

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini akan membahas beberapa hal. Pertama, tipe penelitian. Kedua, identifikasi dan operasionalisasi variabel penelitian, yang di dalamnya membahas baik definisi konseptual maupun definisi operasional dari kedua variabel. Ketiga, populasi dan sampel. Keempat, teknik pengumpulan data beserta instrumen yang digunakan. Terakhir, analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

3.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, data berupa angka-angka, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2009). Penelitian ini apabila ditinjau berdasarkan tingkat kealamiah tempat penelitiannya dapat dikategorikan sebagai penelitian survey. Sugiyono (2009) menyatakan bahwa metode penelitian survey digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya mengedarkan kuesioner, tes, dan wawancara terstruktur. Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai perlakuan yang dipilih oleh peneliti. Selanjutnya, penelitian ini merupakan hubungan kausal, yaitu hubungan yang bersifat sebab akibat sehingga dalam penelitiannya terdapat variabel independen dan variabel dependen (Sugiyono, 2009). Hal tersebut sesuai karena tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh regulasi diri terhadap kinerja kreatif pada karyawan PT Infia Media Pratama.

3.2 Identifikasi dan Operasionalisasi Variabel Penelitian

3.2.1 Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2009), variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun variabel-variabel dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Variabel Independen (bebas): Variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (Sugiyono, 2009). Variabel independen dalam penelitian ini adalah regulasi diri (*self-regulation*).
- b. Variabel Dependen (terikat): Variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel independen (Sugiyono, 2009). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah kinerja kreatif (*creative performance*).

3.2.2 Definisi Konseptual Variabel Penelitian

Definisi konseptual mengacu pada kajian teori tertentu yang dilakukan oleh peneliti terkait definisi variabel bebas dan variabel tergantung (Rangkuti dkk, 2015).

3.2.2.1 Definisi Konseptual Regulasi Diri

Regulasi diri merupakan kemampuan atau keterampilan seseorang dalam mengarahkan perilaku pada pencapaian tujuan, dan memungkinkan seseorang untuk menunda kepuasan dalam jangka pendek untuk mencapai hasil yang diinginkan di masa depan.

3.2.2.2 Definisi Konseptual Kinerja Kreatif

Kinerja kreatif adalah sejauh mana perwujudan perilaku dari potensi kreativitas menjadi karakteristik atau menggambarkan diri individu, dimana

keaktivitas adalah pembangkitan pada tingkat individu dari ide-ide baru atau asli yang berguna atau relevan.

3.2.3 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional merupakan definisi variabel-variabel penelitian terkait dengan bagaimana memaknai variabel tersebut dalam penelitian yang dilakukan (Rangkuti dkk, 2015).

3.2.3.1 Definisi Operasional Regulasi Diri

Regulasi diri dalam penelitian ini merupakan skor total yang diperoleh dari pengisian alat ukur *Short Self-Regulation Questionnaire* dari Carey, Neal, dan Collins (2004) yang telah melalui proses adaptasi. *Short Self-Regulation Questionnaire* merupakan alat ukur yang dikembangkan dari teori Miller dan Brown (1991, dalam Carey, Neal, dan Collins, 2004). Alat ukur regulasi diri tersebut terdiri atas dimensi *receiving*, *evaluating*, *triggering*, *searching*, *formulating*, *implementing*, dan *assessing*. Skor total dari alat ukur ini mengukur kapasitas regulasi diri subyek yang ditunjukkan dari kesetujuan maupun ketidaksetujuan individu terhadap pernyataan mengenai sikap yang berkenaan dengan regulasi dirinya.

3.2.3.2 Definisi Operasional Kinerja Kreatif

Kinerja kreatif dalam penelitian ini merupakan skor total yang diperoleh dari pengisian alat ukur kinerja kreatif yang dibuat oleh peneliti. Alat ukur kinerja kreatif tersebut terdiri atas dimensi *novelty*, dan *resolution*. Skor total dari alat ukur ini mengukur sejauh mana perilaku kinerja kreatif menjadi karakteristik atau menggambarkan diri subyek yang ditunjukkan dari kesesuaian maupun ketidaksesuaian individu terhadap pernyataan yang berkenaan dengan kinerja kreatifnya.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009). Populasi dalam penelitian ini adalah karyawan yang bekerja di PT Infia Media Pratama.

3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2009), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif karena apa yang dipelajari dari sampel tersebut, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Roscoe (1982, dalam Rangkuti, 2013) berpendapat bahwa ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30-500.

Teknik sampling yang digunakan untuk pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *non-probability sampling*. *Non-probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2009). *Non-probability sampling* meliputi beberapa jenis teknis. Penelitian ini menggunakan jenis sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2009). Teknik ini dipilih karena jumlah populasi yang relatif kecil, yaitu 49 karyawan. Selain itu, penelitian ini ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Di bawah ini adalah tabel jumlah karyawan PT Infia Media Pratama sebagai berikut:

Tabel 3.1 Jumlah Karyawan PT Infia Media Pratama

Jenis Karyawan	Jumlah Karyawan
Karyawan Internal	40
Karyawan <i>Freelance</i>	9
Total	49

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket). Menurut Sugiyono (2009), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Teknik ini tepat digunakan apabila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Oleh sebab itu, peneliti memilih teknik tersebut untuk pengumpulan data dalam penelitian ini. Selain itu, peneliti telah mengurus serangkaian tahap perizinan di PT Infia Media Pratama dengan membawa Surat Permohonan dari Universitas Negeri Jakarta untuk mengadakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi sebelum menyebarkan kuesioner tersebut.

Kuesioner dalam penelitian ini merupakan skala psikologi. Skala psikologi adalah perangkat pertanyaan yang disusun untuk mengungkap atribut tertentu melalui respon terhadap pertanyaan tersebut (Azwar, 2013). Aitem pada skala psikologi berupa penerjemahan dari indikator berperilaku guna memancing jawaban yang tidak secara langsung menggambarkan keadaan diri subyek, yang biasanya tidak disadari oleh responden yang bersangkutan (Azwar, 2013).

Penelitian ini menggunakan metode *Google Form* untuk menyebarkan kuesioner kepada sampel yang telah ditentukan, yaitu karyawan di PT Infia Media Pratama. Metode *Google Form* dipilih atas permintaan dan kesepakatan dengan PT Infia Media Pratama. Hal tersebut dipilih karena karyawan PT Infia Media Pratama lebih sering beraktifitas menggunakan *gadget* daripada *paper-and-pencil*. Namun, peneliti tetap melakukan pengawasan dengan selalu menghubungi salah satu karyawan PT Infia Media Pratama sebagai perantara berkomunikasi dan berkoordinasi untuk memberitahukan perkembangan pengisian kuesioner serta untuk selalu mengingatkan karyawan yang belum mengisi kuesioner tersebut agar segera mengisi.

Google Form yang digunakan dalam penelitian berisikan dua skala psikologi, yaitu Instrumen Kinerja Kreatif untuk mengukur variabel kinerja kreatif dan *Short Self-Regulation Questionnaire* untuk mengukur variabel regulasi diri.

3.4.1 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2009), instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Jumlah instrumen yang akan digunakan untuk penelitian akan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti. Oleh sebab itu, penelitian ini menggunakan dua instrumen berbeda untuk mengukur dua nilai variabel yang berbeda. Adapun dua instrumen tersebut sebagai berikut:

3.4.1.1 Instrumen Regulasi Diri

Instrumen regulasi diri yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Short Self-Regulation Questionnaire (SSRQ)*. *Short Self-Regulation Questionnaire* merupakan instrumen atau alat ukur yang dikembangkan oleh Carey, Neal, dan Collins (2004) dari Departemen Psikologi, *Center for Health and Behavior*, Syracuse University, USA. Instrumen ini dipublikasikan oleh jurnal *Addictive Behaviors*.

Short Self-Regulation Questionnaire (SSRQ) adalah instrumen yang mengukur kapasitas regulasi diri. Regulasi diri terdiri atas beberapa komponen yang merupakan rangkaian proses atau tahapan-tahapan, yaitu *receiving*, *evaluating*, *triggering*, *searching*, *formulating*, *implementing*, dan *assessing*. Instrumen ini merupakan pengembangan teori dan alat ukur dari Miller dan Brown (1991, dalam Carey, Neal, & Collins, 2004), yaitu *Self-Regulation Questionnaire* (SRQ). SRQ terdiri atas 63 aitem untuk mengukur keseluruhan kemampuan untuk meregulasi perilaku untuk mencapai hasil yang diinginkan di masa depan. Dalam penelitiannya, Carey, Neal, dan Collins (2004) melakukan evaluasi psikometri dari SRQ dengan menentukan faktor struktur, internal konsistensi, konvergen dan diskriminasi untuk validitas dari SRQ. Penelitian Carey, Neal, dan Collins (2004) dilakukan dengan partisipan 391 mahasiswa. Hasil dari penelitian tersebut menghasilkan SSRQ yang terdiri atas 31 aitem dengan korelasi yang tinggi sebesar 0,96 dengan SRQ. Reliabilitas yang dilihat dari nilai Alpha Cronbach SSRQ adalah sebesar 0,92.

Salah satu penelitian terbaru yang menggunakan *Short Self-Regulation Questionnaire* (SSRQ) adalah penelitian Ruly Sulis Handayani (2014) berjudul Hubungan antara Materialisme dan *Self-Regulation* pada Remaja. Penelitian ini menggunakan subyek penelitian sebanyak 181 remaja di Jabodetabek. Hasil dari penelitian tersebut adalah variasi skor materialisme 4,2% dapat dijelaskan dari skor *self-regulation*. Nilai koefisien reliabilitas SSRQ pada penelitian ini sebesar 0,884.

Penelitian saat ini menggunakan *Short Self-Regulation Questionnaire* (SSRQ) yang telah diadaptasi dan digunakan oleh penelitian Ruly Sulis Handayani (2014). Instrumen ini telah melalui proses penerjemahan, *back-translate*, *expert judgement*, adaptasi dengan mengubah beberapa kalimat agar lebih mudah dimengerti tanpa harus mengubah makna dari aitem itu sendiri dan uji keterbacaan. Namun, peneliti tetap terlebih dahulu melakukan konsultasi dengan Dosen Pembimbing. Selanjutnya, melakukan proses *expert judgement* oleh dua Dosen Ahli dari Prodi Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Short Self-Regulation Questionnaire (SSRQ) terdiri atas 31 aitem dengan pernyataan yang mendukung (*favorable*) sejumlah 17 butir aitem dan pernyataan yang tidak mendukung (*unfavorable*) sejumlah 14 butir aitem. Penelitian ini menggunakan skala *Likert* yang terdiri atas 5 pilihan jawaban, yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S), Sangat Setuju (SS).

Pada penelitian Ruly Sulis Handayani (2014) menggunakan skala *Likert* dengan 6 pilihan jawaban. Hal tersebut dilakukan dengan alasan mencegah kecenderungan responden untuk menjawab respon di tengah atau disebut dengan *central tendency* (Handayani, 2014). Namun, dalam penelitian ini penskalaan yang digunakan dalam instrumen ini adalah 5 pilihan jawaban. Hal ini dilakukan karena peneliti ingin menggunakan penskalaan yang sama dengan SSRQ yang asli dari Carey, Neal, dan Collins (2014). Selain itu, penghilangan pilihan tengah atau netral dengan alasan menghindari kecenderungan untuk menempatkan pilihan di kategori tengah sehingga respon kurang bervariasi adalah kekhawatiran yang kurang beralasan (Azwar, 2013). Azwar (2013) berpendapat bahwa hal itu kurang beralasan karena bila aitem ditulis dengan benar, maka variasi jawaban akan keluar dengan sendirinya. Selain itu, apabila pilihan tengah tidak disediakan, sedangkan subyek memang merasa dirinya berada di antara “setuju” dan “tidak setuju”, maka jawaban responden pun akan cenderung berbohong bila memilih diantara “setuju” dan “tidak setuju”. Pilihan tengah dibuat netral bukan ragu-ragu karena sekalipun subyek memilih respon netral, tapi respon tersebut adalah pilihan yang diyakini oleh subyek (Azwar, 2013).

Penjelasan mengenai kisi-kisi instrumen regulasi diri akan dijelaskan di bawah ini sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Regulasi Diri

Dimensi	Nomer Aitem		Total Aitem
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
<i>Receiving</i>	1, 29	4, 7, 22, 27	6
<i>Evaluating</i>	14, 30		2
<i>Triggering</i>		23	1
<i>Searching</i>	5, 8, 15, 24		4
<i>Formulating</i>	25, 28	2, 6, 9, 16, 19	7
<i>Implementing</i>	12, 17, 20	3, 10, 31	6
<i>Assessing</i>	13, 18, 21, 26	11	5
Total	17	14	31

3.4.1.2 Instrumen Kinerja Kreatif

Instrumen kinerja kreatif yang digunakan dalam penelitian ini dibuat oleh peneliti sendiri. Hal ini dikarenakan untuk mencapai tujuan-tujuan penelitian yang tidak dapat dicapai apabila menggunakan instrumen dari penelitian lain. Peneliti menggunakan komponen dari Puccio, Talbot, dan Joniak (2000) dalam menyusun alat ukur ini. Komponen ini merupakan pengembangan dari teori Besemer & O'Quin, Besemer & Triffenger mengenai produk kreatif (*product-oriented*) yang telah dikembangkan oleh Puccio, Talbot, dan Joniak (2000).

Komponen dari Puccio, Talbot, dan Joniak (2000) dipilih karena dikembangkan dari teori yang *product-oriented*. Sesuai dengan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa penelitian ini berfokus pada perspektif produk kreatif. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan bahwa pada *setting* organisasi, banyak peneliti kontemporer dan teoritikus telah mengadopsi sebuah definisi yang berfokus pada produk atau *outcome* dari sebuah proses pengembangan produk (Amabile, Shalley,

Pareek, dalam Mishra & Singh, 2010). Selanjutnya, Tierney & Farmer (2002) dalam penelitiannya menyatakan bahwa untuk memperoleh kinerja kreatif, mereka mengandalkan definisi *product-oriented* yang telah digunakan dalam studi empiris, yang memposisikan kreativitas sebagai pembangkitan dari domain-spesifik, hasil yang *novel* dan berguna.

Pendapat Tierney dan Farmer (2002) tersebut sesuai dengan definisi konseptual dari penelitian ini. Oleh sebab itu, komponen dari Puccio, Talbot, dan Joniak (2000) yang merupakan pengembangan dari *product-oriented* dan terdiri atas dua komponen, juga sesuai dengan hal tersebut. Dua komponen tersebut adalah *Novelty* dan *Resolution*. Penjelasan mengenai definisi dari kedua komponen tersebut terdapat dalam Besemer dan Treffinger (1981). *Novelty* adalah derajat yang memusatkan pada kebaruan dan originalitas dari hasil atau produk. Sebuah ide yang baru atau berbeda bila dibandingkan dengan ide-ide sebelumnya atau yang sudah ada. Lalu, *Resolution* adalah derajat yang memusatkan pada pemecahan masalah dari tujuan awal pembuatan produk tersebut. Sebuah ide yang dicetuskan merupakan respon yang sesuai dari suatu masalah serta sejauh mana produk cocok atau memenuhi kebutuhan dari situasi yang bermasalah.

Instrumen Kinerja Kreatif diisi sendiri oleh masing-masing subyek (*self-report*). *Self-report* dipilih karena menurut Axtell, dkk. (2000, dalam Hsu, Sheng-Tsung & Sueh-Liang, 2011), *supervisor* tidak semestinya memiliki pandangan yang lebih akurat mengenai perilaku bawahan dibanding dengan bawahan mengetahui perilaku mereka sendiri. Karyawan memiliki informasi lebih mengenai kinerja dari tugas mereka (Shalley dkk, 2009, dalam Hsu, Sheng-Tsung & Sueh-Liang, 2011) dan konteks yang mereka rasa di pekerjaan mereka yang dianggap kreatif (Jansen, 2000, dalam Hsu, Sheng-Tsung & Sueh-Liang, 2011).

Instrumen Kinerja Kreatif terdiri atas 32 aitem dengan pernyataan yang mendukung (*favorable*) sejumlah 19 butir aitem dan pernyataan yang tidak mendukung (*unfavorable*) sejumlah 13 butir aitem. Penskalaan yang digunakan

dalam instrumen ini adalah skala *Likert* yang terdiri atas 5 pilihan jawaban, yaitu Sangat Tidak Sesuai (STS), Tidak Sesuai (TS), Netral (N), Sesuai (S), Sangat Sesuai (SS). Penskalaan ini digunakan karena ingin melihat sejauh mana perwujudan perilaku tersebut menjadi karakteristik atau menggambarkan diri subyek (Zhou & George, 2001) dan kesesuaiannya dengan diri subyek. Selain itu, pilihan tengah dibuat netral bukan ragu-ragu karena sekalipun subyek memilih respon netral, tapi respon tersebut adalah pilihan yang diyakini oleh subyek bahwa subyek memang merasa benar-benar berada diantara “sesuai” dan “tidak sesuai” (Azwar, 2013).

Instrumen ini telah melalui proses konsultasi dengan Dosen Pembimbing. Selanjutnya, melakukan proses *expert judgement* oleh dua Dosen Ahli dari Prodi Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Lalu, dilakukan uji keterbacaan oleh satu orang dengan usia dewasa muda dan satu orang dengan usia dewasa. Penjelasan mengenai kisi-kisi instrumen kinerja kreatif akan dijelaskan di bawah ini sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Kinerja Kreatif

Dimensi	Indikator	Nomer Aitem		Total Aitem
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
<i>Novelty</i>	a. Membangkitkan ide yang original untuk produk	1, 2, 13, 27, 29	3, 14, 21	8
	b. Membangkitkan ide yang unik (berbeda) untuk teknologi, proses, dan/atau teknik	4, 5, 15, 16, 32	6, 22, 28	8
<i>Resolution</i>	c. Membangkitkan ide yang sesuai dengan tujuan pekerjaan	7, 8, 17, 18, 23	9, 24, 25	8
	d. Membangkitkan ide yang adekuat dalam menyelesaikan masalah	10, 11, 20, 26	12, 19, 30, 31	8
Total		19	13	32

3.5 Model Skala dan Teknik Skoring

3.5.1 Skala Regulasi Diri

Penskalaan yang digunakan dalam skala psikologi ini adalah skala *Likert*. Setiap butir aitem dalam skala psikologi ini terdiri atas 5 pilihan jawaban, yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S), Sangat Setuju (SS). Total skor yang didapat dari tiap subyek diperoleh dengan menjumlahkan

semua skor jawaban pada masing-masing skala psikologi sesuai dengan tabel di bawah ini (Neal & Carey, 2005):

Tabel 3.4 Skoring Butir Aitem Skala Regulasi Diri

Kategori Jawaban	Butir Aitem <i>Favorable</i>	Butir Aitem <i>Unfavorable</i>
Sangat Tidak Setuju	1	5
Tidak Setuju	2	4
Netral	3	3
Setuju	4	2
Sangat Setuju	5	1

3.5.2 Skala Kinerja Kreatif

Penskalaan yang digunakan dalam skala psikologi ini adalah skala *Likert*. Setiap butir aitem dalam skala psikologi ini terdiri atas 5 pilihan jawaban, yaitu Sangat Tidak Sesuai (STS), Tidak Sesuai (TS), Netral (N), Sesuai (S), Sangat Sesuai (SS). Total skor yang didapat dari tiap subyek diperoleh dengan menjumlahkan semua skor jawaban pada masing-masing skala psikologi sesuai dengan tabel di bawah ini:

Tabel 3.5 Skoring Butir Aitem Skala Kinerja Kreatif

Kategori Jawaban	Butir Aitem <i>Favorable</i>	Butir Aitem <i>Unfavorable</i>
Sangat Tidak Sesuai	1	5
Tidak Sesuai	2	4
Netral	3	3
Sesuai	4	2
Sangat Sesuai	5	1

3.6 Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2009). Sementara, instrumen yang reliabel berarti instrumen tersebut memiliki konsistensi alat ukur (Azwar, 2013). Penelitian ini menguji reliabilitas instrumen secara internal dimana uji reliabilitas dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu.

Uji validitas, uji reliabilitas, dan uji unidimensionalitas instrumen pada penelitian ini menggunakan model *Rasch* dengan aplikasi Winsteps versi 3.73. Model *Rasch* dipilih karena dalam Sumintono dan Widhiarso (2014) dijelaskan bahwa skor yang dihasilkan dalam model *Rasch* bukan lagi skor mentah (*raw score*) yang masih mengandung *error* pengukuran, melainkan skor murni (*true score*) yang bebas dari *error* pengukuran. Pemodelan *Rasch* merupakan satu model IRT (*Item Response*

Theory) dimana tidak bergantung pada sampel butir soal tertentu (*item free*) atau orang yang dipilih dalam suatu ujian (*person free*).

Uji validitas dilakukan dengan beberapa kriteria yang berlaku dalam model *Rasch*. Kriteria tersebut adalah sebagai berikut (Sumintono & Widhiarso, 2014):

- a. Kriteria pertama menggunakan INFIT MNSQ dari setiap aitem. Nilai rata-rata (mean) dan deviasi standar (SD) dijumlahkan, kemudian dibandingkan, nilai INFIT MNSQ yang lebih besar dari nilai tersebut mengindikasikan aitem yang *misfit*. Aitem yang *misfit* berarti aitem tersebut harus digugurkan.
- b. Kriteria kedua, yang digunakan untuk memeriksa aitem yang tidak sesuai (*outliers* atau *misfit*) dengan 3 hal. Pertama, nilai *Outfit Mean Square* (MNSQ) yang diterima: $0,5 < \text{MNSQ} < 1,5$. Kedua, nilai *Outfit Z-Standard* (ZSTD) yang diterima: $-2,0 < \text{ZSTD} < +2,0$. Ketiga, nilai *Point Measure Correlation* (Pt Mean Corr): $0,4 < \text{Pt Measure Corr} < 0,85$. Jika tidak memenuhi minimal dua dari tiga nilai tersebut berarti aitem harus digugurkan.

Penelitian ini menggunakan kriteria kedua (*point b*) untuk uji validitas dengan model *Rasch*. Kriteria kedua berarti harus memenuhi minimal dua dari tiga nilai yang berlaku dalam kriteria tersebut. Sementara, uji reliabilitas instrumen harus memenuhi beberapa kaidah yang berlaku. Terdapat dua kaidah, yaitu kaidah reliabilitas yang berlaku pada model *Rasch* (Sumintono & Widhiarso, 2014). Tabel kaidah tersebut dalam Sumintono dan Widhiarso (2014) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kaidah Reliabilitas Model *Rasch*

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
> 0,8	Bagus Sekali
0,7 – 0,8	Bagus
0,6 – 0,7	Cukup
0,5 – 0,6	Jelek
< 0,5	Buruk

Selanjutnya, uji unidimensionalitas dilakukan karena unidimensionalitas adalah ukuran yang penting untuk mengevaluasi apakah instrumen yang dikembangkan mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Analisis model *Rasch* menggunakan analisis komponen utama (*Principal Component Analysis*) dari residual, yaitu mengukur sejauh mana keragaman dari instrumen mengukur apa yang seharusnya diukur. Persyaratan unidimensional minimal sebesar 20%. Jika lebih dari 40% artinya lebih bagus dan lebih dari 60% artinya istimewa (Sumintono & Widhiarso, 2014).

Uji coba dilakukan terhitung mulai tanggal 1 Juni s.d. 10 Juni 2016 dengan metode *Google Form*. Uji coba instrumen dilakukan pada 40 responden yang memiliki karakteristik yang sama dengan karakteristik karyawan PT Infia Media Pratama. Karakteristik tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Warga Negara Indonesia (WNI)
- b. Bekerja di salah satu bidang, yaitu Periklanan, Kerajinan, Desain, *Fashion*, Permainan Interaktif, Layanan Komputer & Piranti Lunak, *Broadcasting*, Penerbitan & Percetakan, dan Video, Film, serta Fotografi.

- c. Memiliki rekan kerja lain (tidak bekerja sendiri) dalam satu organisasi/perusahaan.
- d. Menggunakan media *online* sebagai salah satu sarana promosi/pemasaran.

3.6.1 Uji Coba Instrumen Regulasi Diri

Short Self-Regulation Questionnaire (SSRQ) memiliki koefisien reliabilitas atau nilai Alpha Cronbach sebesar 0,85. Jika dianalisis dengan kaidah model *Rasch*, nilai Alpha Cronbach tersebut termasuk dalam kategori bagus sekali. *Short Self-Regulation Questionnaire* (SSRQ) merupakan instrumen unidimensi karena *raw variance* data sebesar 37,5%. Salah satu persyaratan unidimensi dalam model *Rasch* adalah minimal skor *raw variance* sebesar 20% (Sumintono & Widhiarso, 2014). Tabel model *Rasch* untuk uji validitas, uji reliabilitas dan uji unidimensionalitas terdapat dalam lampiran. Berikut adalah kisi-kisi sebelum uji coba dilakukan di bawah ini:

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Regulasi Diri

Dimensi	Nomer Aitem		Total Aitem
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
<i>Receiving</i>	1, 29	4, 7, 22, 27	6
<i>Evaluating</i>	14, 30		2
<i>Triggering</i>		23	1
<i>Searching</i>	5, 8, 15, 24		4
<i>Formulating</i>	25, 28	2, 6, 9, 16, 19	7
<i>Implementing</i>	12, 17, 20	3, 10, 31	6
<i>Assessing</i>	13, 18, 21, 26	11	5
Total	17	14	31

Selanjutnya, dilakukan uji validitas dengan menggunakan kriteria kedua yang berlaku pada model *Rasch*. Uji validitas yang dilakukan membuat beberapa aitem yang ada sebelum uji coba harus digugurkan. Berikut adalah kisi-kisi final instrumen kinerja kreatif ini:

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Final Instrumen Regulasi Diri

Dimensi	Nomer Aitem		Total Aitem
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
<i>Receiving</i>	1*, 29	4, 7*, 22, 27	4
<i>Evaluating</i>	14, 30		2
<i>Triggering</i>		23	1
<i>Searching</i>	5, 8, 15, 24		4
<i>Formulating</i>	25, 28	2, 6, 9, 16, 19	7
<i>Implementing</i>	12, 17, 20	3*, 10, 31	5
<i>Assessing</i>	13, 18, 21, 26	11	5
Total	16	12	28

Keterangan: aitem dengan tanda (*) adalah aitem yang gugur setelah uji coba

3.6.2 Uji Coba Instrumen Kinerja Kreatif

Instrumen Kinerja Kreatif memiliki koefisien reliabilitas atau nilai Alpha Cronbach sebesar 0,84. Apabila dianalisis dengan kaidah model *Rasch*, nilai Alpha Cronbach tersebut termasuk dalam kategori bagus sekali. Instrumen Kinerja Kreatif merupakan instrumen unidimensi karena *raw variance* data sebesar 30,6%. Salah satu

persyaratan unidimensi dalam model *Rasch* adalah minimal skor *raw variance* sebesar 20% (Sumintono dan Widhiarso, 2014). Tabel model *Rasch* untuk uji validitas, uji reliabilitas dan uji unidimensionalitas terdapat dalam lampiran. Berikut adalah kisi-kisi sebelum uji coba dilakukan di bawah ini:

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Kinerja Kreatif

Dimensi	Indikator	Nomer Aitem		Total Aitem
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
<i>Novelty</i>	a. Membangkitkan ide yang original untuk produk	1, 2, 13, 27, 29	3, 14, 21	8
	b. Membangkitkan ide yang unik (berbeda) untuk teknologi, proses, dan/atau teknik	4, 5, 15, 16, 32	6, 22, 28	8
<i>Resolution</i>	d. Membangkitkan ide yang sesuai dengan tujuan pekerjaan	7, 8, 17, 18, 23	9, 24, 25	8
	e. Membangkitkan ide yang adekuat dalam menyelesaikan masalah	10, 11, 20, 26	12, 19, 30, 31	8
Total		19	13	32

Selanjutnya, dilakukan uji validitas dengan menggunakan kriteria kedua yang berlaku pada model *Rasch*. Uji validitas yang dilakukan membuat beberapa aitem

yang ada sebelum uji coba harus digugurkan. Berikut adalah kisi-kisi final instrumen kinerja kreatif ini:

Tabel 3.10 Kisi-Kisi Final Instrumen Kinerja Kreatif

Dimensi	Indikator	Nomer Aitem		Total Aitem
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
<i>Novelty</i>	a. Membangkitkan ide yang original untuk produk	1, 2, 13, 27*, 29	3, 14*, 21	6
	b. Membangkitkan ide yang unik (berbeda) untuk teknologi, proses, dan/atau teknik	4, 5, 15, 16, 32	6*, 22, 28*	6
<i>Resolution</i>	c. Membangkitkan ide yang sesuai dengan tujuan pekerjaan	7, 8, 17, 18, 23	9, 24, 25	8
	d. Membangkitkan ide yang adekuat dalam menyelesaikan masalah	10, 11, 20, 26	12, 19, 30, 31	8
	Total	18	10	28

Keterangan: aitem dengan tanda (*) adalah aitem yang gugur setelah uji coba

3.7 Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini didapatkan dari hasil skor total skala regulasi diri dan hasil skor total skala kinerja kreatif. Hasil dari skala ini kemudian dianalisis secara statistik. Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

3.7.1 Perumusan Hipotesis Statistik

$H_0 : r = 0$

$H_a : r \neq 0$

Rumusan hipotesis:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh antara regulasi diri terhadap kinerja kreatif pada karyawan PT Infia Media Pratama

H_a : Terdapat pengaruh antara regulasi diri terhadap kinerja kreatif pada karyawan PT Infia Media Pratama

Keterangan:

H_0 : Hipotesis nol

H_a : Hipotesis alternatif

3.7.2 Uji Statistik

Analisis data berupa skor mentah, yang merupakan hasil dari tahap pengumpulan data, diolah dengan pemodelan *Rasch* menggunakan aplikasi Winsteps versi 3.73. Selanjutnya, hasil skor yang telah diolah dengan pemodelan *Rasch* tersebut digunakan untuk uji statistik deskriptif, uji asumsi, dan uji hipotesis. Uji statistik deskriptif, uji asumsi, dan uji hipotesis tersebut diolah menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 22. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier satu prediktor. Uji analisis regresi linier satu prediktor dilakukan apabila telah memenuhi beberapa asumsi. Asumsi tersebut diuji melalui uji normalitas dan uji

linieritas. Selanjutnya, uji korelasi dilakukan untuk melihat bahwa memang terdapat hubungan diantara kedua variabel tersebut. Terakhir, uji analisis regresi linier satu prediktor dilakukan untuk mencapai tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh regulasi diri terhadap kinerja kreatif pada karyawan PT Infia Media Pratama. Penjelasan mengenai hal tersebut adalah sebagai berikut:

3.7.2.1 *Uji Normalitas*

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal (Rangkuti, 2012). Menganalisis normalitas penyebaran data dengan Kolmogorov-Smirnov (Liliefors).

3.7.2.2 *Uji Linieritas*

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi linieritas antara skor-skor pada variabel Y dengan skor-skor pada variabel X (Rangkuti, 2012).

3.7.2.3 *Uji Korelasi*

Teknik korelasi digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel dalam hal: besarnya koefisien korelasi (positif atau negatif), dan bentuk korelasi (linier atau non-linier). Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan $p < \alpha$ berarti terdapat hubungan diantara kedua variabel (Rangkuti, 2012).

3.7.2.4 *Uji Analisis Regresi Satu Prediktor*

Analisis regresi satu prediktor dilakukan jika seluruh uji asumsi dan uji korelasi tersebut telah terpenuhi. Uji analisis regresi satu prediktor ini dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan dalam penelitian ini. Analisis regresi linier satu variabel prediktor berarti hanya terdapat satu prediktor (X) untuk memprediksi variabel kriterium (Y). Persamaan garis regresi dengan satu variabel prediktor adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y: variabel yang diprediksi (Kinerja Kreatif)

X: variabel prediktor (Regulasi Diri)

a: bilangan konstan

b: koefisien prediktor

Jika $F_{\text{regresi}} > F_{\text{tabel}}$ dan $p < \alpha$ berarti terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y (Rangkuti, 2012).