

## **BAB 3**

### **METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan alur penelitian mulai dari desain penelitian yang digunakan, partisipan penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian dan definisi operasionalnya, instrumen penelitian, analisis data, dan prosedur penelitian.

#### **3.1 Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain korelasional. Desain korelasional digunakan untuk memprediksi skor dan menjelaskan hubungan antar variabel. Dengan desain ini, peneliti menggunakan statistik korelasi untuk menggambarkan dan mengukur tingkat hubungan antara dua atau lebih variabel (Creswell, 2012). Desain tersebut digunakan karena sesuai dengan tujuan peneliti yang ingin menguji besarnya pengaruh dari *boredom proneness* terhadap *cyberloafing*.

#### **3.2 Partisipan Penelitian**

Partisipan penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Subjek yang dipilih dalam penelitian ini adalah individu yang sedang bekerja dan berdomisili di Kota Bandung tanpa membatasi bidang pekerjaan yang dilakukan. Bidang pekerjaan yang beragam merupakan hal yang peneliti tingkatkan dari penelitian sebelumnya.

Data demografis yang akan dijangkau melalui partisipan dalam penelitian ini adalah jenis kelamin, usia, dan masa kerja. Aspek-aspek tersebut dipilih karena adanya perbedaan tingkat *cyberloafing* berdasarkan jenis kelamin, usia, dan masa kerja sehingga peneliti berkeinginan untuk mengujinya dalam penelitian ini (Hills & Argyle, 2003; Garret & Danziger, 2008; Lim & Chen, 2012). Terkait hal tersebut, Lim & Chen (2012) menyatakan bahwa laki-laki lebih banyak melakukan *cyberloafing* daripada perempuan. Kemudian, ditemukan pula bahwa individu yang lebih tua lebih sedikit menggunakan internet daripada individu yang lebih muda (Hills & Argyle, 2003). Adapun penjelasan dari Garret & Danziger (2008) yang

mengatakan bahwa karyawan dengan masa kerja yang lama memiliki intensitas *cyberloafing* yang rendah.

### 3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh individu yang sedang bekerja atau karyawan dengan usia di atas 22 tahun yang ada di Kota Bandung. Kriteria karyawan di atas 22 tahun digunakan berdasarkan karakteristik usia dan tingkat pendidikannya. Chen, dkk., (2011) menyebutkan bahwa individu dengan tingkat pendidikan yang tinggi dapat menduduki posisi yang memberi mereka otonomi lebih di tempat kerja sehingga kesempatan untuk terlibat dalam perilaku penyalahgunaan internet di tempat kerja pun akan lebih tinggi. Kemudian Hills & Argyle (2003) menyatakan bahwa individu yang lebih muda lebih banyak menggunakan internet daripada individu yang lebih tua. Oleh karena itu, untuk menjangkau karyawan yang kemungkinan menggunakan internetnya tinggi, peneliti memberikan batas 22 tahun sebagai usia yang dianggap masih muda dan di saat yang sama telah meraih gelar pendidikan sarjana yang dinilai cukup tinggi di masyarakat.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah salah satu teknik dari *non-probability sampling*, yaitu *voluntary sampling*. *Voluntary sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang dilakukan berdasarkan kesukarelaan dari partisipan yang memenuhi karakteristik dalam populasi untuk terlibat pada tahap pelaksanaan penelitian (Stanley, 2015).

Jumlah populasi dengan kriteria yang telah dijelaskan sebelumnya tidak diketahui sehingga untuk menentukan jumlah sampelnya, peneliti mengacu pada ketentuan *rules of thumb* dari Cohen & Cohen (VanVoorhis & Morgan, 2007) yang menjelaskan bahwa penelitian dengan satu variabel independen dan satu variabel dependen dalam sebuah populasi yang tidak diketahui jumlahnya membutuhkan sampel minimal sebanyak 124 orang.

### 3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

#### 3.4.1 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan objek penelitian atau hal yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu variabel dependen dan variabel independen. Variabel independen adalah variabel bebas yang memengaruhi *outcome* dan disimbolkan dengan huruf “X”, sedangkan variabel dependen adalah variabel terikat atau *outcome* yang disimbolkan dengan huruf “Y”. Dalam penelitian ini, *boredom proneness* berperan sebagai “X” dan *cyberloafing* berperan sebagai “Y”.

#### 3.4.2 Definisi Operasional

##### 1. *Boredom Proneness*

*Boredom proneness* dalam penelitian ini merupakan tingkat kecenderungan untuk merasa bosan pada seorang karyawan dalam kaitannya dengan pekerjaan yang ia lakukan. Variabel tersebut dapat diukur melalui dua dimensi, yaitu *external stimulation* dan *internal stimulation*. *External stimulation* adalah kebutuhan individu untuk merasakan kegembiraan yang tidak terpenuhi oleh lingkungan pekerjaannya, sedangkan *internal stimulation* merupakan ketidakmampuan seorang individu untuk mempertahankan kegembiraan selama melakukan pekerjaannya.

##### 2. *Cyberloafing*

Perilaku *cyberloafing* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tingkat perilaku penggunaan internet selama jam kerja untuk keperluan yang tidak relevan dengan pekerjaan. Ada dua dimensi yang diukur dalam *cyberloafing* ini, yaitu *browsing* dan *e-mailing*. *Browsing* mencakup penggunaan internet untuk menelusuri *website* atau membuka aplikasi tertentu yang tidak berhubungan dengan pekerjaan selama jam kerja. Kemudian, *e-mailing* adalah kegiatan menerima, mengirim, dan memeriksa *e-mail* atau pesan yang tidak berhubungan dengan pekerjaan selama jam kerja.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan dua instrumen, yaitu *The Boredom Proneness Scale* (BPS) sebagai instrumen *boredom proneness* dan *Cyberloafing Scale* sebagai instrumen untuk mengukur *cyberloafing*.

#### 3.5.1 Instrumen *Boredom Proneness*

##### 1. Spesifikasi Instrumen

*Boredom proneness* diukur dengan menggunakan instrumen *The Boredom Proneness Scale* (BPS) yang dikembangkan oleh Farmer dan Sunberg (1986) dan disusun berdasarkan dua dimensi, yaitu *external stimulation* dan *internal stimulation*. Dalam penelitian ini, instrumen tersebut diadaptasi oleh peneliti ke dalam bahasa Indonesia.

BPS terdiri atas 28 item, 14 item mewakili dimensi *external stimulation* dan 14 item lainnya mewakili dimensi *internal stimulation*. Format respons yang awalnya Benar-Salah diubah menjadi skala likert dengan empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Tidak Sesuai (STS), Tidak Sesuai (TS), Sesuai (S), dan Sangat Sesuai (SS) yang dilakukan untuk meningkatkan presisi sesuai dengan prosedur penelitian Dahlen, dkk. (2004) dan Bruursema, dkk. (2011).

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa reliabilitas dari instrumen ini berada pada konsistensi 0,72–0,85 (Ahmed, 1990; Vodanovich & Kass, 1990; Kass, Vodanovich, & Callender, 2001; Melton, dkk., 2009; Biolcati, Mancini, & Trombini, 2017) sehingga dinilai dapat digunakan dalam penelitian ini. Kemudian, reliabilitas pada saat pengambilan data menunjukkan koefisien Cronbach's Alpha sebesar 0,82 dengan menghilangkan 10 item yang tidak layak sehingga item layak yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 18 item.

##### 2. Pengisian Kuesioner

Pengisian kuesioner dilakukan oleh partisipan dengan mengisi *google form* dan memilih salah satu dari empat pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan pernyataan yang diberikan. Adapun pilihan

jawaban yang tersedia adalah Sangat Tidak Sesuai, Tidak Sesuai, Sesuai, dan Sangat Sesuai.

### 3. Penyeoran

Sistem penyeoran untuk jawaban yang dipilih partisipan memiliki rentang skor dari 1 sampai 4. Berikut adalah tabel penyeoran untuk instrumen BPS.

**Tabel 3.1 Penyeoran Instrumen *The Boredom Proneness Scale***

Jenis Pernyataan	STS	TS	S	SS
<i>Favorable</i>	1	2	3	4
<i>Unfavorable</i>	4	3	2	1

### 4. Kisi-kisi Item

Di bawah ini adalah tabel yang menunjukkan kisi-kisi item yang ada dalam instrumen BPS.

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen *The Boredom Proneness Scale***

Dimensi	No. Item		Jumlah
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
<i>External Stimulation</i>	4, 5, 6, 9, 10, 16, 17, 20, 21, 25, 26, 27, 28	13	<b>14</b>
<i>Internal Stimulation</i>	2, 3, 12, 14, 19	1, 7, 8, 11, 15, 18, 22, 23, 24	<b>14</b>
		<b>Total</b>	<b>28</b>

### 5. Kategorisasi Skor

Setelah memperoleh total skor dari setiap partisipan, peneliti kemudian membuat kategorisasi skor. Kategori skor dibagi menjadi dua, yaitu kategori tinggi dan kategori rendah. Pengkategorisasian tersebut didapatkan dari total skor yang diubah ke dalam skor Z dengan ketentuan pengkategorisasian seperti yang dituliskan dalam Tabel 3.3 di bawah.

**Tabel 3.3 Kategorisasi Skor**

<b>Kategori</b>	<b>Kriteria/Norma</b>	<b>Interpretasi</b>
Tinggi	$X \geq \mu$ (rata-rata populasi)	$Z \geq 0$
Rendah	$X < \mu$ (rata-rata populasi)	$Z < 0$

## 6. Interpretasi Kategori Skor

Skor BPS yang tinggi menunjukkan bahwa partisipan memiliki tingkat kecenderungan yang tinggi untuk merasa bosan dan lingkungannya tidak dapat memenuhi kebutuhan partisipan agar dapat merasa gembira atas kegiatan yang dilakukannya. Selain itu, individunya sendiri pun kurang mampu untuk melakukan sebuah usaha agar dirinya dapat bersemangat dan fokus selama melakukan pekerjaannya.

Skor BPS yang rendah menunjukkan bahwa partisipan memiliki tingkat kecenderungan yang rendah untuk merasa bosan dan lingkungannya dapat mendukung individu tersebut sehingga ia dapat mempertahankan kegembiraannya. Hal ini juga berarti partisipan mampu untuk membuat dirinya tetap fokus dan bersemangat ketika melakukan sebuah pekerjaan.

### 3.5.2 Instrumen *Cyberloafing*

#### 1. Spesifikasi Instrumen

Peneliti menggunakan instrumen *Cyberloafing Scale* yang dikembangkan oleh Lim dan Teo (2005) untuk mengukur perilaku *cyberloafing*. Instrumen ini terdiri atas 13 *item* dengan dua dimensi di dalamnya, yaitu *browsing* dan *e-mailing* yang kemudian peneliti adaptasi ke dalam bahasa Indonesia.

Instrumen ini terdiri atas 13 item dengan 10 item yang mewakili dimensi *browsing* dan 3 item lainnya mewakili dimensi *e-mailing*. Adapun format responsnya adalah skala likert dengan empat pilihan, yaitu Tidak Pernah, Kadang-kadang, Sering kali, dan Selalu.

Menurut penelitian-penelitian sebelumnya, koefisien reliabilitas dari instrumen ini berada pada rentang 0,7–0,86 (Lim & Teo, 2005; Pindek,

dkk., 2018; Azizah, 2019), sehingga dinilai layak untuk digunakan dalam penelitian ini. Kemudian, reliabilitas pada saat pengambilan data menunjukkan koefisien Cronbach's Alpha sebesar 0,81 tanpa adanya item yang perlu dibuang.

## 2. Pengisian Kuesioner

Pengisian kuesioner dilakukan oleh partisipan dengan mengisi *google form* dan memilih salah satu dari empat pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan pernyataan yang diberikan. Partisipan diminta untuk mengisi kuesioner sesuai dengan perilakunya di tempat kerja pada saat jam kerja berlangsung. Adapun pilihan jawaban yang tersedia adalah Tidak pernah, Kadang-kadang, Sering kali, dan Selalu.

## 3. Penyebaran

Sistem penyebaran untuk jawaban yang dipilih partisipan memiliki rentang skor dari 1 sampai 4. Berikut adalah tabel penyebaran untuk instrumen *Cyberloafing Scale*.

**Tabel 3.4 Penyebaran Instrumen *Cyberloafing Scale***

Jenis Pernyataan	Tidak Pernah	Kadang-kadang	Sering kali	Selalu
<i>Favorable</i>	1	2	3	4

## 4. Kisi-kisi Item

Di bawah ini adalah tabel yang menunjukkan kisi-kisi item yang ada dalam instrumen *Cyberloafing Scale*.

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen *Cyberloafing Scale***

Dimensi	No. Item	Jumlah
	<i>Favorable</i>	
<i>Browsing</i>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	<b>10</b>
<i>E-mailing</i>	11, 12, 13	<b>3</b>
	<b>Total</b>	<b>13</b>

## 5. Kategorisasi Skor

Pengkategorisasian skor untuk instrumen ini dilakukan dengan cara yang sama seperti pengkategorisasian untuk BPS. Adapun kategorinya dibagi menjadi dua, yaitu kategori tinggi dan kategori rendah. Pengkategorisasian tersebut didapatkan dari total skor yang diubah ke dalam skor Z dengan ketentuan pengkategorisasian seperti yang dituliskan dalam Tabel 3.3 di atas.

## 6. Interpretasi Kategori Skor

Skor *Cyberloafing Scale* yang tinggi memiliki arti bahwa partisipan memiliki intensitas yang tinggi dalam menggunakan internet untuk kepentingan pribadi yang tidak relevan dengan pekerjaan di saat jam kerja, sedangkan skor *Cyberloafing Scale* yang rendah menunjukkan bahwa partisipan menggunakan internet untuk kepentingan pribadi yang tidak relevan dengan pekerjaan di saat jam kerja dengan intensitas yang rendah atau kegiatan tersebut tidak dilakukan sama sekali.

## 3.6 Validitas dan Reliabilitas

### 3.6.1 Validitas

Uji validitas dengan teknik korelasi *Pearson Product Moment* dilakukan pada instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Teknik ini menguji *internal consistency* instrumen dengan cara mencari korelasi antara setiap item dengan skor totalnya. Analisis ini dilakukan pada 28 item *Boredom Proneness Scale* (BPS) dan 13 item *Cyberloafing Scale* dengan menggunakan aplikasi SPSS. Uji coba diterapkan pada 135 partisipan berstatus karyawan yang terdiri atas 79 perempuan dan 56 laki-laki.

Dalam pengambilan keputusannya, sebuah item dinyatakan valid apabila memiliki koefisien korelasi ( $r_{hitung}$ ) yang lebih besar daripada  $r_{tabel}$ . Sebaliknya, jika  $r_{hitung}$  lebih kecil daripada  $r_{tabel}$ , maka item tersebut dinyatakan tidak valid. Nilai  $r_{tabel}$  dapat diketahui dengan melihat nilai N pada signifikansi 5% dalam distribusi nilai  $r_{tabel}$  statistik. Penelitian ini memiliki N atau jumlah partisipan sebanyak 135 sehingga nilai  $r_{tabel} = 0,1678$ .

## 1. Hasil Uji Validitas *Boredom Proneness Scale* (BPS)

**Tabel 3.6 Hasil Validitas *Boredom Proneness Scale* (BPS)**

Dimensi	Sebelum Uji Coba		Sesudah Uji Coba	
	No. Item	Jumlah	No. Item	Jumlah
<i>External Stimulation</i>	4, 5, 6, 9, 10, 13, 16, 17, 20, 21, 25, 26, 27, 28	<b>14</b>	4, 5, 6, 9, 10, 13, 16, 17, 21, 26, 27, 28	<b>12</b>
<i>Internal Stimulation</i>	1, 2, 3, 7, 8, 11, 12, 14, 15, 18, 19, 22, 23, 24	<b>14</b>	1, 2, 3, 7, 8, 11, 12, 14, 15, 18, 19, 22, 24	<b>13</b>
<b>Total Item</b>		<b>28</b>		<b>25</b>

Berdasarkan ketentuan bahwa sebuah item dinyatakan valid apabila memiliki  $r_{hitung}$  yang lebih besar daripada  $r_{tabel}$ , ditemukan ada 25 item yang dinyatakan valid dan 3 item lainnya dinyatakan tidak valid. Item tidak valid dikarenakan  $r_{hitung}$  yang lebih kecil daripada  $r_{tabel}$ . Pada Tabel 3.6 dapat diketahui bahwa item yang tidak valid adalah item 20, 23, dan 25.

## 2. Hasil Uji Validitas *Cyberloafing Scale*

**Tabel 3.7 Hasil Validitas *Cyberloafing Scale***

Dimensi	Sebelum Uji Coba		Sesudah Uji Coba	
	No. Item	Jumlah	No. Item	Jumlah
<i>Browsing</i>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	<b>10</b>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	<b>10</b>
<i>E-mailing</i>	11, 12, 13	<b>3</b>	11, 12, 13	<b>3</b>
<b>Total Item</b>		<b>13</b>		<b>13</b>

Berdasarkan Tabel 3.7 di atas, seluruh item dalam *Cyberloafing Scale* dinyatakan valid. Hal ini berarti seluruh item memiliki  $r_{hitung}$  yang lebih besar daripada  $r_{tabel}$  sehingga tidak ada item yang dinyatakan tidak valid.

### 3.6.2 Reliabilitas

Instrumen dalam penelitian ini diuji reliabilitasnya dengan menggunakan teknik *Cronbach-Alpha* pada aplikasi SPSS. Uji reliabilitas ini dilakukan untuk mengetahui konsistensi hasil pengukuran suatu instrumen. Semakin tinggi koefisien reliabilitas suatu instrumen, maka semakin konsisten atau semakin reliabel instrumen tersebut. Berikut adalah tabel interpretasi koefisien reliabilitas menurut Salkind (2012).

**Tabel 3.8 Tabel Interpretasi Koefisien Reliabilitas**

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
0.0 – 0.2	Sangat Rendah
0.2 – 0.4	Rendah
0.4 – 0.6	Sedang
0.6 – 0.8	Tinggi
0.8 – 1.0	Sangat Tinggi

#### 1. Hasil Reliabilitas *Boredom Proneness Scale* (BPS)

Pada tahap uji coba, 28 item diukur reliabilitasnya dan menghasilkan koefisien sebesar 0,752. Namun, ada 10 item yang tidak layak untuk digunakan karena memiliki korelasi *corrected item-total* yang lebih kecil dari 0,2 yang diketahui melalui tabel *Item-Total Statistics*. Item-item yang tidak layak tersebut adalah item 6, 7, 15, 18, 20, 22, 23, 24, 25, dan 27. Maka dari itu, disimpulkan bahwa jumlah item layak yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 18 item.

**Tabel 3.9 Hasil Reliabilitas *Boredom Proneness Scale* (BPS)**

Cronbach's Alpha	<i>N of Items</i>
0,817	18

Dari hasil di atas, dilakukan kembali uji reliabilitas pada 18 item layak dan didapatkan koefisien reliabilitas sebesar 0,817 seperti yang tertulis dalam Tabel 3.9. Untuk itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen ini memiliki reliabilitas yang sangat tinggi setelah item yang tidak layak dihapuskan.

## 2. Hasil Reliabilitas *Cyberloafing Scale*

Uji reliabilitas pun dilakukan pada instrumen *cyberloafing* dengan total item berjumlah 13 item dan didapatkan koefisien reliabilitas sebesar 0,81 yang menunjukkan bahwa instrumen ini pun sangat reliabel atau memiliki reliabilitas yang sangat tinggi. Pada instrumen ini, seluruh item memiliki korelasi *corrected item-total* yang lebih besar dari 0,2 sehingga seluruh item dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian ini.

**Tabel 3.10 Hasil Reliabilitas *Cyberloafing Scale***

<b>Cronbach's Alpha</b>	<b><i>N of Items</i></b>
0,810	13

### 3.7 Analisis Data

Analisis data penelitian ini menggunakan teknik statistik regresi sederhana. Menurut Creswell (2012), regresi sederhana adalah teknik yang digunakan untuk menganalisis variabilitas satu variabel dependen (Y) dengan satu variabel independen (X). Selain mengetahui besaran korelasi, regresi pun dapat mengetahui perubahan skor variabel Y jika dilihat dari perubahan skor X yang disebut dengan *slope* atau bobot regresi. Penelitian ini mempunyai satu variabel dependen (*cyberloafing*) dan satu variabel independen (*boredom proneness*) sehingga teknik analisis regresi sederhana dinilai cocok untuk digunakan dalam penelitian ini.

### 3.8 Prosedur Penelitian

Ada beberapa tahapan yang akan dilakukan oleh peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini, di antaranya adalah:

#### 1. Tahap Persiapan

- a. Merumuskan masalah.
- b. Menentukan variabel yang akan diteliti.
- c. Melakukan studi pustaka untuk mendapatkan landasan teori terkait variabel penelitian.

- d. Menentukan dan menyusun instrumen penelitian yang akan digunakan.
- e. Menentukan populasi dan sampel penelitian.

## **2. Tahap Pelaksanaan**

- a. Mengambil data pada populasi yang telah ditentukan dengan menggunakan kuesioner yang disusun ke dalam *google form* dan disebarakan secara *online* melalui media sosial.
- b. Menganalisis data secara kuantitatif menggunakan aplikasi SPSS.

## **3. Tahap Akhir**

- a. Membuat kesimpulan atas hasil analisis data yang telah diperoleh.
- b. Menyusun hasil penelitian dalam bentuk laporan tertulis berupa skripsi.