

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain penelitian kuantitatif.

Menurut Azwar (2017), penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data kuantitatif (angka) yang dikumpulkan melalui prosedur pengukuran dan diolah dengan metode analisis statistika.

Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasional. Penelitian korelasional merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk mengetahui kekuatan dan arah hubungan yang ada diantara variabel-variabel, penelitian ini mempelajari sejauhmana variasi pada satu variabel berkaitan dengan variasi pada satu atau lebih variabel lain berdasarkan koefisien korelasi (Azwar, 2017).

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel adalah karakteristik atau atribut dari individu atau organisasi yang dapat diukur atau diamati (Creswell, 2014). Penelitian ini melibatkan dua jenis variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen adalah faktor yang diduga dapat memengaruhi, menjadi penyebab atau memberikan dampak terhadap hasil tertentu, variabel ini sering disebut

juga sebagai *predictor*, *manipulated variable* atau *treatment*. Sementara itu, variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen dan mencerminkan hasil atau konsekuensi dari pengaruh tersebut (Creswell, 2014).

Variabel X dan variabel Y dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Variabel terikat (Vy) : Niat Menggunakan (*Intention To Use*)
- b. Variabel bebas (X1) : *Digital Self Efficacy*
- c. Variabel bebas (X2) : Konformitas Teman Sebaya

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan sehingga dapat diamati, hal yang dapat diamati ini penting dikarenakan membuka kemungkinan bagi orang lain selain peneliti untuk melakukan hal yang serupa, sehingga apa yang dilaksanakan oleh peneliti terbuka untuk diuji kembali oleh orang lain (Kusumastuti dkk, 2020).

Berdasarkan hal tersebut, peneliti merumuskan definisi operasional masing-masing variabel dalam penelitian ini secara jelas dan terukur, agar setiap variabel yang digunakan dapat diamati dan diuji secara empiris oleh peneliti lain dalam konteks yang serupa.

1. Variabel Bebas

a. *Digital Self Efficacy*

Digital self efficacy merupakan persepsi individu terhadap keyakinannya dalam menjalankan tugas-tugas yang berkaitan dengan penggunaan sistem digital (Ulfert-Blank & Schmidt, 2022). Variabel ini diukur menggunakan skala *likert* yang disusun berdasarkan aspek *digital self efficacy* yang dikembangkan oleh Ulfert-Blank dan Schmidt (2022) yaitu *information and data literacy, communication and collaboration, digital content creation, safety* dan *problem solving*.

b. Konformitas Teman Sebaya

Subyektif norm mengacu pada sejauh mana individu merasa orang disekitarnya penting dalam mendorong penggunaan teknologi (Venkatesh & Bala, 2008). Konformitas teman sebaya termasuk dalam dimensi norma subjektif, mengingat remaja cenderung menjadikan kelompok sebaya sebagai sumber refensi utama dalam berperilaku. Konformitas merupakan perubahan keyakinan atau perilaku untuk menyesuaikan diri dengan orang lain (Myers, 2010). Variabel Konformitas Teman Sebaya juga diukur dengan menggunakan aspek menurut Myers (2010) yaitu Pemenuhan (*compliance*), Kepatuhan (*obedience*) dan Penerimaan (*acceptance*).

2. Variabel Terikat

a. Niat Menggunakan (*Intention To Use*)

Intention to use (niat untuk menggunakan) adalah niat yang ditentukan oleh keyakinan terhadap kemanfaatan teknologi serta persepsi kemudahan penggunaannya yang pada akhirnya memengaruhi penerimaan teknologi tersebut (Venkatesh & Bala, 2008). Variabel ini diukur menggunakan skala *likert* yang disusun berdasarkan model yang dikembangkan oleh Venkatesh dan Bala (2008), yaitu *Perceived usefulness* dan *Perceived ease of use*.

D. Populasi, Sampel Dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi penelitian merupakan kelompok subjek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian, kelompok subjek tersebut harus memiliki beberapa ciri atau karakteristik bersama yang membedakan dari kelompok subjek lainnya (Azwar, 2017). Populasi dari penelitian ini adalah Siswa Sma Muhammadiyah 10 Surabaya.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi, tanpa mempertimbangkan apakah bagian itu mewakili karakteristik populasi secara lengkap atau tidak (Azwar, 2017). Sampel yang diambil dari populasi harus representatif (mewakili), jika sampel tidak representatif maka sampel yang diambil tidak dapat disimpulkan. Penelitian ini menggunakan rumus *slovin* untuk

menentukan jumlah sampel dari populasi yang telah diketahui. Menurut Majdina, dkk (2024), Rumus Slovin digunakan untuk menghitung ukuran sampel ketika peneliti memiliki jumlah populasi yang pasti, dan bertujuan memperoleh estimasi yang praktis namun tetap representatif terhadap populasi yang diteliti. Rumus Slovin ditulis sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} = \frac{958}{1 + 958 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{958}{1 + 2.395} = 282,17$$

Keterangan:

n : jumlah sampel yang dicari

N : ukuran populasi

e : nilai *margin of error* dari ukuran populasi

3. Teknik pengambilan sampel

Teknik Sampling merupakan teknik pengambilan sampel, Azwar (2017) membagi 2 kelompok teknik sampling yaitu *probability sampling* dan *non probability sampling*. Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah kelompok *probability sampling*, khususnya *stratified random sampling*. *Stratified random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang dilakukan pada suatu populasi yang terbagi atas beberapa strata, dari setiap sub kelompok tersebut ditetapkan sampel masing-masing secara terpisah sebelum kemudian dijadikan satu (Azwar, 2017). Teknik ini dilakukan dengan membagi populasi ke dalam strata berdasarkan kelas, yaitu kelas X sampai XII di SMA Muhammadiyah 10 Surabaya. Setelah

strata ditentukan, pengambilan sampel dilakukan secara acak dan proporsional dari masing-masing strata. Teknik ini dipilih agar setiap kelompok dalam populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terwakili dalam sampel, serta untuk memastikan bahwa data yang diperoleh mencerminkan kondisi keseluruhan populasi secara adil.

Kriteria Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa Sma Muhammadiyah 10 Surabaya yang mengetahui atau mengenal ChatGPT, memiliki niat menggunakan ChatGPT untuk membantu mengerjakan tugas sekolah, untuk usia peserta penelitian ini berada pada rentang usia 15-17 tahun, yang termasuk dalam kategori remaja tengah menurut klasifikasi perkembangan usia remaja (Hurlock, 2002).

Perhitungan pembagian sampel tiap strata dilakukan dengan rumus:

$$n_i = \frac{N_i}{N} \times n$$

Keterangan:

n_i = Jumlah sampel pada strata ke-i

N_i = Jumlah populasi pada strata ke-i

N = Jumlah populasi keseluruhan

n = Jumlah sampel total

Berdasarkan rumus tersebut, diperoleh hasil pembagian sampel sebagai berikut:

$$\text{Kelas 10} = n_{10} = \frac{N_{10}}{N} \times n = \frac{250}{958} \times 282 = 73,6$$

$$\text{Kelas 11} = n_{11} = \frac{N_{11}}{N} \times n = \frac{351}{958} \times 282 = 103,4$$

$$\text{Kelas 12} = n_{12} = \frac{N_{12}}{N} \times n = \frac{357}{958} \times 282 = 105,1$$

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui kuesioner.

Menurut Azwar (2017), kuesioner merupakan bentuk instrumen pengumpulan data penelitian yang sangat fleksibel dan relatif mudah untuk digunakan.

Kuesioner ini dapat berupa pertanyaan tertutup atau pertanyaan terbuka yang diberikan kepada responden secara langsung ataupun melalui media internet.

Peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan kuesioner yang berbentuk skala *likert*. Skala *likert* adalah skala yang dirancang untuk mengungkapkan sikap pro dan kontra, positif dan negatif atau setuju terhadap suatu objek sosial (Azwar, 2021). Pengukuran variabel menggunakan skala *Likert* dilakukan dengan menjabarkan indikator dari variabel yang akan diteliti, indikator-indikator tersebut kemudian dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan item-item instrumen, baik dalam bentuk pernyataan yang bersifat *favorable* maupun *unfavorable*. *Favorable* yaitu pernyataan yang sesuai atau mendukung atribut yang diukur, sedangkan *unfavorable* yaitu pernyataan yang tidak mendukung atau berlawanan dengan isi indikator keperilakuannya (Azwar, 2021). Instrumen pada skala *likert* ini memberikan variasi dari sangat positif hingga sangat negatif yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). peneliti menggunakan skala likert 4 poin atau genap, karena dapat membantu dalam menghindari "*Central Tendency Bias*" yang dapat terjadi pada skala likert ganjil. Central Tendency Bias adalah kecenderungan responden memilih jawaban pada nilai tengah. Hal ini terjadi karena adanya keraguan dalam memberikan keputusan. Keraguan tersebut

dapat bermakna ganda, misalnya menunjukkan ketidakmampuan responden untuk menentukan pilihan yang pasti, adanya opsi jawaban di posisi tengah membuat responden yang ragu lebih cenderung memilih alternatif tersebut (Kriyantono, 2020). Variasi dari keempat alternatif jawaban tersebut dapat dijelaskan dalam tabel skor skala *likert* berikut ini.

Tabel 3.1
Skor Skala Likert

Jawaban	Skor <i>Favorable</i>	Skor <i>Unfavorable</i>
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Penelitian ini menggunakan 3 skala, yaitu: *Digital Self Efficacy*, Konformitas Teman Sebaya dan Niat Menggunakan (*Intention To Use*). Untuk melakukan penelitian ini telah disusun *Blueprint* sebagai berikut:

1. Skala *Digital Self Efficacy*

Variabel *digital self efficacy* menggunakan skala yang disusun oleh peneliti berdasarkan aspek *digital self efficacy* yang dikembangkan oleh Ulfert-Blank dan Schmidt (2022) yaitu *information and data literacy*, *communication and collaboration*, *digital content creation*, *safety* dan *problem solving*. Total keseluruhan instrumen penelitian ini terdiri dari 27 aitem, yang merupakan kombinasi antara pernyataan favorable dan

unfavorable, dengan menggunakan skala *likert* 4 pilihan jawaban. Berikut ini adalah *blueprint* skala *digital self efficacy*:

Tabel 3.2
Blueprint Digital Self Efficacy

No	Aspek CSE	Indikator	No F	No UF	Jumlah
1.	<i>information and data literacy</i>	Individu mampu mencari informasi spesifik di lingkungan digital.	5, 9	2	3
		Individu mampu mengevaluasi kebenaran informasi yang ditemukan secara daring.	7, 17	4, 12	4
2.	<i>Communication and Collaboration</i>	Mampu berinteraksi dengan orang lain dengan menggunakan media digital	3, 15	21	3
		mampu bekerja sama dengan orang lain secara daring menggunakan alat kolaborasi.	3		1
3.	<i>Digital Content Creation</i>	Individu dapat membuat dan mengedit dokumen atau gambar digital.	1, 18, 22	10	4
		Memahami hak cipta dan lisensi saat menggunakan atau membagikan konten digital.	14	23	2
4.	<i>Safety</i>	Individu menyadari keamanan data pribadi saat menggunakan teknologi digital	8	19	2
5.	<i>Problem Solving</i>	Individu dapat menyelesaikan masalah teknis yang sederhana saat menggunakan perangkat digital.	13, 20	16, 24	4
		Individu mampu menyesuaikan diri dengan teknologi baru.	6	11	2
Total				24	

2. Skala Konformitas Teman Sebaya

Variabel konformitas teman sebaya diukur menggunakan skala konformitas yang disusun oleh peneliti berdasarkan teori Myers (2012), yang mengklasifikasikan konformitas ke dalam tiga bentuk, yaitu *compliance* (kepatuhan), Kepatuhan (*obedience*) dan Penerimaan (*acceptance*). Total keseluruhan instrumen penelitian ini terdiri dari 21 aitem, yang merupakan kombinasi antara pernyataan favorable dan unfavorable, dengan menggunakan skala *likert* 4 pilihan jawaban. Berikut ini adalah *blueprint* skala konformitas teman sebaya:

Tabel 3.3
***Blueprint* Konformitas Teman Sebaya**

No	Aspek	Indikator	No F	No UF	Jumlah
1.	Pemenuhan (<i>compliance</i>)	Tekanan dari teman	5, 9	3	3
		Menyesuaikan diri agar tidak dikucilkan	11	8	2
2.	Kepatuhan (<i>obedience</i>)	Mengikuti ajakan teman	4, 16, 19	10, 13	5
		Menggunakan teknologi demi pengakuan atau penerimaan kelompok	21	6, 15	3
3.	Penerimaan (<i>acceptance</i>)	Menyesuaikan pendapat dikarenakan pengaruh informasi dari teman	2	17, 20	3
		Mengadopsi cara penggunaan dari teman	7, 18, ,14	1, 12	5
Total			21		

3. Skala Niat Menggunakan (*Intention To Use*)

Variabel niat menggunakan ChatGPT diukur menggunakan skala yang disusun oleh peneliti berdasarkan teori *behavioral intention to use* yang

merupakan bagian dari kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (1989) dan diperluas oleh Venkatesh dan Bala (2008). Skala ini terdiri dari 2 aspek yaitu *Perceived usefulness* dan *Perceived ease of use*, Total keseluruhan instrumen penelitian ini terdiri dari 16 aitem, yang merupakan kombinasi antara pernyataan favorable dan unfavorable, dengan menggunakan skala *likert 4* pilihan jawaban. Berikut ini adalah *blueprint* skala niat menggunakan:

Tabel 3.4
Blueprint Niat Menggunakan (*Intention To Use*)

No	Aspek	Indikator	F	UF	Jumlah
1.	<i>Perceived usefulness</i>	Keyakinan bahwa teknologi membuat pengerjaan tugas lebih efektif dan efisien.	3, 9, 16	13, 6	5
		Harapan bahwa teknologi memberikan manfaat langsung dalam mendukung kegiatan belajar.	12	17	2
		Keyakinan bahwa teknologi dapat membantu menyelesaikan tugas dengan lebih cepat.	18, 19	4, 8	4
2.	<i>Perceived ease of use</i>	Kemudahan dalam memahami dan menjalankan teknologi.	5, 20	15	3
		Keyakinan bahwa penggunaan teknologi tidak memerlukan banyak usaha atau bantuan.	14	11	2
		Rasa nyaman dan percaya diri saat menggunakan teknologi secara mandiri.	1, 7, 10	2	4
Total				20	

F. Validitas, Daya Beda Aitem dan Reliabilitas

1. Uji validitas

Uji validitas merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengetahui apakah skala penelitian tersebut mampu menghasilkan data yang akurat

sesuai dengan tujuan ukur sebenarnya (Azwar, 2021). Langkah awal dalam proses validasi yaitu membangun konstrak ukur yang tepat dan jelas, jika konstrak dan indikator sesuai secara teoritik, maka skala akan cenderung valid. Proses ini juga melalui evaluasi yang logis dan nalar untuk memastikan skala benar-benar layak digunakan. Validitas konstrak meliputi beberapa macam yaitu Content Validity, Face Validity dan Discriminant Validity (Azwar, 2021).

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *content validity*, Validitas isi (*content validity*) adalah bentuk validitas yang menunjukkan kesesuaian isi aitem dengan indikator perilaku dan tujuan ukur yang sebenarnya, evaluasi validitas isi dapat dilakukan melalui penilaian akal sehat (*common sense*) oleh orang-orang yang kompeten terhadap bidang tersebut untuk menilai apakah isi skala memang mencerminkan konstruk yang diukur (Azwar, 2021). Pada penelitian ini, validitas isi dilakukan dengan cara meminta pertimbangan dari dua orang ahli, yaitu dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II untuk menilai kesesuaian antara aspek, indikator dan aitem pernyataan pada masing-masing variabel, yaitu *digital self efficacy*, konformitas teman sebaya dan niat menggunakan ChatGPT.

2. Daya Beda Aitem

Daya beda aitem merupakan kemampuan aitem untuk membedakan antara individu-individu yang tidak memiliki dan memiliki atribut yang diukur (Azwar, 2021). Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan

dengan mengukur daya diskriminasi atau daya beda aitem, yaitu dengan menghitung koefisien korelasi antara skor masing-masing aitem dengan skor total, analisis dilakukan menggunakan teknik korelasi *product moment*.

Menurut Azwar (2021) aitem dalam instrumen dikatakan valid jika memiliki koefisien korelasi aitem-total minimal 0,300. Aitem dengan nilai di bawah batas tersebut dianggap memiliki daya beda rendah, Namun, batas ini bersifat fleksibel, jika diperlukan maka dapat diturunkan hingga 0,275 atau 0,250 untuk menyesuaikan jumlah aitem yang dibutuhkan, tetapi sangat tidak disarankan apabila menurunkan batas hingga di bawah 0,200 dikarenakan hal tersebut menunjukkan rendahnya daya diskriminasi.

3. Reliabilitas

Reliabilitas yaitu merujuk pada konsistensi dan kestabilan hasil yang diperoleh dari waktu ke waktu, serta menunjukkan tingkat kepercayaan bahwa hasil pengukuran tidak berubah kecuali terjadi perubahan pada atribut yang diukur. Secara teoritis, nilai koefisien reliabilitas berkisar antara 0 hingga 1,00, meskipun nilai koefisien yang semakin mendekati 1,00 menunjukkan tingkat reliabilitas yang tinggi, namun dalam praktik pengukuran psikologis, nilai koefisien yang sempurna ($r_{xx}=1,00$) hampir tidak pernah tercapai (Azwar, 2021). Penguji reliabilitas instrumen ini menggunakan teknik variasi *alpha cronbach*, dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Jika angka *alpha cronbach* $> 0,60$ maka instrumen dikatakan reliabel.

- 2) Jika angka *alpha cronbach* < 0,60 maka instrumen dikatakan tidak reliabel.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu upaya untuk mencari serta menata secara sistematis hasil wawancara, observasi dan hasil lainnya yang berguna untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya dalam temuan (Muhadjir, 2000). Metode analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah regresi berganda, adapun rumus yang digunakan dalam regresi berganda adalah sebagai berikut:

$$Y' = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \dots + b_nX_n$$

Keterangan:

Y' : nilai prediksi variabel dependen (niat menggunakan ChatGPT)

a : konstanta

b_1, b_2, \dots, b_n : koefisien regresi masing-masing variabel independen

X_1, X_2, \dots, X_n : nilai dari variabel independen (*digital self efficacy* dan konformitas teman sebaya)