

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan gejala/ satuan yang ingin diteliti. Setiap populasi mengandung populasi target dan populasi survey. Populasi target merupakan batasan populasi yang sudah direncanakan oleh peneliti dalam rancangan penelitian, sedangkan populasi survey adalah batasan populasi yang ditemukan pada saat di lapangan, dan ada kemungkinan bahwa populasi ini berbeda dengan batasan targetnya (Prasetyo, 2010).

Populasi dalam penelitian ini adalah para remaja pertengahan suku Sunda yang sedang duduk pada kelas XI di SMA Negeri 4 Bandung. Hal ini didasari oleh beberapa pertimbangan yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya adalah sebagian besar siswa SMA Negeri 4 Bandung berasal dari suku dan keturunan Sunda, serta kemudahan akses dan juga jangkauan subjek penelitian. Selain itu, peneliti juga tertarik untuk meneliti sekolah yang dahulu digunakan oleh peneliti sebagai tempat menuntut ilmu pada saat duduk di bangku SMA.

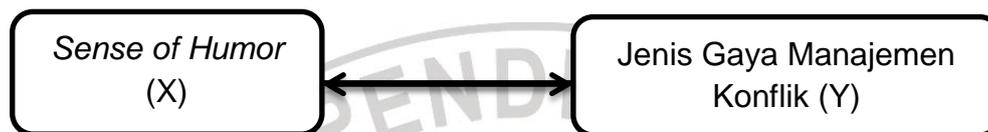
Sampel adalah bagian dari populasi yang ingin diteliti. Penarikan sampel dilakukan agar dapat menarik kesimpulan tentang sebuah populasi yang diteliti. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik penarikan sampel *puposive* yang juga disebut juga dengan *judgemental sampling*. Teknik ini digunakan dengan cara menentukan kriteria khusus terhadap sampel, sehingga pada penelitian ini akan dipilih beberapa kelas dari total 10 (sepuluh) kelas X-XI di SMA Negeri 4 Bandung yang mayoritas siswanya berada pada usia remaja pertengahan dan yang menjadi sampel adalah siswa dengan latar belakang bersuku bangsa Sunda (Prasetyo, 2010).

B. Desain Penelitian

Penelitian ini terdiri dari 2 (dua) variabel utama, yaitu rasa humor (*sense of humor*) dan gaya manajemen konflik. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah dengan penyebaran kuesioner yang terdiri atas, kuesioner rasa humor dan

gaya manajemen konflik. Proses analisis data dilakukan diawali dengan penyekoran data, selanjutnya dilakukan uji normalitas dan linieritas. Setelah itu, dilakukan uji korelasi yang menguji korelasi antara variabel independen dengan dependen dengan menggunakan uji korelasi *product moment*.

Visualisasi desain penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1
Desain Penelitian
Hubungan antara Rasa Humor dengan
Gaya Manajemen Konflik pada Remaja Pertengahan

C. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2008).

Metode yang digunakan adalah metode deskriptif korelasional, merupakan teknik statistik korelasi dipakai untuk mengukur seberapa besar tingkat hubungan antara variabel atau antara perangkat data (Alsa, 2007). Penelitian ini bersifat non eksperimental *ex post facto* sehingga penelitian ini tidak dilakukan pengontrolan atau manipulasi terhadap variabel-variabel yang akan diteliti, sehingga bertujuan untuk menguji teori yang ada (Latipun, 2010).

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah. Berikut adalah 2 (dua) buah variabel yang akan diteliti:

X : Rasa Humor (*Sense of Humor*)

Y : Gaya Manajemen Konflik

2. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

Dalam memperoleh pengukuran yang sesuai dan relevan dengan tujuan penelitian, maka diperlukanlah definisi yang dari setiap variabel berupa uraian konseptual. Adapun pengukuran dapat dilakukan setelah definisi operasional disusun. Berikut adalah definisi operasional dalam penelitian ini:

a. Definisi Konseptual dan Operasional Rasa Humor (*Sense of Humor*)

1) Definisi Konseptual Rasa Humor (*Sense of Humor*)

A. J. Thorson & Powell F. mendefinisikan *sense of humor* adalah kemampuan untuk mengamati, menikmati, atau mengekspresikan apa yang lucu. Terdapat 4 (empat) aspek penting dari *sense of humor*, yakni (Thorson & Powell, 1997):

- a) *Humor production*, yaitu kemampuan untuk menemukan humor pada setiap peristiwa dan berhubungan dengan perasaan diterima oleh lingkungan.
- b) *Coping with humor*, yaitu bagaimana individu menggunakan humor untuk mengatasi emosi dan situasi yang *stressful* pada individu.
- c) *Humor appreciation*, yaitu kemampuan untuk mengapresiasi humor yang dihubungkan dengan *internal locus of control* seseorang, sebuah indikasi dari beberapa banyak individu mempersepsikan setiap peristiwa lucu sebagai bagian dari perilaku orang lain.
- d) *Attitude toward humor*, yaitu kecenderungan untuk tersenyum atau tertawa pada setiap situasi lucu.

2) Definisi Operasional Rasa Humor (*Sense of Humor*)

Rasa humor dalam penelitian ini didefinisikan sebagai respon yang diberikan oleh siswa siswi Kelas XI SMA Negeri 4 Bandung yang beretnis Sunda dengan bentuk membubuhkan nomor dari 1 sampai 7 terhadap suatu pesan yang mengandung humor. Angka 1 menunjukkan pesan yang menurutnya Tidak Lucu dan Diam/ Tidak Tertawa, demikian seterusnya hingga angka 7 yang menunjukkan bahwa pesan tersebut Sangat Lucu dan Tertawa.

Adapun dimensi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) *Humor production*, yaitu kemampuan menemukan dan menangkap humor pada setiap cerita lucu dan menggelikan; dan
- b) *Attitude toward humor*, yaitu kecenderungan siswa dan siswi untuk tersenyum, tertawa, atau terdiam ketika membaca cerita lucu.

Pesan atau cerita lucu yang menjadi stimulus menggunakan bahasa Sunda dan dirancang sedemikian rupa dengan bertujuan untuk memancing tawa setiap pembacanya. Respon yang diberikan oleh setiap responden yang akan menjadi pengukuran apakah seseorang tersebut memiliki rasa humor yang tinggi atau rendah. Jumlah nilai skor tinggi menunjukkan seseorang memiliki rasa humor yang tinggi, dan nilai rendah menunjukkan rasa humor yang rendah.

b. Definisi Konseptual dan Operasional Gaya Manajemen Konflik

1) Definisi Konseptual Gaya Manajemen Konflik

Gaya manajemen konflik adalah cara yang digunakan seseorang dalam menyelesaikan konflik atau juga disebut dengan resolusi konflik. Kenneth W. Thomas dan Ralp H. Kilmann (1974) mengemukakan bahwa gaya manajemen konflik yang digunakan seseorang didasarkan pada 2 (dua) aspek, yakni kerja sama (*cooperativeness*) dan keasertifan (*asertiveness*). Kedua aspek tersebut terdapat pada setiap gaya

manajemen dengan tingkat yang berbeda-beda. Thomas & Kilmann menetapkan 5 (lima) macam gaya manajemen konflik, yaitu (Wirawan, 2010):

- a) Menghindar (*Avoiding*), yaitu kedua belah pihak yang terlibat konflik berusaha menghindari konflik;
- b) Kompetisi (*Competing*), yaitu merupakan gaya yang berorientasi pada kekuasaan, seseorang akan menggunakan kekuasaan yang dimilikinya untuk berusaha memenangkan konflik dengan lawannya;
- c) Mengakomodasi (*Accommodating*), yaitu salah satu pihak akan mengabaikan kepentingan dirinya sendiri dan berupaya untuk memuaskan kepentingan lawan konfliknya;
- d) Kompromi (*Compromising*), yaitu kedua belah pihak yang terlibat konflik mencari alternatif titik tengah yang memuaskan sebagian dari keinginan mereka; dan
- e) Kolaborasi (*Collaborating*), yaitu merupakan gaya bernegosiasi untuk menciptakan solusi yang sepenuhnya memuaskan pihak-pihak yang terlibat konflik.

2) Definisi Operasional Gaya Manajemen Konflik

Gaya manajemen konflik dalam penelitian ini didefinisikan sebagai cara yang digunakan oleh seorang remaja dalam mengelola konflik yang sedang ia hadapi. Adapun jenis-jenis gaya manajemen konflik yang digunakan bertolak dasar pada gaya manajemen Thomas dan Kilmann. Adapun jenis-jenis gaya manajemen konflik tersebut diantaranya adalah:

- a) Menghindar (*Avoiding*), yaitu kemampuan meninggalkan masalah tanpa terselesaikan, kemampuan untuk mengesampingkan masalah, kemampuan untuk melupakan masalah yang menyakitkan hati, dan kemampuan menarik diri.
- b) Kompetisi (*Competing*), yaitu kemampuan berpegang teguh pada pendirian, kemampuan memperbesar kekuasaan diri sendiri

- (dominan), dan kemampuan memengaruhi lawan konflik untuk mengikuti keinginannya.
- c) Mengakomodasi (*Accommodating*), yaitu kemampuan melupakan keinginan diri sendiri dan kemampuan mengikuti keinginan lawan konflik.
 - d) Kompromi (*Compromising*), yaitu kemampuan menemukan jalan tengah, kemampuan bernegosiasi, dan mendengarkan dengan baik pendapat yang dikemukakan oleh lawan konflik.
 - e) Kolaborasi (*Collaborating*), yang diukur dalam jenis ini adalah kemampuan bernegosiasi, mendengarkan dengan baik pendapat yang dikemukakan oleh lawan konflik, dan bersifat terbuka dalam menganalisis masalah.

Alat ukur yang digunakan merupakan adaptasi dari *Thomas-Kilmann Conflict Mode Instrument* yang diterjemahkan oleh Dr. Wirawan, MSL., Sp.A., M.M., M.Si. Pengukuran jenis gaya manajemen konflik ini dapat dilihat dari besarnya skor yang diperoleh responden terhadap salah satu gaya manajemen konflik yang paling sesuai dengan pilihan dan perasaan responden.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian atau juga yang disebut dengan alat pengumpul data disusun dengan keperluan untuk memperoleh data yang sesuai (baik data kualitatif maupun kuantitatif). Data tersebut akan diolah untuk menjadi informasi yang dapat menjelaskan suatu gejala atau hubungan antar gejala (Danim, 2002). Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

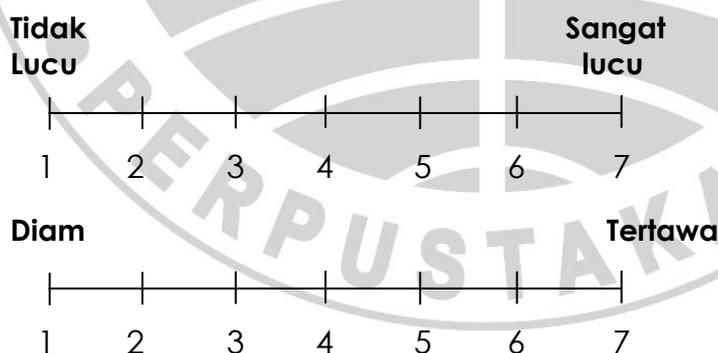
1. Instrumen Rasa Humor (*Sense of Humor*)

Alat ukur rasa humor ini disusun digunakan dalam mengukur tingkat rasa humor seseorang dengan beberapa stimulus yang mengandung humor. Dalam hal ini, peneliti mengkonstruksi sendiri alat ukurnya dengan berpedoman pada teori yang dikembangkan oleh Chapman & Foot (1976). Dalam

teorinya, Chapman & Foot mengemukakan bahwa terdapat ciri-ciri pesan yang mengandung unsur humor, sehingga dapat dikembangkan menjadi sebuah alat ukur. Ciri dari suatu pesan tersebut adalah bahwa pesan tersebut dapat memancing tawa atau senyum; pesan tersebut dibuat dengan tujuan untuk memancing tawa dan senyum; dan anggota lain dari suatu kebudayaan yang sama setuju bahwa pesan tersebut masuk ke dalam salah satu contoh humor.

Berdasarkan ketiga dimensi tersebut, peneliti kemudian menyusun cerita-cerita yang mendukung dan didasari pada 3 (tiga) aspek pesan yang mengandung humor. Cerita dan gambar yang digunakan dikumpulkan oleh peneliti dengan berbagai sumber, yakni buku-buku humor populer dan juga internet. Jumlah cerita dan gambar yang dijadikan alat ukur berjumlah 30 (tiga puluh) item. Reliabilitas dari alat ukur tingkat rasa humor ini adalah 0,936 sehingga dapat dikatakan sangat reliabel.

Alat ukur tingkat rasa humor ini disusun dengan menggunakan *rating scales* dalam mempersepsikan setiap pesan dari sudut rasa humor. Responden yang terdiri dari remaja pertengahan diminta untuk menyatakan pikiran, perasaannya, dan juga ekspresi yang dimunculkan, respon disajikan dalam 7 (tujuh) tingkatan seperti berikut ini:



Gambar 3.2
Rating Scales pada Instrumen Sense of Humor

Sistem penilaian pada tingkatan *sense of humor* diskor pada kontinum dengan nilai minimal 28 sampai dengan nilai maksimal 196 berdasarkan skor total. Berikut adalah sistematika pengkategorisasiannya.

- a. *Sense of Humor* Tinggi = $X \geq 70\% = X \geq 137$
- b. *Sense of Humor* Sedang = $70\% > X \geq 40\% = 137 > X \geq 78$
- c. *Sense of Humor* Rendah = $X < 40\% = X < 78$

2. Instrumen Gaya Manajemen Konflik

Instrumen gaya manajemen konflik dalam penelitian ini digunakan dengan tujuan mengetahui jenis dari bermacam-macam gaya manajemen konflik yang ada. Macam-macam gaya tersebut berbeda antara satu dengan lainnya. Bukan hanya jenis antara satu gaya dengan lainnya, namun terdapat tingkatan dari gaya yang negatif hingga positif. Penentuan urutan dari negatif ke positif ini ditentukan oleh 2 (dua) dimensi. Kenneth W. Thomas dan Ralph H. Kilmann (1974) mengemukakan bahwa 2 (dua) dimensi tersebut adalah: (1) kerja sama (*cooperativeness*), dan (2) keasertifan (*assertiveness*). Hal yang membedakan antara satu dengan lainnya adalah tingkat dari kedua aspek tersebut, dari mulai rendah hingga pada tingkat tertinggi.

Berikut adalah instrumen yang berasal dari adaptasi *Thomas-Kilmann Conflict Mode Instrument* (diterjemahkan oleh Dr. Wirawan, MSL., Sp.A., M.M., M.Si.). Dalam hal ini, responden diminta untuk memilih salah satu dari dua pernyataan yang menurut mereka paling menggambarkan dirinya. Nilai reliabilitas pada instrumen ini berkisar antara 0,088-0,683.

Jawaban pada instrumen Gaya Manajemen Konflik diatas terdiri dari 2 (dua) buah pilihan, yakni A dan B. Setiap pernyataan mendukung salah satu gaya dari kelima gaya yang ada. Sistem penilaian pada setiap gaya manajemen diskor pada kontinum 0 sampai dengan 12. Berikut adalah sistematikanya.

Tabel 3.3
Sistem Penilaian Skor Alternatif Jawaban Instrumen

Tinggi 25%		Kolaborasi	Kompromi	Akomodasi	Kompetisi	Menghindar
	100%					
			12	12	12	12
		12	11	10	11	10
		11	10	9	10	9
	90%					
		10		7	9	
			9		8	8
	80%					
Sedang 50%	70%					
		9		6		
			8		7	
						7
	60%					
		8		5	6	
			7			6
	50%					
		7			5	
	40%			4		
			6			5
					4	
	30%					
			5			
		6				
Rendah 25%				3	3	
	20%	5				4
			4			
					2	3
	10%					
		4				
		3	3			
		2	2	2		2
		1	1	1	1	1
		0	0	0	0	0
	0%					

F. Proses Pengembangan Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Asal kata validitas adalah dari kata *validity*, yang dapat diartikan dengan sejauhmana ketepatan atau kecermatan suatu alat ukur melakukan fungsi ukurnya. Suatu alat ukur dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau benar-benar mengukur aspek yang diukurnya. Sebaliknya, alat ukur yang memiliki nilai validitas rendah dapat diartikan bahwa data yang dihasilkan tidak relevan dengan tujuan pengukuran alat ukur tersebut (Azwar, 2010).

Dalam uji validitas isi, sesuai dengan namanya, yakni merupakan validitas yang diestimasi melalui pengujian terhadap isi atau konten tes dengan analisis rasional. Validitas isi berkaitan dengan kemampuan suatu *instrument* mengukur isi (konsep) yang harus diukur (Anastasi, 1988). Validitas isi dalam penelitian ini akan dilakukan oleh *professional judgement*. Inti dari validitas ini adalah untuk menjawab pertanyaan “sejauhmana item-item dalam tes mencakup keseluruhan kawasan isi objek yang hendak diukur”, atau juga “sejauhmana isi tes tersebut mencerminkan ciri atribut yang ingin diukur”. Hal tersebut dikarenakan sebuah tes haruslah komprehensif isinya dan juga memuat isi yang relevan dan tidak keluar dari batasan tujuan akhir (Azwar, 2010).

Peneliti meminta bantuan kepada tiga orang ahli dalam bidang psikologi perkembangan dan sosial, yaitu Dr. H. Mamat Supriatna, M.Pd., Dr. Tina Hayati Dahlan, M.Pd., Psi., dan Drs. H. M. Engkos Kosasih, M.Pd. Setelah tahapan di atas dilakukan, hal yang kemudian peneliti lakukan adalah melakukan perbaikan instrumen dan melakukan uji coba terhadap 54 orang sampel penelitian.

Dari kedua instrumen yang telah dianalisis oleh *professional* atau *expert judgment* terdapat beberapa perbaikan pada keduanya. Diantaranya adalah pada instrumen *sense of humor*, instrumen awalnya berjumlah 15 item, akhirnya ditambah jumlahnya menjadi 30 item. Pada instrumen gaya manajemen konflik, yang pada dasarnya merupakan adaptasi, tidak

mengalami perubahan jumlah item, melainkan hanya dilakukan perubahan secara redaksi kata.

2. Uji Reliabilitas Item

Reliability yang berasal dari kata *rely* dan *ablity*, merupakan penerjemahan dari kata reliabilitas. Suatu alat ukur yang reliabel adalah yang memiliki nilai reliabilitas yang tinggi. Reliabilitas yang dimaksud adalah sejauhmana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya atau diandalkan untuk tetap digunakan di lain waktu (Azwar, 2010). Reliabilitas juga bisa diartikan sebagai konsistensi dari serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila dilakukan dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama akan diperoleh hasil yang sama (Anastasi, 1988).

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *Alpha Cronbach*, dihitung dengan menggunakan bantuan program aplikasi *SPSS version 15.0. for Windows* Adapun rumus *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut (Azwar, 2010).

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum S_j^2}{S_x^2} \right]$$

Keterangan:

α = Koefisien reliabilitas Alpha

k = Banyaknya belahan tes

S_j^2 = Varians belahan j; j = 1, 2, 3,

S_x^2 = Varians skor tes

Menurut kriteria Guilford, koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach* terbagi menjadi 5 kategori seperti yang tersaji pada tabel di bawah ini (Sugiyono, 2008).

Tabel 3.4
Kriteria Koefisien Reliabilitas *Alpha Cronbach*

Kriteria	Koefisien Reliabilitas α
Sangat Reliabel	$> 0,900$
Reliabel	$0,700 - 0,900$
Cukup Reliabel	$0,400 - 0,700$
Kurang Reliabel	$0,200 - 0,400$
Tidak Reliabel	$< 0,200$

Selanjutnya, setiap item akan dilihat nilai *corrected item-total correlation* dengan menggunakan bantuan dari program aplikasi *SPSS 15.0. for Windows*. Dari pengujian tersebut dapat diketahui mana saja item-item yang dapat dipertahankan untuk digunakan dalam instrumen akhir, dan item mana yang seharusnya dibuang karena tidak memenuhi batas minimal, yaitu 0.30. Akan tetapi, beberapa ahli berpendapat bahwa jika item yang memiliki nilai *corrected item-total correlation* 0.30, maka item tersebut harus diuji kembali, sedangkan yang harus dibuang adalah item dengan minimal nilai *corrected item-total correlation* sebesar 0.20.

Dengan berdasarkan pada kategorisasi koefisien reliabilitas yang telah disebutkan di atas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa kedua instrumen yang ada dapat digunakan sebagai alat pengumpul data. Adapun hasil pengujian kedua instrumen tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 3.5. Nilai Reliabilitas Instrumen *Sense of Humor*
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,936	28

Koefisien reliabilitas *alpha cronbach* pada instrumen *sense of humor* adalah 0,934. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa instrumen *sense of humor* ini sangat reliabel.

Berikutnya, instrumen yang diuji adalah gaya manajemen konflik, pada instrumen ini, dilakukan pengujian setiap gaya, dikarenakan akan terdapat *error* jika diuji secara bersamaan (5 gaya). Sebabnya adalah banyaknya nilai 0 yang nantinya akan memengaruhi nilai koefisien reliabilitasnya. Akan ada beberapa gaya yang cukup reliabel hingga tidak reliabel. Hal ini dikarenakan sampel merupakan populasi yang sama, yakni etnis sunda, sehingga kecenderungan memilih gaya yang sama cukup besar. Berikut adalah hasil pengujiannya.

Tabel 3.6. Nilai Reliabilitas Instrumen Gaya Manajemen Konflik (Menghindar)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,441	12

Koefisien reliabilitas *alpha cronbach* pada instrumen gaya manajemen konflik (menghindar) adalah 0,441. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa instrumen *sense of humor* ini cukup reliabel.

Tabel 3.7. Nilai Reliabilitas Instrumen Gaya Manajemen Konflik (Kompetisi)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,683	12

Koefisien reliabilitas *alpha cronbach* pada instrumen gaya manajemen konflik (kompetisi) adalah 0,683. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa instrumen *sense of humor* ini cukup reliabel.

Tabel 3.8. Nilai Reliabilitas Instrumen Gaya Manajemen Konflik (Akomodasi)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,649	12

Koefisien reliabilitas *alpha cronbach* pada instrumen gaya manajemen konflik (akomodasi) adalah 0,649. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa instrumen *sense of humor* ini cukup reliabel.

Tabel 3.9. Nilai Reliabilitas Instrumen Gaya Manajemen Konflik (Kompromi)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,445	12

Koefisien reliabilitas *alpha cronbach* pada instrumen gaya manajemen konflik (kompromi) adalah 0,445. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa instrumen *sense of humor* ini cukup reliabel.

Tabel 3.10. Nilai Reliabilitas Instrumen Gaya Manajemen Konflik (Kolaborasi)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,088	12

Koefisien reliabilitas *alpha cronbach* pada instrumen gaya manajemen konflik (kolaborasi) adalah 0,088. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa instrumen *sense of humor* ini tidak reliabel, dikarenakan jumlah sampel yang memilih item-item dalam gaya ini sangat sedikit.

Selanjutnya, setiap item akan dilihat nilai *corrected item-total correlation* dengan menggunakan bantuan dari program aplikasi *SPSS version 15.0. for Windows*. Dari pengujian tersebut dapat diketahui mana saja item-item yang dapat dipertahankan untuk digunakan dalam instrumen akhir, dan item mana yang seharusnya dibuang karena tidak memenuhi batas minimal, yaitu 0.30. Akan tetapi, beberapa ahli berpendapat bahwa jika item yang memiliki nilai *corrected item-total correlation* 0.30, maka item tersebut harus diuji kembali, sedangkan yang harus dibuang adalah item dengan minimal nilai *corrected item-total correlation* sebesar 0.20.

Berdasarkan uji validitas dan reliabilitas yang telah dilakukan, dapat diketahui ada beberapa item yang tidak layak untuk digunakan, sehingga tidak diikutsertakan dalam proses pengambilan dan pengolahan data berikutnya. Terkecuali pada gaya manajemen konflik, beberapa item yang tidak layak tetap dipertahankan dikarenakan akan memengaruhi penilaian terhadap instrumen yang berupa adaptasi.

Tabel 3.11. Tabel Hasil Pengembangan Instrumen *Sense of Humor*

Dimensi	Sub Dimensi	No. Item yang Layak	No. Item yang Tidak Layak
<i>Sense of Humor</i>	<i>Humor</i>	2, 3, 5, 6, 7, 8, 9,	1, 4
	<i>Production</i>	10, 11, 12, 13, 14, 15	
	<i>Attitude Toward Humor</i>	16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner adalah suatu bentuk teknik pengumpulan data dengan cara memberikan suatu bentuk tertulis berupa pertanyaan maupun pernyataan yang diajukan kepada responden untuk menjawab atau memberikan tanggapannya (Gulo, 2000). Kuesioner yang dibagikan dilengkapi dengan data diri responden dan juga item-item pernyataan mengenai variabel yang sedang diteliti.

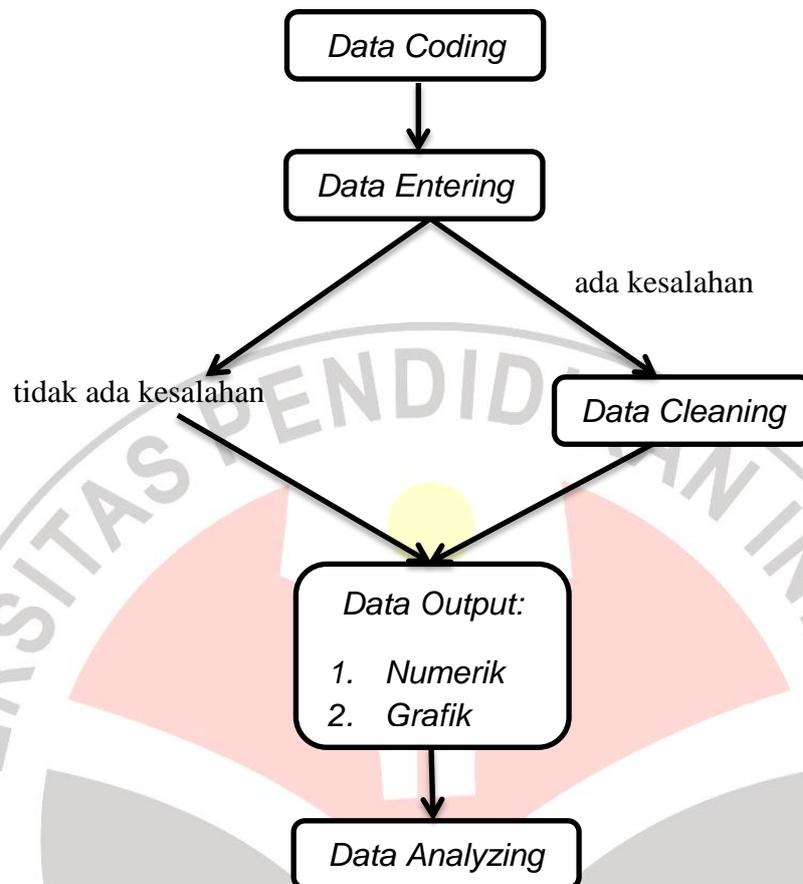
Peneliti menggunakan teknik kuesioner atas berbagai dasar pertimbangan, yaitu dikarenakan subjek yang cukup banyak (beberapa kelas), sehingga untuk mengefisienkan waktu digunakanlah teknik ini agar data yang dibutuhkan dapat terkumpul secara efektif. Selain itu, pertimbangan peneliti untuk menggunakan kuesioner adalah karena dalam penelitian ini, peneliti ingin mendapatkan suatu gambaran yang empirik berupa angka, data empirik tersebut akan menjadi sumber dalam pengolahan data untuk dianalisis dan ditarik kesimpulan sebagai hasil dari penelitian.

H. Pengolahan dan Analisis Data

1. Verifikasi Data

a. Penyekoran

Penyekoran data dilakukan melalui 5 (lima) tahapan, yakni *data coding* (pengkodean data), *data entering* (pemindahan data ke komputer), *data cleaning* (pembersihan data), *data output* (penyajian data), dan *data analyzing* (analisis data). Pengkodean data adalah sebuah proses penyusunan secara sistematis terhadap data mentah (yang berada pada kuesioner) ke dalam bentuk yang dapat dibaca oleh komputer (Prasetyo, 2010). Pengkodean ini berupa perubahan dari huruf-huruf yang ada pada kuesioner menjadi bentuk angka sesuai dengan bobot masing-masing item. Berikut adalah skema dari tahap penyekoran.



Gambar 3.3
Skema Penyekoran Data

Selanjutnya yang dilakukan adalah pemindahan data ke komputer yang telah berbentuk angka-angka. Caranya adalah dengan menggunakan *coding sheet* (lembar kode) atau bentuk lainnya. Program yang digunakan dalam pemindahan data ini adalah Microsoft Excel dan *SPSS version 15.0. for Windows (Statistical Package for Social Science)*. Setelah pemindahan selesai, langkah berikutnya adalah melakukan pembersihan data. Langkah ini memastikan bahwa seluruh data yang telah dimasukkan ke dalam komputer sudah benar dan sesuai dengan yang sebenarnya (Prasetyo, 2010).

Lalu, setelah data yang dimasukkan telah benar, dilakukanlah penyajian data. *Data output* ini merupakan hasil dari pengolahan data, bentuknya dapat berupa numerik atau angka dan grafik atau gambar. Dan

langkah yang terakhir dalam proses pengolahan data adalah analisis data (*data analyzing*), yaitu suatu proses mengenai bagaimana menginterpretasikan data, kemudian menganalisis data dari hasil yang sudah ada pada tahap pengolahan data (Prasetyo, 2010). Mengenai analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini akan dijelaskan pada poin selanjutnya.

b. Analisis Data

1) Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah sebuah pengujian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal. Normal dalam hal ini adalah ketika distribusi data tersebut berbentuk lonceng (*bell shaped*). Data yang dikatakan ‘baik’ adalah data yang mempunyai pola seperti distribusi normal, yaitu yang tidak menceng ke kanan maupun ke kiri (Santoso, 2010).

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS *version 15.0 for windows* dengan metode *One-Sample Kolmogorov-Smirnov*. Sebuah data dapat dikatakan memiliki penyebaran yang normal jika memiliki nilai *Assym. Sig. (2-tailed) > 0,05*. Berikut adalah hasil perhitungan dari penelitian ini.

Tabel 3.12. Hasil Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Sense of Humor	Gaya Manajemen Konflik Menghindar	Gaya Manajemen Konflik Kompetisi
N		100	100	100
Normal Parameters(a,b)	Mean	117,7000	6,0700	3,8000
	Std. Deviation	20,99952	2,27971	2,32683
Most Extreme Differences	Absolute	,070	,111	,155
	Positive	,070	,111	,155
	Negative	-,066	-,081	-,114
Kolmogorov-Smirnov Z		,699	1,106	1,545
Asymp. Sig. (2-tailed)		,712	,173	,017

a Test distribution is Normal.

b Calculated from data.

Gaya Manajemen Konflik Akomodasi	Gaya Manajemen Konflik Kompromi	Gaya Manajemen Konflik Kolaborasi
100	100	100
5,7300	6,7600	7,6400
2,30877	2,00061	1,67284
,153	,122	,149
,153	,118	,149
-,096	-,122	-,132
1,535	1,223	1,490
,018	,100	,024

a Test distribution is Normal.

b Calculated from data.

Tabel di atas menggambarkan tentang nilai signifikansi (*Asymp. Sig.*) dari variabel *sense of humor*, gaya manajemen konflik yang terdiri dari gaya menghindar, gaya kompetisi, gaya akomodasi, gaya kompromi, dan gaya kolaborasi. Masing-masing dari seluruh variabel memiliki nilai signifikansi 0.712, 0.173, 0.017, 0.018, 0.100, dan 0.024. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa terdapat 3 gaya yang kurang berdistribusi normal, yaitu gaya kompetisi, gaya akomodasi, dan gaya kolaborasi. Hal tersebut dikarenakan adanya kecenderungan untuk memilih pilihan yang sama. Selanjutnya, untuk *sense of humor*, gaya menghindar, dan juga gaya kompromi dapat disimpulkan berdistribusi normal, dikarenakan lebih besar dari 0.05.

2) Uji Linearitas

Linearitas adalah sebuah keadaan dimana hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen bersifat linier atau garis lurus dalam range independen tertentu. Misalnya jika suatu variabel tertentu berada pada tingkat yang tinggi, maka variabel lainnya akan semakin tinggi atau rendah. Hubungan yang linier menggambarkan bahwa perubahan pada satu variabel akan cenderung diikuti oleh perubahan variabel lainnya dengan membentuk garis linier. Suatu hubungan dikatakan linier apabila adanya kesamaan

variabel, baik penurunan maupun kenaikan yang terjadi pada kedua variabel tersebut (Santoso, 2010).

Uji linearitas pada penelitian ini *SPSS version 15.0 for windows*. Sepasang data dapat dikatakan memiliki hubungan yang linier apabila memiliki nilai *Sig. Linearity* < 0,05. Berikut adalah hasil perhitungan dari penelitian ini.

Tabel 3.13. Hasil Uji Linearitas antara *Sense of Humor* dengan Gaya Manajemen Konflik Menghindar

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Sense_of_Humor * Gaya_Manajemen_ Konflik_Menghindar	Between Groups	(Combined)	6041,684	10	604,168	1,429	,180
		Linearity	80,015	1	80,015	,189	,665
		Deviation from Linearity	5961,669	9	662,408	1,567	,137
	Within Groups		37615,316	89	422,644		
Total			43657,000	99			

Hasil perhitungan pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *Sig. Linearity* sebesar 0,137. Angka ini lebih besar dari 0,05 sehingga disimpulkan bahwa hubungan antara *sense of humor* dengan gaya menghindar tidak linier.

Tabel 3.14. Hasil Uji Linearitas antara *Sense of Humor* dengan Gaya Manajemen Konflik Kompetisi

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Sense_of_Humor * Gaya_Manajemen_ Konflik_Kompetisi	Between Groups	(Combined)	5537,180	10	553,718	1,293	,247
		Linearity	701,062	1	701,062	1,637	,204
		Deviation from Linearity	4836,118	9	537,346	1,255	,273
	Within Groups		38119,820	89	428,313		
Total			43657,000	99			

Hasil perhitungan pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *Sig. Linearity* sebesar 0,273. Angka ini lebih besar dari 0,05 sehingga disimpulkan bahwa hubungan antara *sense of humor* dengan gaya kompetisi tidak linier.

Tabel 3.15. Hasil Uji Linearitas antara *Sense of Humor* dengan Gaya Manajemen Konflik Akomodasi

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Sense_of_Humor * Gaya_Manajemen_ Konflik_Akomodasi	Between Groups	(Combined)	2874,334	10	287,433	,627	,787
		Linearity	132,975	1	132,975	,290	,591
		Deviation from Linearity	2741,360	9	304,596	,665	,738
	Within Groups		40782,666	89	458,232		
Total			43657,000	99			

Hasil perhitungan pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *Sig. Linearity* sebesar 0,738. Angka ini lebih besar dari 0,05 sehingga disimpulkan bahwa hubungan antara *sense of humor* dengan gaya akomodasi tidak linier.

Tabel 3.16. Hasil Uji Linearitas antara *Sense of Humor* dengan Gaya Manajemen Konflik Kompromi

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Sense_of_Humor * Gaya_Manajemen_ Konflik_Kompromi	Between Groups	(Combined)	7693,782	9	854,865	2,139	,034
		Linearity	17,302	1	17,302	,043	,836
		Deviation from Linearity	7676,480	8	959,560	2,401	,021
	Within Groups		35963,218	90	399,591		
Total			43657,000	99			

Hasil perhitungan pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *Sig. Linearity* sebesar 0,021. Angka ini lebih kecil dari 0,05 sehingga disimpulkan bahwa hubungan antara *sense of humor* dengan gaya kompromi linier.

Tabel 3.17. Hasil Uji Linearitas antara *Sense of Humor* dengan Gaya Manajemen Konflik Kolaborasi

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Sense_of_Humor * Gaya_Manajemen_ Konflik_Kolaborasi	Between Groups	(Combined)	3083,120	7	440,446	,999	,437
		Linearity	2072,844	1	2072,844	4,700	,033
		Deviation from Linearity	1010,275	6	168,379	,382	,889
	Within Groups		40573,880	92	441,020		
Total			43657,000	99			

Hasil perhitungan pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *Sig. Linearity* sebesar 0,889. Angka ini lebih besar dari 0,05 sehingga disimpulkan bahwa hubungan antara *sense of humor* dengan gaya kolaborasi tidak linier.

3) Uji Korelasi

Korelasi adalah hubungan antara variabel satu dengan lainnya yang digunakan pada suatu penelitian, sehingga dengan kata lain bahwa uji korelasi merupakan sebuah metode yang digunakan untuk menguji apakah satu variabel memiliki hubungan dengan variabel lain dalam suatu penelitian (Santoso, 2009).

Teknik yang digunakan dalam uji korelasi ini adalah rumus teknik korelasi *Pearson's Product Moment*, dengan tujuan agar dapat dilihat korelasi item total kuesioner, yaitu konsistensi antara skor item dengan skor secara keseluruhan, yang dapat dilihat dari besarnya koefisien korelasi antara setiap item dengan skor keseluruhan. Dalam

perhitungan ini, peneliti menggunakan program aplikasi *SPSS version 15.0. for Windows*. Adapun rumus dari *Pearson's Product Moment* adalah sebagai berikut (Azwar, 2010).

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - \frac{(\sum x)(\sum y)}{n}}{\sqrt{\left[\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}\right] \left[\sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n}\right]}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi variabel x dengan variabel y
 $\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian antara variabel x dan variabel y
 x = Skor item
 y = Skor item
 n = Jumlah subjek penelitian

Selanjutnya, perhitungan validitas dilakukan per-dimensi untuk mengukur angka validitasnya. Metode yang digunakan untuk mengukur kelayakan suatu faktor untuk dianalisis adalah *Kaiser Meyer Olkin (KMO) – Measure of Sampling Adequacy (MSA)*, *Bartlett's Test of Sphericity*, dan *Anti Image Correlation*.

KMO-MSA adalah indeks yang digunakan untuk menguji ketepatan dan kelayakan sampel yang digunakan pada analisis faktor. Sebaliknya nilai KMO-MSA berada diantara 0.50-1.0 menunjukkan bahwa sampel yang digunakan dalam penelitian memadai dan proses analisis faktor dapat dilanjutkan. Jika persyaratan tersebut tidak terpenuhi, maka item yang diujikan belum dapat dilakukan analisis lebih mendalam.

Barlett's test of sphericity merupakan uji statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis nol (H_0), yang diartikan variabel-variabel penelitian tidak berkorelasi di dalam populasi. Apabila nilai *Barlett's Test of Sphericity* besar dan diikuti dengan signifikan $< 0,05$, maka H_0 yang menyatakan ada hubungan kuat ditolak. Artinya tidak ada hubungan yang kuat antara variabel penelitian (tidak terjadi

multikolinearitas), sehingga secara keseluruhan model yang dibentuk layak untuk digunakan dan dianalisis.

Anti Image Correlation merupakan metode untuk mengukur kelayakan sampel per variabel. Merupakan korelasi parsial antara variabel penelitian yang digunakan untuk mengukur kelayakan sampel setiap variabel penelitian. Kecukupan sampel setiap variabel penelitian digunakan dengan nilai korelasi ≥ 0.50 . Apabila nilai korelasi < 0.50 maka variabel tersebut harus dieliminasi dan diadakan pengujian ulang dengan item yang telah terbuang (Santoso, 2010).

4) Uji Signifikansi

Uji signifikansi juga dilakukan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui apakah hubungan yang nantinya ditemukan berlaku untuk keseluruhan populasi atau tidak. Pada penelitian ini, uji signifikansi dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi *SPSS version 15.0 for windows*, yang didasarkan pada besarnya angka *Sig.* yang dikonsultasikan dengan tingkat kesalahan, yakni $\alpha = 0,05$. Apabila nilai *Sig.* $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa koefisien korelasi tersebut signifikan, sehingga hasilnya dapat berlaku pada populasi tempat dimana sampel diambil. Demikian juga dengan sebaliknya jika nilai *Sig.* $> 0,05$ dapat disimpulkan bahwa koefisien korelasi tidak signifikan, yang artinya bahwa terdapat adanya suatu kesamaan dalam suatu populasi yang mengakibatkan data tidak bervariasi (Santoso, 2010).