meningkatkan motivasi serta moral tim, dengan menggunakan pendekatan materi aspek *proactive, begin with the end of mind*, dan *first thing first*. Pelatihan kepemimpinan “Sang Pemimpi(n)” terdiri dari tiga sesi dimana sesi pertama merupakan sesi *pre-program* yang berisi perkenalan serta *building rapport* pada peserta, sesi kedua merupakan sesi pelatihan dengan metode ceramah, permainan serta *debrief* dan sesi ketiga merupakan sesi *follow up* yang dilakukan dengan metode *focus group discussion* (FGD).

3.4. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dari penelitian ini adalah remaja milenial di panti asuhan St.Thomas. Kriteria yang dibutuhkan pada penelitian ini adalah remaja milenial yang

berdomisili di panti asuhan St. Thomas dengan minimal pendidikan SMA atau SMK. Didapat subjek penelitian untuk eksperimen ini berjumlah 20 subjek.

3.5. Desain Eksperimen

Desain eksperimen yang dipakai dalam penelitian ini adalah pre-eksperimen *one group pretest-posttest design* (Sugiyono, 2010). Pre-eksperimen karena sampel tidak dipilih secara *random*.

O1	X	O2
<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>

Keterangan:

- O1 : variabel tergantung (*agile thinking*) sebelum diberi perlakuan
 O2 : variabel tergantung (*agile thinking*) setelah diberi perlakuan
 X : variabel bebas (pelatihan kepemimpinan)

Dalam desain ini kelompok diberi skala *pretest* untuk mengukur kondisi *agile thinking* awal (O1). Setelah itu partisipan diberi perlakuan dalam bentuk pelatihan kepemimpinan (X). Setelah diberi perlakuan, kondisi *agile thinking* subjek diukur kembali melalui skala *posttest* (O2).

3.6. Prosedur Penelitian

3.6.1. Persiapan Eksperimen

Persiapan yang dibutuhkan dalam penelitian eksperimen ini yaitu:

- Modul pelatihan kepemimpinan "*Sang Pemimpi(n)*".
- Ruangan dan tempat untuk pelaksanaan pelatihan.

- c. Sarana prasarana dan bahan yang dibutuhkan untuk pelaksanaan pelatihan.
- d. *Trainer* yang memberikan materi kepemimpinan dari modul pelatihan kepemimpinan "*Sang Pemimpi(n)*".

3.6.2. Pelaksanaan Eksperimen

Pelaksanaan Eksperimen terdiri dari tiga tahap, yaitu:

- a. Sebelum diberi perlakuan, setiap subjek diberi skala *pretest agile thinking* untuk mengukur kondisi awal subjek sebelum diberi perlakuan.
- b. Dilakukan perlakuan pada subjek berupa pelatihan kepemimpinan "*Sang Pemimpi(n)*" oleh *trainer* yang telah dipersiapkan.
- c. *Follow up* materi akan dilakukan 2 bulan setelah pelatihan dilakukan.
- d. Setelah *follow up* terakhir, subjek diminta mengisi skala *posttest agile thinking*.

3.7. Metode Pengumpulan Data

3.7.1. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti berupa skala Likert. Subjek dapat memilih salah satu kriteria yang paling sesuai dari lima pilihan jawaban pada tiap item dimana satu berarti sangat tidak setuju, dua berarti tidak setuju, tiga berarti netral, empat berarti setuju dan lima berarti sangat setuju. Skala *agile thinking* disusun berdasarkan aspek-aspek *agile thinking*, yaitu:

- a. *Humble*
- b. *Adaptable*
- c. *Visionary*
- d. *Engaged*

3.7.2. Blueprint skala

Jumlah item skala *agile thinking* dua puluh item. Masing-masing aspek diwakilkan oleh lima item. Item-item yang ada terdiri dari *item favorable* dan *item unfavourable* yang dapat dilihat dalam *blueprint* berikut:

Tabel 3.1: Tabel *blueprint* skala *agile thinking*

No	Aspek	Item		Jumlah
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1	<i>Humble</i>	3	2	5
2	<i>Adaptable</i>	3	2	5
3	<i>Visionary</i>	3	2	5
4	<i>Engaged</i>	3	2	5
Total		12	8	20

Skala *agile thinking* berupa skala Likert dengan lima pilihan jawaban dimana satu berarti sangat tidak setuju, dua berarti tidak setuju, tiga berarti netral, empat berarti setuju dan lima berarti sangat setuju.

3.8. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

3.8.1. Validitas

Validitas berkaitan dengan ketepatan alat ukur atau indikator yang menjadi sarana penelitian dapat menjelaskan konsep yang sedang diteliti (Priyono, 2016). Uji validitas pada penelitian ini menggunakan pengujian *confirmatory factor analysis* (CFA). CFA dapat digunakan sebagai cara melihat untuk validitas konstruk (Gallagher & Brown, 2013). Validitas konstruk merupakan metode teoritis untuk menguji apakah sebuah item benar-benar mengukur yang seharusnya diukur (Hair Jr, Black, Babin, & Anderson, 2010).

3.8.2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah keterandalan dan konsistensi suatu indikator atau alat ukur ketika digunakan dalam kasus yang berbeda (Priyono, 2016). Alat test dapat dikatakan memiliki reliabilitas ketika digunakan pada subjek yang berbeda dan peneliti lain menghasilkan hasil yang sama. Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Alpha Cronbach*.

3.9. Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode test ranking nonparametrik *Wilcoxon*. Penggunaan metode *Wilcoxon* tersebut dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk melihat adanya peningkatan skor *posttest* dibandingkan dengan skor *pretest* pada subjek setelah diberi perlakuan berupa pelatihan.

