

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Creswell (2009) penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk menguji teori dengan melihat hubungan antara variabel yang diukur dengan menggunakan instrumen yang datanya berupa angka sehingga hasil yang diperoleh dapat diukur dengan menggunakan prosedur statistik untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis penelitian yang sifatnya spesifik (Creswell, 2009).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasional. Metode penelitian korelasi ini mengacu pada upaya menghubungkan satu variabel dengan variabel lain (Nor, 2011). Prinsip dalam penelitian korelasi adalah peneliti menghubungkan sejumlah variabel tetapi tidak melakukan manipulasi terhadapnya (Nor, 2011).

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang menjadi anggota geng motor. Tidak adanya jumlah pasti dari remaja yang menjadi anggota geng motor membuat peneliti mencari sampel sebanyak mungkin dari komunitas geng motor. Sampel dipilih dengan menggunakan teknik *incidental sampling* yaitu teknik pemilihan sampel berdasarkan kebetulan yang artinya siapa saja yang secara kebetulan atau insidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data (Sugiyono, 2007:85). Karakteristik sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah remaja berusia 15 – 21 tahun dan merupakan anggota geng motor.

C. Definisi Operasional Variabel

Adapun definisi operasional dari dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Sensation seeking* adalah dorongan untuk memenuhi kebutuhan individu dalam melakukan hal-hal yang beragam (*varied*), kebutuhan untuk melakukan hal yang baru (*novel*), dan adanya keinginan untuk mengambil resiko baik itu bersifat fisik maupun sosial yang akan diidentifikasi melalui uji skor hasil responden dengan menggunakan instrumen yang didasarkan dari teori *sensation seeking* Zuckerman.

- a. *Thrill and Adventure Seeking*

Dimensi ini berhubungan dengan kemauan seorang individu untuk mengambil resiko yang bersifat fisik dan juga keikutsertaan dalam olahraga yang memiliki resiko tinggi.

- b. *Disinhibition*

Dimensi ini berhubungan dengan keinginan untuk mengambil resiko-resiko sosial dan keikutsertaan dalam perilaku-perilaku yang memiliki resiko terhadap kesehatan (misalnya pesta minuman keras atau seks bebas).

- c. *Experience Seeking*

Dimensi ini berhubungan dengan kebutuhan akan pengalaman-pengalaman baru dan menyenangkan.

- d. *Boredom Susceptibility*

Dimensi ini berhubungan dengan sikap tanpa toleransi terhadap hal yang bersifat monoton atau berulang-ulang.

2. Motivasi merupakan suatu kondisi yang mendorong individu untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Motivasi menjadi anggota geng motor pada remaja akan diukur dengan menggunakan instrumen yang

dibuat oleh peneliti berdasarkan dua jenis motivasi berdasarkan sumber yang menimbulkannya yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

D. Instrumen Penelitian

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang terdiri dari angket *sensation seeking* dan angket motivasi remaja untuk menjadi anggota geng motor. Angket merupakan daftar pernyataan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberi angket bersedia memberikan respon sesuai permintaan (Idrus, 2009)

1. Instrumen *Sensation Seeking*

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini merupakan hasil adaptasi *sensation seeking scale V* (SSS-V) yang dibuat oleh Zuckerman (1979) dan telah terstandarisasi. Angket yang digunakan telah diadaptasi oleh Muldiyana (2010) ke dalam bahasa Indonesia agar memudahkan pengisiannya dengan reliabilitas 0,729. Instrumen penelitian ini terdiri dari 40 item pernyataan yang merupakan hasil pengembangan dari empat dimensi *sensation seeking*.

Dari setiap pernyataan, responden diminta untuk memilih salah satu pernyataan yang paling sesuai dengan dirinya dari dua pernyataan yang ada dalam setiap item. Skor keseluruhan dari 40 item tersebut adalah skor total dari *sensation seeking scale*. Setiap responden memilih sesuai dengan dengan kunci jawaban yang tersedia, maka responden mendapatkan nilai 1. Sedangkan, jika responden memilih pernyataan yang tidak sesuai dengan kunci jawaban, maka responden akan mendapatkan nilai 0.

Jumlah skor *sensation seeking* pada responden diperoleh dengan menjumlahkan nilai dari setiap item. Kriteria penilaian *sensation seeking* adalah semakin besar skor yang didapatkan responden maka semakin tinggi *sensation seeking* pada responden.

Sebaliknya semakin kecil skor yang didapatkan maka *sensation seeking* responden semakin rendah.

2. Instrumen Motivasi

Instrumen yang digunakan untuk mengukur motivasi menjadi anggota geng motor dibuat berdasarkan jenis-jenis motivasi berdasarkan sumber-sumber yang menimbulkan motivasi yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Instrumen terdiri dari 12 pernyataan yang harus diisi oleh responden.

Dari setiap pernyataan terdapat 5 pilihan jawaban yang harus dipilih oleh setiap responden yaitu Sangat Sesuai, Sesuai, Ragu-Ragu, Tidak Sesuai, dan Sangat Tidak Sesuai. Untuk cara penyekorannya bisa dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Skor Motivasi

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Ragu-ragu	3
Tidak Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

Jumlah skor motivasi menjadi anggota geng motor responden diperoleh dengan menjumlahkan nilai-nilai dari setiap item. Kriteria penilaian motivasi adalah semakin besar skor yang didapatkan responden maka semakin besar motivasinya untuk menjadi anggota geng motor. Sebaliknya semakin rendah skor yang didapatkan responden, maka semakin rendah motivasinya untuk menjadi anggota geng motor.

3. Kategorisasi *Sensation seeking* dan Motivasi

Hasil dari pengolahan data *sensation seeking* dan motivasi menjadi anggota geng motor akan dibuat kategorisasi dengan norma yang telah dibuat. Norma kategorisasi bisa dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Tabel Norma Kategorisasi Sensation Seeking dan Motivasi

Interval	Kategori
$x \leq \mu - 1,5\sigma$	Sangat Rendah
$\mu - 1,5\sigma < x \leq \mu - 0,5\sigma$	Rendah
$\mu - 0,5\sigma < x \leq \mu + 0,5\sigma$	Sedang
$\mu + 0,5\sigma < x \leq \mu + 1,5\sigma$	Tinggi
$\mu + 1,5\sigma < x$	Sangat Tinggi

Keterangan:

x : Skor responden

μ : Mean atau Rata-rata

σ : Standar Deviasi

E. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Analisis Item

Analisis item dilakukan dengan proses pengujian diskriminasi item atau daya beda. Pengujian diskriminasi item dilakukan dengan cara mengkorelasikan antara skor item-item dengan skor total item. Dari hasil perhitungan korelasi akan didapat suatu koefisien korelasi yang digunakan untuk mengukur tingkat daya beda suatu item dan

untuk menentukan apakah suatu item layak digunakan atau tidak. Untuk mengetahui apakah daya beda yang diketahui itu signifikan atau tidak maka dibandingkan dengan r tabel. r tabel dicari pada signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi dan jumlah data (n) = 83, maka di dapat r tabel sebesar 0,2159. Proses analisis item akan dibantu oleh Software SPSS versi 20,0.

a. Instrumen *Sensation Seekings*

Setelah dilakukan uji daya diskriminasi pada 40 item *sensation seeking* diperoleh 15 item yang tidak layak. Untuk lebih jelas bisa dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Filtering Instrumen Sensation Seeking

Konsep Variabel	Dimensi	No. Item Layak	No. Item Tidak Layak
<i>Sensation Seeking</i>	<i>Thrill and Adventure Seeking</i>	3, 11, 16, 17 21,	20, 23, 28, 38, 40
	<i>Disinhibition</i>	1, 12, 13, 29, 30, 32, 35, 36	25, 33,
	<i>Experience Seeking</i>	6, 9, 10, 18, 26, 37	4, 14, 19, 22,
	<i>Boredom Susceptibility</i>	5, 7, 24, 27, 31, 34, 39	2, 8, 15,
Total		25	15

b. Instrumen Motivasi

Setelah dilakukan uji daya diskriminasi pada 12 item motivasi diperoleh 1 item yang tidak layak. Untuk lebih jelas bisa dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 Filtering Instrumen Motivasi

Konsep Variabel	Dimensi	No. Item Layak	No. Item Tidak Layak
Motivasi	<i>Motivasi Intrinsik</i>	1, 3, 6, 8, 11	
	<i>Motivasi Ekstrinsik</i>	4, 5, 7, 9, 10, 12	2
Total		11	1

2. Uji Reliabilitas

a. Instrumen *Sensation Seeking*

Untuk melihat reliabilitas instrumen *sensation seeking* menjadi anggota geng motor dilakukan dengan menggunakan formula *Cronbach's Alpha* yang dilihat setelah pengolahan data oleh bantuan Software SPSS 20,0. Hasil yang di dapat adalah 0,761 yang artinya instrumen *sensation seeking* ini reliabel.

b. Instrumen Motivasi

Untuk melihat reliabilitas instrumen motivasi menjadi anggota geng motor dilakukan dengan menggunakan formula *Cronbach's Alpha* yang dilihat setelah pengolahan data oleh bantuan Software SPSS 20,0. Hasil yang di dapat adalah 0,853 yang artinya instrumen *sensation seeking* ini reliabel.

F. Analisis Data

Analisis data dengan menggunakan uji korelasi yang bertujuan untuk menemukan ada tidaknya suatu hubungan antar variabel. Jika terdapat hubungan, seberapa eratnya hubungan serta berarti atau tidaknya hubungan tersebut (Idrus, 2009). Peneliti menggunakan uji korelasi koefisien *Spearman*, karena dengan menggunakan *Spearman* kedua variabel tidak harus membentuk distribusi normal (Sugiyono, 2007:244). Korelasi merupakan angka yang menunjukkan arah dan kuatnya hubungan antara dua variabel atau lebih. Arah dinyatakan dalam bentuk hubungan positif dan negatif, sedangkan kuatnya hubungan dan besarnya koefisien korelasi (Sugiyono, 2009:224). Setelah mengetahui nilai koefisien korelasinya, maka langkah selanjutnya ialah menginterpretasikan koefisien korelasi tersebut sesuai pada tabel 3.5 (Sugiyono, 2006: 184):

Tabel 3.5 Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval koefisien	Tingkat hubungan
0,00 – 0,19	Sangat Rendah
0,20 – 0,39	Rendah
0,40 – 0,59	Sedang
0,60 – 0,79	Kuat
0,800 – 1,00	Sangat Kuat

Setelah dilakukan uji korelasi selanjutnya melakukan uji signifikansi yang dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat korelasi yang signifikan antara variabel pertama dan variabel kedua. Untuk menguji signifikansi hubungan, yaitu apakah hubungan yang ditemukan dapat berlaku untuk seluruh populasi, maka perlu diuji signifikansinya. Uji signifikansi dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 20.0. dengan tingkat kesalahan, yaitu (α) = 0.05. Jika nilai $Sig.<0.05$, maka koefisien korelasi tersebut signifikan, sehingga hasilnya dapat berlaku pada populasi tersebut. Tetapi jika $Sig.>0.05$, maka korelasi tersebut tidak

signifikan. Hal tersebut diartikan bahwa terdapat suatu kesamaan dalam suatu populasi yang menyebabkan data tidak bervariasi. Berikut ini adalah kriteria signifikansi variabel:

Tabel 3.6 Kriteria Signifikansi Variabel

Kriteria	
Probabilitas $> 0,05$	H_0 diterima
Probabilitas $\leq 0,05$	H_0 ditolak

G. Tahapan Penelitian.

Berikut merupakan prosedur penelitian yang penulis laksanakan:

1. Tahap Persiapan

- a. Merumuskan fenomena dilapangan yang menjadi latar belakang penelitian.
- b. Menentukan variabel sesuai dengan fenomena yang ada.
- c. Melaksanakan studi pustaka untuk mendapatkan landasan teoritis mengenai *sensation seeking*, motivasi, dan remaja geng motor.
- d. Menyusun alat pengumpul data berupa kuisioner yang akan digunakan dalam penelitian.

2. Tahap Pengambilan Data

- a. Menentukan sampel penelitian.
- b. Melaksanakan pengambilan data.

3. Tahap Pengolahan Data

- a. Melakukan pengujian statistik.
- b. Menuliskan pembahasan hasil dari uji statistik.

4. Tahap Pembahasan

- a. Menginterpretasikan dan membahas hasil dari uji statistik
- b. Merangkai kesimpulan dan hasil penelitian.

5. Tahap Akhir.

Rizqy Regina Mahrurnisa, 2015

HUBUNGAN SENSATION SEEKING DENGAN MOTIVASI REMAJA UNTUK MENJADI ANGGOTA GENG MOTOR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Menyusun laporan hasil penelitian.
- b. Memeriksa hasil penelitian secara keseluruhan.
- c. Memperbaiki hasil penelitian.