

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tipe Penelitian

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan metode kuantitatif korelasional. Metode kuantitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengujian keterkaitan antar variabel melalui pendekatan analisis statistik, serta menghasilkan data numerik yang dapat dianalisis secara objektif (Azwar, 2018). Tujuan pendekatan korelasional digunakan untuk mengidentifikasi seberapa besar dan ke arah mana hubungan antar variabel tersebut berjalan, baik secara positif maupun negatif (Azwar, 2018).

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Karakteristik atau atribut dari objek maupun individu yang memiliki variasi dan dapat diukur merupakan pengertian dari variabel penelitian (Azwar, 2018). Variabel penelitian yang digunakan penulis berdasarkan tujuan dan hipotesis yang telah diajukan yaitu:

1. Variabel terikat (Y): *Cyberloafing*
2. Variabel bebas (X): *Academic Boredom*
3. Variabel moderator (Z): *Self Regulated Learning*

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Azwar (2018) menjelaskan definisi operasional sebagai penjelasan konkret tentang cara suatu variabel diukur dalam penelitian, sehingga variabel tersebut

dapat diamati, diberi skor, dan diuji secara empiris. Definisi operasional variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Cyberloafing*

Skor yang diperoleh subjek penelitian setelah menjawab aitem-aitem dari skala *cyberloafing* yang disusun berdasarkan aspek *cyberloafing* dari Akbulut, dkk (2016) yaitu *shopping*, *sharing*, *real time updating*, *gaming* atau *gambling*, dan *accessing online content*. Variabel *cyberloafing* diukur dengan kuesioner menggunakan skala *likert* dengan skor satu sampai empat. Semakin tinggi skor yang diperoleh subjek, maka menunjukkan semakin tinggi *cyberloafing* subjek, begitu pun sebaliknya.

2. *Academic Boredom*

Skor yang diperoleh subjek penelitian setelah menjawab aitem-aitem dari skala *academic boredom* yang disusun berdasarkan aspek *academic boredom* dari Acee, dkk (2010) yaitu *task focused boredom* dan *self focused boredom*. Variabel *academic boredom* diukur dengan kuesioner menggunakan skala *likert* dengan skor satu sampai empat. Semakin tinggi skor yang diperoleh subjek, maka menunjukkan semakin tinggi *academic boredom* subjek, begitu pun sebaliknya.

3. *Self Regulated Learning*

Skor yang diperoleh subjek penelitian setelah menjawab aitem-aitem dari skala *self regulated learning* yang disusun berdasarkan aspek *self regulated learning* dari Zimmerman (1998) yaitu metakognisi, motivasi, dan perilaku. Variabel *self regulated learning* diukur dengan kuesioner menggunakan skala *likert*

dengan skor satu sampai empat. Semakin tinggi skor yang diperoleh subjek, maka menunjukkan semakin tinggi *self regulated learning* subjek, begitu pun sebaliknya.

D. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Azwar (2018) mendefinisikan populasi sebagai sekumpulan individu yang menjadi target penelitian, di mana kelompok tersebut memiliki ciri-ciri tertentu yang serupa, sehingga dapat dibedakan secara tegas dari kelompok lain. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa/i dari setiap Universitas Negeri/Swasta, Politeknik, dan Institut di Surabaya. Berdasarkan data Badan Statistik Provinsi Jawa Timur (2025), jumlah mahasiswa di perguruan tinggi negeri maupun swasta yang berada di Kota Surabaya mencapai 344.992 mahasiswa.

2. Sampel

Azwar (2018) mendefinisikan sampel sebagai bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri tertentu dan dipilih untuk menjadi representasi dari keseluruhan populasi dalam suatu penelitian. Penelitian dengan populasi besar, pengambilan sampel menjadi suatu keharusan mengingat keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga peneliti. Pada penelitian ini jumlah sampel sebesar 100 mahasiswa, sampel dihitung berdasarkan rumus Slovin berikut:

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

Keterangan:

a = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = Nilai kritis (batas penelitian) yang diinginkan (persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesamaan penarikan sampel)

Hitungan:

$$n = \frac{344.992}{1 + 344.992(0,1^2)}$$

$$n = \frac{344.992}{1 + 344.992(0,01)}$$

$$n = \frac{344.992}{1 + 3449,92}$$

$$n = \frac{344.992}{3450,92}$$

$$n = 99,97 \approx 100 \text{ sampel}$$

3. Teknik Pengambilan Sampel

Penelitian ini menggunakan teknik non probability sampling dengan jenis insidental sampling. Sugiyono (2013) mendefinisikan *incidental sampling*, yaitu siapa saja yang secara kebetulan/ insidental bertemu dengan peneliti dan cocok atau relevan dengan kriteria peneliti maka dapat digunakan sebagai sampel. Pengambilan *incidental sampling* ini dilakukan pada subjek yang memiliki karakteristik sesuai populasi pada penelitian ini, yaitu mahasiswa/i aktif semester 2 sampai 6 di Kota Surabaya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan skala. Azwar (2021) menjelaskan bahwa skala merupakan instrumen pengumpulan data kuantitatif yang terdiri dari sejumlah pernyataan, di mana pernyataan-pernyataan tersebut memuat bentuk-bentuk serta indikator perilaku yang digunakan untuk mengukur kondisi diri subjek.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah skala dengan model *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengungkapkan sejauh mana tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan pengalaman serta kondisi yang subjek rasakan. Skala *likert* terdiri dari dua variasi aitem (pernyataan), yaitu *favourable* dan *unfavourable*. Aitem *favourable* berisikan aitem yang memihak, mendukung, atau menunjukkan ciri-ciri adanya atribut yang akan diukur, sedangkan aitem *unfavourable* merupakan aitem yang berisi tidak mendukung atau tidak menggambarkan ciri-ciri atau atribut yang akan diukur.

Tabel 3. 1 Skor Skala *Likert*

Jawaban	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Penelitian ini menggunakan tiga skala pengukuran yaitu *cyberloafing*, *academic boredom*, dan *self regulated learning*. Berikut adalah tabel *blue print* dari tiga skala tersebut:

1. Skala *Cyberloafing*

Cyberloafing dalam penelitian ini menggunakan skala yang telah digunakan oleh Tanjung (2022) dengan subjek mahasiswa di UIN Walisongo Semarang dan memiliki reliabilitas sebesar 0.934. Skala pengukuran ini terdiri dari 36 aitem, namun peneliti memodifikasi sehingga mendapatkan total 25 aitem. Skala ini disusun berdasarkan aspek-aspek *cyberloafing* menurut Akbulut, dkk (2016) yaitu *sharing*, *shopping*, *real time updating*, *accessing online content*, dan *gaming/ gambling*.

Tabel 3. 2 Blue Print Skala *Cyberloafing*

Aspek	Indikator	F	UF	Total
<i>Sharing</i>	Memeriksa postingan orang lain	7, 17	6	3
	Memberikan komentar pada postingan orang lain	18, 13	16	3
<i>Shopping</i>	Mencari barang di situs belanja <i>online</i>	1, 3	20	3
	Melakukan transaksi di situs belanja <i>online</i>	19, 4	8	3
<i>Real Time Updating</i>	Membagikan informasi ke orang lain	23, 25	24	33
	Mengetahui dan memberikan komentar pada topik yang sedang <i>trend</i>	9, 14	10	3
<i>Accessing Online Content</i>	Mengakses internet yang berhubungan dengan <i>music</i>	21	-	1
	Mengakses internet yang berhubungan dengan video	15	-	1
<i>Gaming/ Gambling</i>	Bermain <i>game online</i>	5	11	2
	Melakukan taruhan dengan teman di <i>game online</i>	2, 22	12	3
Total				25

2. Skala *Academic Boredom*

Academic boredom dapat diukur dengan menggunakan *Academic boredom Scale (ABS)* yang dikembangkan oleh Acee, dkk (2010), dengan dua aspek yang terdiri dari *task focused boredom* dan *self focused boredom*.

Tabel 3. 3 Blue Print Skala *Academic boredom*

Aspek	Indikator	F	UF	Total
<i>Task Focused Boredom</i>	Memandang tugas akademik sebagai sesuatu yang selalu berulang dan tidak bervariasi	3, 20	18	3
	Memandang tugas akademik sebagai sesuatu yang tidak berguna dan tidak relevan dengan kebutuhan dirinya	4, 12	8	3
	Memandang tugas akademik sebagai sesuatu yang membosankan dan tidak menarik untuk dikerjakan	14, 17	1	3
	Mempertanyakan tujuan dan makna dari tugas akademik yang diberikan	22, 24	21	3
<i>Self Focused Boredom</i>	Merasakan frustrasi dan ketidaknyamanan selama menjalani kegiatan belajar	11, 23	7	3
	Mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus dan merasa mudah terganggu saat belajar	16, 13	-	3
	Merasa tidak sabar dan ingin segera mengakhiri kegiatan akademik yang sedang berlangsung	5, 25	19	3
	Merasakan kelelahan secara fisik maupun mental akibat aktivitas belajar yang dijalani	6	2	2
	Memiliki keinginan untuk beralih dari kegiatan akademik dan melakukan hal lain yang lebih menarik	9, 15	10	3
Total				25

3. Skala *Self Regulated Learning*

Self regulated learning dalam penelitian ini menggunakan skala yang telah digunakan oleh Sari (2023) dengan reliabilitas sebesar 0.922. Skala pengukuran ini terdiri dari 36 aitem, namun peneliti memodifikasi sehingga mendapatkan total 30 aitem. Skala ini disusun berdasarkan aspek-aspek *self regulated learning* menurut Zimmerman (1998) yaitu metakognisi, motivasi, dan perilaku.

Tabel 3. 4 Blue Print Skala *Self regulated learning*

Aspek	Indikator	F	UF	Total
Metakognisi	Berusaha menghafal dengan mengulang materi agar lebih mudah dipahami	4, 3	20	3
	Membuat ringkasan menggunakan kata-kata sendiri dalam memahami materi	23, 11	25	3
	Melakukan perencanaan, pemantauan, penggunaan strategi pengaturan belajar, evaluasi dan revisi dari kegiatan belajar	8, 7	17	3
Motivasi	Memuaskan keingintahuan menjadi lebih kompeten, berfikir untuk memperoleh prestasi lebih tinggi, melakukan usaha yang lebih baik	27, 12	1	3
	Berusaha menghubungkan materi dengan hal yang berkaitan dengan dirinya	30, 13	19	3
	Berusaha merubah situasi belajar menjadi hal yang menyenangkan	22, 26	28	3
	Merencanakan dan membayangkan konsekuensi atas imbalan atau hukuman dari proses belajar	6, 9	10	3
Perilaku	Berusaha mempertahankan semangat belajar yang dimiliki	15, 5	21	3
	Berusaha mengatur waktu dan lingkungan belajar	2, 18	16	3

	Meminta bantuan kepada orang lain sebagai upaya untuk memahami materi agar mampu menyelesaikan tugas dengan usahanya sendiri	24, 29	24	3
Total				30

F. Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

1. Validitas Isi

Validitas atau *validity* menurut Azwar (2015) adalah sejauhmana akurasi suatu tes atau skala dalam menjalankan fungsi pengukurannya. Penyesuaian cara estimasi dilakukan berdasarkan sifat dan fungsi masing-masing tes, sementara validitas secara umum dibagi ke dalam tiga kategori utama, yaitu *content validity* (validitas isi), *construct validity* (validitas konstruk), dan *criterion-related validity* (validitas berdasarkan kriteria (Azwar, 2015).

Penelitian ini menggunakan uji validitas isi (*content validity*) sebagai pendekatan pengujian. Azwar (2015) mendefinisikan validitas isi sebagai validitas yang dinilai berdasarkan kelayakan dan relevansi isi tes terhadap tujuan pengukuran, yang penilaiannya dilakukan oleh pihak yang berkompeten atau *expert judgment*. Pihak tersebut dalam penelitian ini adalah dosen pembimbing satu, dua, dan dosen, hal ini bertujuan untuk menentukan seberapa jauh kesesuaian antara aitem-aitem alat ukur dengan dimensi, aspek, serta indikator yang hendak diukur. Analisis validitas isi dihitung berdasarkan formula Aiken's V (Azwar, 2021), adapun rumusnya sebagai berikut:

$$V = \sum \frac{S}{[n(c - 1)]}$$

Keterangan:

$$S = r - I_0$$

r = angka yang diberikan penilai

I_0 = angka penilai validitas terendah

n = jumlah penilai

c = angka penilaian validitas tertinggi

2. Daya Diskriminasi Aitem

Daya diskriminasi aitem merujuk pada seberapa tepat suatu alat ukur dalam menjalankan fungsinya sebagai instrumen pengukuran. Sebuah alat tes dapat dinyatakan valid apabila tidak hanya mampu mengukur secara tepat tetapi juga mampu memberikan gambaran yang akurat mengenai data penelitian yang sedang diteliti (Azwar, 2021). Suatu aitem dianggap memenuhi syarat validitas apabila koefisien daya diskriminasinya mencapai nilai minimal 0,30 (Azwar, 2021). Jumlah aitem yang memenuhi syarat tersebut ketika belum mencapai jumlah yang dibutuhkan, maka batas kriteria dapat diturunkan, misalnya menjadi 0,25 agar jumlah aitem yang diperlukan tetap dapat terpenuhi (Azwar, 2021). Pengujian daya diskriminasi aitem dalam penelitian ini dilakukan dengan menghitung koefisien korelasi antara distribusi skor masing-masing aitem dengan skor total skala secara keseluruhan. Adapun rumus yang digunakan dalam pengujian daya diskriminasi aitem pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n\sum x^2 - (\sum x)^2)(n\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi butir/ aitem

n = Jumlah subjek

x = skor total

y = skor butir/ aitem

3. Reliabilitas

Reliabel secara harfiah berarti dapat dipercaya, sehingga suatu pengukuran dikatakan reliabel apabila menghasilkan hasil yang konsisten, stabil dari waktu ke waktu, dan tepercaya dalam arti tidak mengalami perubahan selain karena perubahan atribut yang diukur (Azwar, 2021). Sebuah alat ukur dapat dinyatakan reliabel ketika digunakan sebanyak dua kali untuk mengukur gejala yang sama dan menghasilkan hasil yang relatif tidak berbeda atau konsisten. Alpha Cronbach menurut Azwar (2021) dapat digunakan untuk metode statistik dalam menguji tingkat reliabilitas suatu alat ukur. Azwar (2021) menjelaskan bahwa reliabilitas dapat dinyatakan melalui koefisien reliabilitas dengan rentang nilai antara 0,00 sampai 1, di mana semakin tinggi nilai koefisien yang mendekati angka 1, maka semakin tinggi pula tingkat reliabilitas alat ukur tersebut.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Asumsi

Uji asumsi terlebih dahulu dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis. Uji asumsi ini dilaksanakan sebagai dasar pertimbangan dalam menentukan prosedur komputasi yang spesifik dan tepat untuk digunakan dalam proses pengujian hipotesis (Azwar, 2019). Uji asumsi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah sebaran data variabel penelitian dalam suatu populasi berdistribusi normal atau tidak. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (sig) > 0.05 , sedangkan jika nilai signifikansi (sig) < 0.05 , maka data dinyatakan tidak berdistribusi secara normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel memiliki hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Uji ini juga bertujuan untuk memastikan apakah sebaran data pada variabel bebas berbanding lurus atau tidak dengan variabel terikat. Jika nilai signifikansi (sig) > 0.05 , maka kedua variabel dinyatakan memiliki hubungan linear, sedangkan jika nilai signifikansi (sig) < 0.05 , maka kedua variabel dinyatakan tidak memiliki hubungan yang linear.

c. Uji Homogenitas

Metode penelitian kuantitatif menurut Azwar (2017) bahwa peneliti harus memastikan data memenuhi asumsi homogenitas varian sebelum melakukan uji hipotesis parametrik seperti t-test atau ANOVA. Apabila nilai signifikansi (Sig) $> 0,05$ maka varian sampel dianggap homogen, sedangkan apabila signifikansi (Sig) $< 0,05$ maka varian sampel tersebut tidak homogen.

2. Hipotesis

Azwar (2019) mendefinisikan hipotesis penelitian sebagai jawaban sementara yang masih membutuhkan pembuktian kebenarannya, yang diuji melalui serangkaian pertanyaan yang telah disusun berdasarkan teori-teori relevan dengan tujuan untuk menjelaskan korelasi antar variabel. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Uji *Independent Sample T-Test*

Uji *Independent sample t-test* digunakan untuk mengukur apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara dua kelompok yang tidak saling berhubungan (antara variabel bebas dan variabel terikat) pada berskala interval.

b. Korelasi *Pearson*

Korelasi *product moment pearson* merupakan teknik statistik untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan linier antara dua variabel interval dengan nilai koefisien r antara -1 sampai +1.

c. Uji Perbedaan Korelasi

Uji perbedaan korelasi digunakan untuk membandingkan dua nilai koefisien *pearson* (r) dari dua kelompok yang berbeda serta melihat apakah terdapat perbedaan kekuatan hubungan.

d. Uji Fisher Z

Uji Fisher Z merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua koefisien korelasi. Metode ini dikembangkan oleh Ronald Aylmer Fisher (dalam Ramseyer, 1979) dengan cara mentransformasikan nilai koefisien *pearson* (r) ke dalam bentuk Z agar distribusinya mendekati normal, sehingga memungkinkan dilakukan perbandingan secara statistik. Langkah pertama untuk melakukan uji Fisher Z yaitu mentransformasi Z dengan menggunakan rumus berikut:

$$(z_r = \frac{1}{2} \ln \frac{1+r}{1-r})$$

Keterangan:

r = Koefisien korelasi *pearson*

Z = Nilai hasil transformasi Fisher

In = Logaritma natural

Langkah berikutnya menguji perbedaan korelasi dengan menggunakan rumus berikut:

$$z_{hitung} = \frac{z_1 - z_2}{\sqrt{\frac{1}{N_1-3} + \frac{1}{N_2-3}}}$$

Kerangan:

Z_{hitung} = Nilai uji perbedaan korelasi

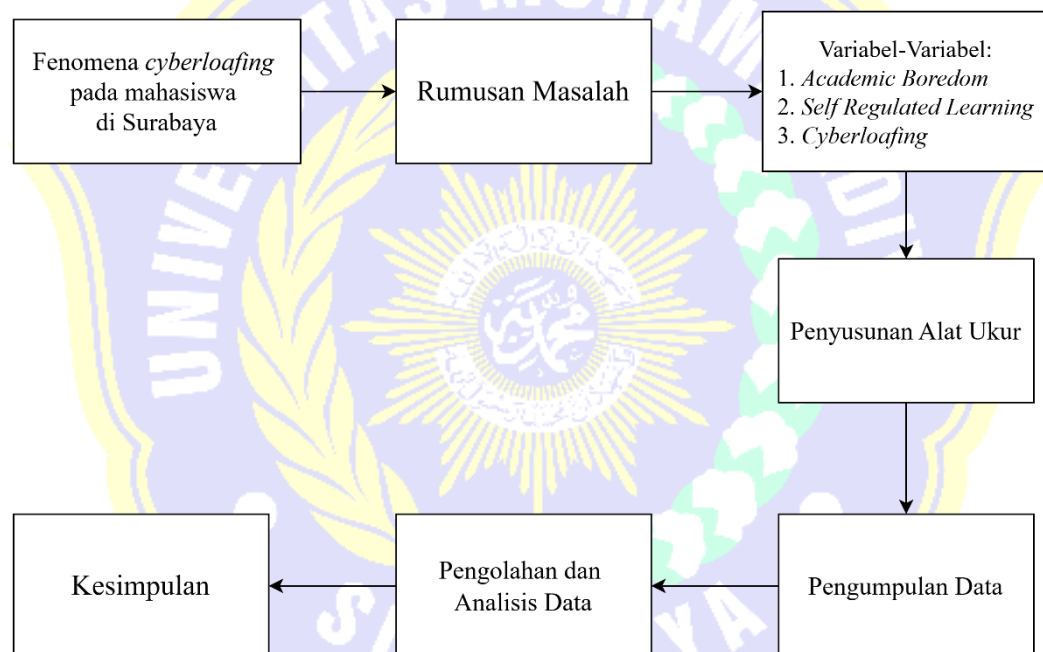
Z_1 = Hasil transformasi kelompok pertama

Z_2 = Hasil transformasi kelompok kedua

N_1 = Jumlah sampel kelompok pertama

N_2 = Jumlah sampel kelompok kedua

H. Kerangka Kerja



Gambar 3. 1
Kerangka Kerja