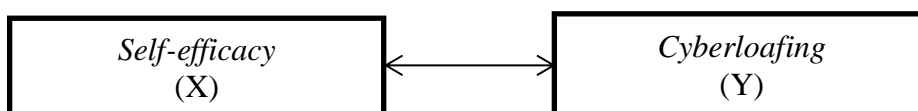


BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain korelasional. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang memandang hubungan gejala bersifat sebab akibat, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2015).

Proses penelitian bersifat deduktif. Hipotesis tersebut selanjutnya diuji melalui pengumpulan data dari lapangan dengan menggunakan instrumen penelitian. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis dengan metode statistik deskriptif atau inferensial sehingga dapat disimpulkan hipotesis yang dirumuskan tersebut atau tidak.



Gambar 3.1
Desain Penelitian

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi yang dijadikan subjek penelitian ini adalah mahasiswa aktif Psikologi UPI, dengan jumlah populasi sebanyak 365 mahasiswa, yang dijadikan populasi ini hanya empat angkatan.

2. Sampel

Dalam penelitian ini, menggunakan metode nonprobability sampling dengan quota sampling. *Nonprobability* sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur anggota populasi untuk menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2015). Sementara, *quota sampling* dilakukan dengan cara menetapkan

sejumlah sampel secara quatum atau jatah, teknik ini tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Notoajmodjo, 2005).

Peneliti memutuskan untuk mengambil jatah sampel dari masing-masing angkatan adalah 30 partisipan, sebagaimana pendapat dari Roscoe (1975) yang menyatakan bahwa jumlah minimum sampel yang diperlukan jika dipecah kedalam subsampel adalah sebanyak 30 partisipan. Dengan demikian, jumlah total sampel yang diambil dalam penelitian ini minimal adalah sebanyak 120 mahasiswa dari Psikologi UPI yang terdiri dari 4 angkatan. Pada prakteknya, jumlah sampel yang dapat diambil oleh peneliti adalah sebanyak 152 mahasiswa psikologi UPI.

C. Variabel Penelitian Dan Defini Oprasional

1. Variabel Penelitian

Variabel dalam penlitian ini adalah *self-efficacy* dan *cyberloafing*. *Self-efficacy* sebagai variabel independen, yaitu variabel stimulus atau variabel bebas. Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Sedangkan variabel dependen yaitu *cyberloafing* di pengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2015).

2. Definisi Konseptual *self-efficacy* dan *cyberloafing*

- a. *Self-efficacy* adalah suatu keyakinan individu akan kemampuannya untuk mengatur dan melaksanakan serangkaian tindakan yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu tugas tertentu (Bandura, 1997).
- b. *Cyberloafing* adalah penggunaan internet untuk mengakses hal yang tidak berhubungan dengan pembelajaran disaat perkuliahan sedang berlangsung (Akbulut, ddk, 2016).

3. Definisi Operasional *self-efficacy* dan *cyberloafing*

a. *Self-efficacy*

Skala *self-efficacy* ini disusun berdasarkan dimensi dari teori Bandura (1997) yang mengemukakan bahwa *self-efficacy* pada individu dapat dilihat dari tiga dimensi, yaitu:

- Tingkat (*level*) yaitu, mengacu pada taraf kesulitan tugas yang diyakini individu akan mampu mengatasi
- Keluasan (*generality*) yaitu, Individu mungkin akan menilai diri merasa yakin melalui bermacam-macam aktivitas atau hanya dalam daerah fungsi tertentu
- Kekuatan (*strenght*) yaitu, mencakup pada drajat kemantapan individu terhadap keyakinannya. Kemantapan inilah yang menentukannya ketahanan dan keuletan individu

b. *Cyberloafing*

Skala *cyberloafing* ini disusun berdasarkan dimensi teori dari Akbalut, dkk (2016) yang mengemukakan bahwa *cyberloafing* pada mahasiswa dapat dilihat dari lima dimensi, yaitu:

- *Sharing* yaitu, Aktivitas internet dengan melihat postikan di media sosial, memberikan komentar pada postingan orang lain, mengecek video yang dibagikan di media sosial serta melakukan interaksi online
- *Shopping* yaitu, berhubungan dengan *online shopping*, seperti mengunjungi situs perbelanjaan online dan situs perbankan secara online
- *Real-time updating* yaitu, Aktivitas internet dalam media sosial untuk membangikan kondisi terkini serta membagikan komentar pada hal yang menjadi pembicaraan terkini
- *Accessing online content* yaitu, yang berhubungan dengan musik, video dan aplikasi-aplikasi yang terdapat pada situs-situs online
- *Gaming/gambling* yaitu, internet yang berhubungan dengan permainan online dan taruhan (*gambling*)

D. Instrumen Penelitian

1. Cyberloafing

a. Spesifikasi instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian variabel *cyberloafing* adalah skala *cyberloafing* yang telah diadaptasi dalam bahasa Indonesia oleh Azzahra (2018) dan kemudian dimodifikasi lagi oleh Simanjuntak, dkk (2019).

Instrumen *cyberloafing* berjumlah 30 item, dimana item tersebut mewakili 5 dimensi. Dimensi *cyberloafing* itu sendiri meliputi *sharing*, *shopping*, *real-time updating*, *accessing online content*, dan *gaming/gambling*. Berikut sebaran instrumen pada *cyberloafing* sebagai berikut:

Tabel 3.1
Sebaran Item Cyberloafing

Dimensi	Item	Jumlah
	<i>Favorable</i>	
<i>Sharing</i>	1,3,4,8,7,12,16,17,24	9
<i>Shopping</i>	2,6,9,10,11,13,15	7
<i>Real-time Updating</i>	5,18,21,25,29	5
<i>Accessing online content</i>	4,20,22,23,26	5
<i>Gaming/gambling</i>	11,19,27,30	4
Total		30

b. Pengisian Kuesioner

Pada pengisian kuesioner skala *cyberloafing* responden diminta untuk memilih jawaban dari lima kategori pilihan jawaban yaitu, Sangat Tidak Sering (STS), Tidak Sering (TS), Sering (S), Sangat Sering (SS).

c. Penyebaran

Skala *Cyberloafing* terdiri dari item-item yang bersifat *favorable*. Instrumen *Cyberloafing* ini dipresentasikan melalui skala yang terdiri dari 4 pilihan dimana masing-masing pilihan jawaban akan diberikan skor. Berikut tabel penyebaran item *Cyberloafing*:

Tabel 3.2
Sebaran Penyebaran *Cyberloafing*

Alternatif jawaban	Bobot item
Sangat Tidak Sering (STS)	1
Tidak Sering (TS)	2
Sering (S)	3
Sangat Sering (SS)	4

d. Kategorisasi Skala

Kategorisasi skala yang berfungsi sebagai cara untuk menempatkan subjek penelitian pada kelompok tertentu agar sesuai dengan atribut pada penelitian (Azwar, 2012). Dikategorisasikan menjadi 4 yaitu, sangat tinggi, tinggi, rendah, sangat rendah, berikut perhitungannya:

Tabel 3.3
Sebaran Kategorisasi Skala *Cyberloafing*

Kategorisasi	Rentang Skor
Rendah	$X < 63$
Sedang	$63 < X < 73$
Tinggi	$X > 73$

e. Reliabilitas Instrumen *Cyberloafing*

Hasil reliabilitas *Alpha Cronbach* pada skala *cyberloafing* (Akbulut, dkk, 2016) yang telah diadaptasi oleh Azzahra (2018) dan kemudian digunakan kembali oleh peneliti menunjukkan nilai koefisien *cronbach's alpha* sebesar 0,924. Hal ini mengisyaratkan bahwa instrumen penelitian ini termasuk dalam kategorisasi bagus sekali.

2. *Self-efficacy*

a. Spesifikasi Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian variabel *self-efficacy* adalah *General Self-efficacy Scale* (Schwarzer dkk, 2002) yang pada awalnya dikembangkan oleh Mattis Yerusalem dan Ralf Schwarzer pada tahun 1979.

Instrumen *self-efficacy* berjumlah 10 item, dimana item tersebut mewakili 3 dimensi. Dimensi *self-efficacy* itu sendiri meliputi *level*

(tingkat kesulitan tugas), *generality* (keluasaan), *strenght* (kekuatan). Berikut sebaran instrumen pada *self-efficacy* sebagai berikut:

Tabel 3.4
Sebaran Item *Self-efficacy*

Dimensi	Item	Jumlah
	<i>favorable</i>	
<i>Level</i>	1,2,7	3
<i>Generality</i>	5,3,9,10	4
<i>Strenght</i>	4,6,8	3
Total		10

b. Pengisian Kuesioner

Pada pengisian kuesioner *General Self-efficacy Scale* responden diminta untuk memilih jawaban dari lima kategori pilihan jawaban yaitu, Sangat Tidak Sering (STS), Tidak Seing (TS), Sering (S), Sangat Sering (SS).

c. Penyekoran

General Self-efficacy Scale terdiri dari item-item yang bersifat *favorable*. Instrumen *General Self-efficacy Scale* ini dipresentasikan melalui skala yang terdiri dari 4 pilihan dimana masing-masing pilihan jawaban akan diberikan skor. Berikut tabel penyekoran item *General Self efficacy Scale*.

Tabel 3.5
Sebaran Penyekoran *Self-efficacy*

Alternatif jawaban	Bobot item
Sangat Tidak Sering (STS)	1
Tidak Seing (TS)	2
Sering (S)	3
Sangat Sering (SS)	4

d. Kategorisasi skor

Kategorisasi skala yang berfungsi sebagai cara untuk menempatkan subjek penelitian pada kelompok tertentu agar sesuai dengan atribut pada penelitian (Azwar, 2012). Dikategorisasikan menjadi 4 yaitu, sangat tinggi, tinggi, rendah, sangat rendah.

Tabel 3.6
Sebaran Skor *Self-efficacy*

Kategorisasi	Rentang Skor
Rendah	$X < 24$
Sedang	$24 < X < 35$
Tinggi	$X > 35$

E. Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data kuantitatif dengan metode korelasi *Pearson Product Moment* dengan ini tujuannya yaitu melihat bagaimana hubungan dari dua variabel dan data yang dikumpulkan. Sebelum melakukan uji korelasi, peneliti akan melakukan uji asumsi untuk menentukan teknik analisis statistik yang akan digunakan.

1. Uji Normalitas

Untuk menguji apakah data dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak, maka peneliti melakukan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan bantuan program SPSS. Apabila nilai *Asymp. Sig* suatu variabel lebih besar dari *level of significant 5%* ($>0,050$), maka variabel tersebut terdistribusi normal, sedangkan jika nilai *Asymp. Sig* suatu variabel lebih kecil dari *level of significant 5%* ($<0,050$), maka variabel tersebut tidak terdistribusi dengan normal (Ghozali, 2011). Penelitian ini hasil nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,051 > 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Bertujuan untuk mengetahui apakah data memiliki hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Kedua variabel dikatakan memiliki hubungan yang linear apabila nilai signifikasinya di atas 0,05 (Santoso, 2010). Hasil penelitian *Deviation from Linearity Sig.* sebesar $0,105 > 0,05$, maka terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara variabel *self-efficacy* dengan variabel *cyberloafing*.

3. Uji Korelasi

Untuk melihat uji korelasi yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti akan melihat terlebih dahulu hasil dari uji normalitas tiap variabelnya. Apabila dihasilkan data yang memenuhi asumsi normalitas, maka peneliti akan menggunakan teknik korelasi *Pearson*. Sedangkan, jika asumsi normalitas dan linearitasnya tidak terpenuhi, peneliti akan menggunakan analisis non-parametrik dengan korelasi *Spearman*.

F. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode non tes teknik anget atau kuesioner, respon diminta untuk memberi jawaban sesuai dengan persepsinya sehingga jawaban responden menyatakan pandangan dirinya mengenai suatu persoalan yang sedang diberikan (Hadjar, 1996). Sehingga peneliti akan melakukan penelitian secara online dengan menyebarkan kuesioner. Pada penelitian ini diolah secara kuantitatif dengan bantuan SPSS 23.

Pada tahap pelaksanaan penelitian menyebarkan kuesioner penelitian hanya secara online dikarenakan penelitian ini sedang berbarengan dengan adanya libur semester, tahap ini penyebaran kuesioner ini dilakukan pada tanggal 21 Juli 2023. Penyebaran kuesioner online disebarkan melalui sosial media pada *Direct Message* Instagram BEM Psikologi UPI untuk menyebarkan kepada masing-masing angkatan yang dijadikan dalam sampel penelitian ini.