

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari variabel yang akan diteliti, yaitu Pengaruh Pemberian *Reward*, Pelatihan *Softskill* dan Lomba Kompetensi bagi penerima Djarum Beasiswa Plus Angkatan 2021/2022 Region Jawa Timur.

Menurut (Sugiyono, 2013) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positifisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis dan bersifat kuantitatif statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan.

Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara acak (*random sampling*), pengumpulan data dipergunakan untuk keperluan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang sudah menjadi standar. Disisi lain seperti halnya yang dinyatakan oleh Burn dan Bush (dalam Mangkunegara, 2011) bahwa, penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang membutuhkan penggunaan struktur/kerangka pertanyaan dimana pilihan (*options*) jawabannya telah disediakan dan membutuhkan banyak responden. Format yang digunakan adalah berupa angka atau *numeric*.

Dalam penelitian ini penelurusan pengaruh pemberian *reward*, pelatihan *softskill*, dan lomba kompetensi terhadap pencapaian prestasi akademik mahasiswa tersebut didapatkan melalui metode *survey*, dimana dalam metode tersebut menggunakan kuesioner sebagai instrument utama. Teknik pengumpulan data *survey* ini, dimana penelitian dilakukan dalam media ruang alamiah atau dapat dikatakan bukan buatan dan peneliti melakukan perbuatan dalam pengumpulan data. Seperti

halnya yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2013) bahwa, metode survei dipergunakan untuk mencapai serta mendapatkan data dari tempat yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan instrument kuesioner, *test*, wawancara terstruktur dan lain sebagainya.

3.2 Variabel Penelitian

Dalam suatu penelitian maka tentu saja ada beberapa variabel yang berkaitan di dalamnya. Dimana variabel tersebut untuk mengukur dan menguji tentang apa saja yang akan diteliti. (Sugiyono, 2013) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Beberapa variabel yang terdapat dalam penelitian ini antara lain:

3.2.1 Variabel Independen

Menurut (Sugiyono, 2013) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini yang merupakan variabel independen adalah pemberian pelatihan *softskill* (X1) dan lomba kompetensi (X2).

3.2.2 Variabel Dependen

Menurut (Sugiyono, 2013) variable dependen biasa dikatakan variable terikat. Variable yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variable bebas. Dalam penelitian ini yang merupakan variable dependen adalah pencapaian prestasi akademik penerima djarum beasiswa plus Region Jawa Timur (Y2) dan *reward* (Y1). Variabel ini yang dipengaruhi oleh ketiga variable sebelumnya dan menjadi tolak ukur dalam penelitian ini.

Tabel 3. 1
Indikator Variabel

Identifikasi variabel	Definisi Operasional	Indikator	Cara Mengukur	Skala Ukur	Skoring
Uang Saku (<i>reward</i>) (X1)	Uang saku adalah suatu komponen guna menunjang individu dalam mempengaruhi tingkal laku dan guna mencukupi kebutuhan.	Joycelyn (2006) antara lain: 1. Menentukan barang sesuai kebutuhan. 2. List daftar sesuai kebutuhan. 3. Catatan debit kredit dalam memilih sesuai dengan kebutuhan.	Kuesioner Uang saku	Likert	Skor Jawaban : 1. Sangat Setuju = 5 2. Setuju = 4 3. Cukup setuju = 3 4. Tidak Setuju = 2 5. Sangat tidak Setuju = 1
Pelatihan <i>softskill</i> (X2)	Pelatihan <i>Softskill</i> merupakan kemampuan yang ada dalam diri seseorang berupa sikap dan sikap (<i>attitude</i>) dalam melakukan suatu pekerjaan.	Benyamin Molan (2014) antara lain: 1. Kesadaran Diri 2. Manajemen Diri 3. Motivasi Diri 4. Keterampilan Sosial	Kuesioner Pelatihan <i>softskill</i>	Likert	Skor Jawaban : 1.Sangat Setuju = 5 2.Setuju = 4 3. Cukup setuju = 3 4. Tidak Setuju = 2 5. Sangat tidak Setuju = 1
Lomba Kompetensi (X3)	Lomba Kompetensi adalah persaingan dalam setiap individu atau kelompok yang memiliki tujuan untuk memperlihatkan keunggulan dalam setiap perseorangan.	Oemar Malik (2013) antara lain: 1. Lomba Kompetensi Interpersonal 2. Lomba Kompetensi Kelompok 3. Lomba Kompetensi Diri Sendiri	Kuesioner Lomba Kompetensi	Likert	Skor Jawaban : 1.Sangat Setuju = 5 2.Setuju = 4 3. Cukup setuju = 3 4. Tidak Setuju = 2 5. Sangat tidak Setuju = 1
Prestasi (Y)	Prestasi adalah pencapaian yang dimiliki oleh individu dibandingkan dengan individu lain dengan hasil yang diperoleh berupa kesan sehingga ada perubahan dalam diri individu.	Muhibbin Syah (2008) antara lain: 1. Kognitif a. Pengamatan b. Ingatan c. Pemahaman d. Analisis e. Sintesis	Kueisioner Prestasi	Likert	Skor Jawaban : 1.Sangat Setuju = 5 2.Setuju = 4 3. Cukup setuju = 3 4. Tidak Setuju = 2 5. Sangat tidak Setuju = 1

		2. Afektif a. Penerimaan b. Sambutan c. Apresiasi d. Karakterisasi 3. Psikomotor a. Keterampilan bergerak dan bertindak b. Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal			
--	--	--	--	--	--

3.3. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan gabungan dari seluruh elemen yang terbentuk peristiwa, hal, atau orang yang memiliki karakteristik serupa yang menjadi pusat perhatian peneliti, karena dipandang sebagai semesta penelitian (Ferdinand, 2016). Selain itu, menurut Edrayanto (2012) mengatakan bahwa, populasi adalah wilayah generalisasi (umum) yang didalamnya terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang sudah ditetapkan oleh peneliti guna dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan untuk mendapatkan hasil.

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi itu sendiri (Sugiyono, 2013). Dengan demikian sampel adalah Sebagian dari populasi yang karakteristiknya akan diselidiki, dan dapat mewakili keseluruhan populasinya sehingga jumlahnya lebih sedikit dari populasi.

Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah penerima Djarum Beasiswa Plus Angkatan 2021/2022 yang berada di Region Jawa Timur yang berjumlah 100 mahasiswa. Dalam penelitian ini penulis (peneliti) mempersempit populasi yaitu jumlah seluruh mahasiswa 100 mahasiswa dengan menghitung ukuran sampel yang dilakukan dengan menggunakan Teknik Slovin menurut (Sugiyono, 2013). Adapun penelitian ini menggunakan rumus Slovin karena dalam penarikan sampel, jumlahnya harus *representative* agar hasil dari penelitian dapat digeneralisasikan dan dalam perhitungan tidak memerlukan tabel jumlah sampel.

Namun dapat dilakukan dengan rumus dan perhitungan yang sederhana.

Rumus Slovin untuk menentukan sampel adalah sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = ukuran sampel/jumlah responden

N = ukuran populasi

E = Presentase kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masih ditolerir, e = 0,1

Dalam rumus Slovin terdapat ketentuan sebagai berikut:

Margin of error yang ditetapkan adalah 5% atau 0,05.

Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 100 mahasiswa, sehingga presentase kelonggaran yang digunakan adalah 5% dan hasil perhitungan dapat dibulatkan untuk mencapai kesesuaian. Maka untuk mengetahui sampel penelitian, dengan perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{100}{1+(100 \times 0,05^2)}$$

$$n = \frac{100}{1,25} = 80 \text{ responden.}$$

Berdasarkan perhitungan diatas sampel yang menjadi responden dalam penelitian ini di sesuaikan menjadi sebanyak 80 mahasiswa atau sekitar 80% dari seluruh total mahasiswa penerima Djarum Beasiswa Plus Region Jawa Timur, hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam pengolahan data dan untuk hasil pengujian yang lebih baik. Sampel yang diambil merupakan sampel yang

berdasarkan teknik *probability sampling: simple random sampling*, dimana peneliti memberikan peluang yang sama bagi setiap populasi (mahasiswa) untuk dijadikan sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu sendiri.

Pengambilan sampel ini dilakukan dengan teknik *insidental*, Sugiyono (2011) mengatakan bahwa *sampling insidental* adalah penentuan sampel berdasarkan kebetulan (keberuntungan), yaitu siapa saja secara kebetulan/*insidental* bertemu dengan peneliti maka dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan yang ditemui cocok sebagai sumber data.

3.4. Data dan Sumber Data

Data merupakan bahan mentah yang perlu diolah untuk menghasilkan informasi atau keterangan, baik itu penelitian kualitatif maupun penelitian kuantitatif yang data tersebut memberikan fakta (Siregar, 2013).

3.4.1 Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan secara individu dan mandiri oleh peneliti langsung yang sumbernya berasal dari sumber pertama atau objek penelitian dilakukan (Siregar, 2013). Data primer yang ada dalam penelitian ini merupakan data dari penyebaran kuesioner yang bersumber pada responden yang berjumlah 80 mahasiswa penerima Djarum Beasiswa Plus Region Jawa Timur.

3.5. Metode Pengumpulan Data

Seperti yang dinyatakan oleh Sugiyono (2011), pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber informasi dan berbagai cara.

Apabila dilihat dari *setting*-nya, data dapat dikumpulkan pada *setting* alamiah (*natural setting*)/*survey* atau berbagai macam lainnya. Bila dilihat dari sumber data dapat menggunakan sumber data primer dan data sekunder. Selanjutnya apabila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan kuesioner, observasi, wawancara, atau dapat gabungan dari ketiganya. Menurut Sutopo (1988) teknik dalam pengumpulan data dikelompokkan kedalam dua acara pokok yaitu metode interaktif yang dimana didalamnya terdapat observasi dan wawancara dan yang non interaktif yang didalamnya meliputi dokumentasi.

Pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Kuesioner

Kuesioner adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden untuk mendapatkan hasil dari jawabannya (Sugiyono, 2011). Mengumpulkan data dengan mengirim pertanyaan untuk dilakukan pengisian kuesioner yang dimana dapat diisi secara mandiri oleh responden, dilakukan dengan menyebarkan *form* kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan meliputi penilaian indeks prestasi, pelatihan *softskill*, dan lomba kompetensi yang terjadi oleh penerima Djarum Beasiswa Plus Region Jawa Timur. Penggunaan kuesioner bertujuan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan serta untuk mendukung penelitian.

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dengan model Skala Likert. Seperti yang disampaikan oleh Sugiyono (2011) Skala Likert digunakan untuk mengungkap sikap, pendapat, serta persepsi sudut pandang seseorang atau sekelompok orang mengenai fenomena sosial.

Dalam Skala Likert, variabel yang akan diukur dipaparkan menjadi

beberapa indikator variabel. Kemudian indikator variabel tersebut dijadikan sebagai acuan titik tolak untuk Menyusun item-item instrument yang menggunakan Skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai dengan negatif. Dalam mengukur variabel diatas digunakan Skala Likert sebanyak lima tingkat, yaitu sebagai berikut:

- a. Sangat Setuju (SS)
- b. Setuju (S)
- c. Netral (N)
- d. Tidak Setuju (TS)
- e. Sangat Tidak Setuju (STS)

Setiap poin jawaban memiliki nilai skor yang berbeda-beda, yaitu: untuk jawaban SS memiliki nilai 5, jawaban S memiliki nilai 4, jawaban N memiliki nilai 3, jawaban TS memiliki nilai 2, dan jawaban STS memiliki nilai 1. Dalam metode ini digunakan agar peneliti dapat mengetahui dan memiliki data mengenai penilaian yang diberikan oleh setiap karyawan untuk selanjutnya dapat ditarik kesimpulan.

2. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengumpulan data dengan memberikan penelitian secara langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga akan didapat gambaran secara lebih detail dan jelas mengenai kondisi objek dalam penelitian tersebut (Siregar, 2013). Penelitian melakukan pengamatan dengan menggunakan inder pengelihatian tidak dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan. Hal ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan data mengenai keadaan fisik obyek yang mencakup fasilitas yang ada dalam jangkauan peneliti.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan salah satu Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan membaca, mengkaji, serta mempelajari buku-buku,

jurnal-jurnal, referensi, literatur, dan lain-lain yang ada kaitannya dengan masalah yang diteliti.

Menurut Sugiyono (2011) terdapat tiga kriteria yang digunakan sebagai dasar landasan dalam melakukan penelitian, yaitu relevansi, aslian, dan kemutakhiran. Relevansi berarti teori yang dikemukakan sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Keaslian terkait dengan keaslian sumber penelitian. Kemutakhiran berarti dengan kebaruan teori atau referensi yang digunakan.

3.6. Metode Analisis Data

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuesioner tersebut (Ghozali, 2012). Uji signifikan dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel untuk *degree of freedom* (df) = $n-2$, dalam hal ini n adalah jumlah sampel dan $\alpha = 0.05$. jika r dihitung lebih besar dari tabel dan nilai positif, maka butir atau pertanyaan atau indikator tersebut dinyatakan valid (Ghozali, 2012). Hasil penelitian valid jika ditemukan kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sebenarnya terjadi dalam penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari konstruk atau variabel. Suatu kuesioner dapat dibidang reliabel atau handal jika jawaban dari kuesioner terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Ghozali, 2012).

Pengukuran reliabilitas dilakukan dengan pengukuran sekali saja

atau *one shot* yang kemudian hasilnya dibandingkan dengan pertanyaan lain atau dikomperasikan antar jawaban pertanyaan. *SmartPLS* memberikan fasilitas untuk mengukur reliabilitas dengan uji *statistic Cronbach Alpha (a)* (Ghozali, 2012). Suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* > 0,6 (Nunnally dalam Ghozali, 2012).

3. Uji Hipotesis

a. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien regresi merupakan koefisien yang digunakan untuk mengukur seberapa jauh konsep dalam memberikan penjelasan terhadap variable terikat. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu (Ghozali, 2012). Jika dalam uji empiris didapat nilai *adjusted R²* negatif, maka nilai *adjusted R²* dianggap bernilai nol. Secara matematik jika nilai $R^2 = 1$, maka *adjusted R²* = $R^2 = 1$, sedangkan jika nilai $R^2 = 0$, maka *adjusted R²* = $(1 - k)/(n - k)$. Jika $k > 1$, maka *adjusted R²* akan bernilai positif (Gujarati dalam Ghozali, 2012).

b. Prediktif Relevanve (Q^2)

Menurut Noor (2014) untuk mengukur seberapa baik nilai observasi yang dihasilkan oleh model dan juga estimasi parameternya maka dapat menggunakan *Q predictive relevance* atau koefisien determinasi total pada analisis jalur (R^2 pada regresi). Nilai $Q^2 > 0$ menunjukkan bahwa model mempunyai *predictive relevance*, sedangkan $Q^2 < 0$ menunjukkan bahwa model kurang memiliki *predictive relevanve* dengan rumus $Q^2 = 1 - (1 - R1) \cdot (1 - R22)$ (Ghozali dan Latan, 2015).

c. Goodnes of fit (GOF)

Menurut Rinsa (2020) penilaian *goodnes of it* adalah mengetahui nilai *Q square*. Nilai *Q square* memiliki sebuah arti yang sama dengan coenfifficent determination (*R square*) pada analisis regresi, yang mana semakin tinggi nilai *Q square*, makan model dapat

dikatakan semakin baik data. Hasil dari perhitungan Q square adalah
yaitu $Gof = \sqrt{AVE \times R \text{ quadrat}}$.