



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Sifat Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif lebih berdasarkan pada data yang dapat dihitung untuk menghasilkan penafsiran kuantitatif yang kokoh (Hikmat, 2011:41). Penelitian biasanya dihadapkan pada penentuan sebab-akibat. Metode kuantitatif mempunyai maksud dalam usahanya menemukan pengetahuan melalui verifikasi hipotesis yang dispesifikasikan secara priori. Untuk mengumpulkan data, metode kuantitatif memanfaatkan tes tertulis atau kuisioner atau menggunakan alat fisik lainnya seperti poligraf, dan sebagainya. Metode kuantitatif dapat menetapkan semua aturan pengumpulan dan analisis data sebelumnya. Mereka sudah mengetahui hipotesis yang akan diuji dan dapat mengembangkan instrumen yang cocok dengan variabel (Hikmat, 2011: 43).

Teori dalam penelitian kuantitatif menjadi faktor yang sangat penting dalam proses penelitian itu sendiri. Teori atau paradigma teori digunakan untuk menuntun peneliti menemukan masalah penelitian, menemukan

hipotesis, menemukan konsep-konsep, menemukan metodologi, dan menemukan alat-alat analisis data (Bungin, 2005: 25).

Dalam metode kuantitatif, desain harus disusun secara pasti sebelum fakta dikumpulkan. Sekali desain digunakan, tidak boleh diubah dalam bentuk apapun. Sebab, jika diadakan perubahan akan mengaburkan variabel, sehingga penafsiran yang bermakna menjadi tidak mungkin (Hikmat, 2011: 44).

### **3.2 Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis eksplanatif, di mana penelitian jenis ini berusaha menguji hipotesis yang menyatakan hubungan sebab akibat antara dua variabel atau lebih. Penelitian eksplanatif bertujuan untuk menghubungkan pola-pola yang berbeda, namun memiliki keterkaitan serta menghasilkan pola hubungan sebab akibat (Martono, 2011:17). Variabel yang mempengaruhi disebut independen, sedangkan variabel yang terpengaruh oleh perubahan variabel independen disebut sebagai variabel dependen (Istijanto, 2005:31). Dalam hal ini antara variabel-variabel pelaksanaan *Family Gathering* dengan variabel motivasi kerja karyawan.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah Survei. Survei merupakan metode riset dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen

pengumpulan datanya. Tujuannya untuk memperoleh informasi tentang sejumlah responden yang dianggap mewakili populasi tertentu (Kriyantono, 2009:59).

Dalam survei proses pengumpulan dan analisis data sosial bersifat sangat terstruktur dan mendetail melalui kuesioner sebagai instrumen utama untuk mendapatkan informasi dari sejumlah responden yang diasumsikan mewakili populasi secara spesifik.

### **3.3 Populasi dan Sampel**

#### **3.3.1 Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek dan subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulannya (Ruslan, 2004:133). Populasi dalam penelitian ini adalah karyawan Teraskota *Entertainment Center* yang mengikuti *Family Gathering* di Ocean Park 2013 sekaligus karyawan yang telah merasakan program *reward*. Menurut data kepesertaan *Family Gathering* 2013 di Ocean Park yang diberikan Haryoto selaku HRD Teraskota *Entertainment Center*, karyawan yang mengikuti

*Family Gathering* 2013 sebanyak 125 orang (sumber: data peserta *family gathering* 2013).

### 3.3.2 Sample

Sampel dapat diartikan sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel penelitian adalah sebagian yang diambil dari keseluruhan obyek yang diteliti yang dianggap mewakili terhadap seluruh populasi dan diambil dengan menggunakan teknik tertentu (Taniredja et all, 2011: 34).

Dalam penarikan sampel maka jumlahnya harus *representative* untuk nanti hasilnya bisa digeneralisasikan. Untuk memenuhi persyaratan tersebut maka dalam penentuan jumlah sampel penulis menggunakan rumus Perhitungan Taro Yamane.

Kemudian jumlah sampel akan ditentukan dengan jumlah populasi peserta *Family Gathering* yang juga merupakan karyawan yang telah merasakan program *reward* Teraskota *Entertainment Center*, sebanyak 125 orang dengan nilai presisi tingkat kesalahan 10%. Menggunakan Rumus Taro Yamane (Yamane, 1967:99).

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

Keterangan :

$n$  = Jumlah Sampel yang di cari

$N$  = Jumlah Populasi

$d$  = Jumlah Presisi 10% (0,10)

Sampel diambil dari total populasi sebagai wakil dari populasi yang merupakan peserta *Family Gathering* sekaligus karyawan yang telah merasakan program *reward* Teraskota *Entertainment Center*. Dengan menggunakan rumus Taro Yamane, maka jumlah sampel yang dibutuhkan adalah sebanyak:

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

$$n = \frac{125}{125(0,10)^2 + 1}$$

$$n = \frac{125}{125(0,01) + 1}$$

$$n = \frac{125}{2,25} = 55.5$$

Dari perhitungan tersebut, didapat hasil 55.5 orang, maka dibulatkan menjadi 56 orang. Jadi, jumlah sampel yang diteliti sebanyak 56 responden.

Penentuan jumlah sampel penelitian menggunakan teknik pengambilan sampel secara Teknik *Stratified Proporsional Random Sampling* yaitu metode sampel dengan cara membagikan populasi ke dalam kelompok-kelompok yang homogen yang disebut strata, dan kemudian sampel diambil secara acak dari tiap strata tersebut.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data primer.

#### **3.4.1 Sumber Primer**

Data primer adalah data yang didapatkan langsung dari sumber utama penelitian. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode angket (kuisisioner), merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2011:142). Dalam penelitian ini kuisisioner berupa pertanyaan tertulis, dalam pertanyaan tersebut terdapat pilihan-pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh responden sesuai dengan realitas yang dialaminya. Kuisisioner tersebut akan disebar kepada karyawan yang mengikuti *Family Gathering Teraskota Entertainment Center*.



Alat ukur yang digunakan dalam pengukuran kuesioner tersebut adalah pengukuran skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap seseorang terhadap suatu objek sikap. Ukuran ini dimasukkan kedalam lima skala dengan ukuran sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), netral (N), setuju (S) dan sangat setuju (SS).

### **3.5 Operasionalisasi Konsep dan Teknik Pengukuran Data**

#### **3.5.1 Operasionalisasi Konsep**

Variabel penelitian ini terdiri atas dua macam yaitu: variabel terikat atau variable yang tergantung pada variabel lainnya dan variabel bebas atau variabel yang tidak tergantung pada variabel lainnya. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel terikat adalah motivasi kerja karyawan (Y)
2. Variabel tidak terikat adalah kegiatan *employee relations* berupa *family gathering* (X1) dan program *reward* (X2)

Variabel ini kemudian dibagi menjadi beberapa dimensi dan dijelaskan indikator-indikatornya.

Variabel Kegiatan *Employee Relations* dibagi menjadi dimensi berikut ini:

1. *Family Gathering*

a. Definisi konseptual: *family gathering* adalah ajang yang sering dilakukan perusahaan untuk khalayak internalnya (karyawan, pemegang saham, atau investor) dengan tujuan untuk mengakrabkan hubungan antar peserta (Pudjiastuti, 2010:171).

b. Definisi operasional: pelaksanaan *special event* berupa *family gathering* yang merupakan kegiatan Teraskota *Entertainment Center* yang bertujuan untuk menjalin keakraban antar semua pihak. Tolak ukur yang tepat untuk menilai kesuksesan acara *Family Gathering* di Ocean Park ini bertolak dari elemen “*News Question*” yang terdiri atas 5W+1H (Lesly, 1993:106).

Elemen-elemen tersebut adalah *What, Why, When, Where, Who* dan *How*.

2. *Program Reward*

a. Definisi konseptual: Nugroho (2006:5) mengatakan bahwa *reward* artinya ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan. Dalam konsep manajemen, *reward* merupakan salah satu alat untuk meningkatkan motivasi para karyawan metode ini bisa

mengasosiasikan perbuatan dan kelakuan seseorang dengan perasaan bahagia, senang, dan biasanya akan membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang.

- b. Definisi operasional: pelaksanaan program *reward* yang merupakan kegiatan bersekala Teraskota *Entertainment Center* bertujuan untuk memotivasi karyawan. Secara luas sistem penghargaan diciptakan untuk menarik, menahan, dan memotivasi kinerja karyawan. Untuk mengukur keadilan atas persamaan yang bisa dicapai terdapat tiga dimensi yaitu Kesamaan Internal, Kesamaan Eksternal, dan Kesamaan Individual. Menurut Rosandy Ruslan dalam mengukur penghargaan terdapat tiga dimensi yaitu pemberian pujian, pemberian imbalan/ hadiah dan dorongan rasa memiliki.

Variabel kegiatan motivasi kerja karyawan dibagi menjadi dimensi berikut ini:

#### Motivasi kerja

- a. Definisi konseptual: Motivasi merupakan kegiatan memberikan dorongan kepada seseorang atau diri sendiri untuk mengambil tindakan yang dikehendaki. Motivasi berarti membangkitkan motif, membangkitkan gaya gerak, atau menggerakkan

seseorang atau diri sendiri untuk berbuat sesuatu dalam rangka mencapai kepuasan atau suatu tujuan (Effendy, 1993:148).

- b. Definisi operasional: kegiatan *Family Gathering* ini diharapkan membawa hasil pada perubahan motivasi kerja karyawan untuk mencapai tujuan perusahaan. Kerap kali semangat karyawan mengendur, dan kurang adanya semangat dalam bersaing maupun berkompetisi. Menurut A.H Maslow dalam Sondang Siagian (1989:146) mengatakan bahwa kebutuhan manusia itu dapat diklasifikasikan pada lima hirarki kebutuhan. Mengacu pada teori Motivasi Hirarki Kebutuhan Maslow, maka terdapat 5 dimensi yakni: kebutuhan fisiologis, kebutuhan keamanan, kebutuhan penghargaan, kebutuhan berkelompok, dan kebutuhan aktualisasi diri.

**Tabel 3.1**  
Operasionalisasi Konsep

Variabel	Dimensi	Indikator
Kegiatan <i>Employee Relations</i> berupa <i>Family Gathering</i> (Variabel X1)	<i>What</i>	Tema Acara
		Kesan yang Ditonjolkan
		Batasan Posisi
		Konsep Acara

	<i>Why</i>	Tujuan Acara Berlangsung
	<i>When</i>	Waktu Persiapan Acara
		Ketepatan Pemilihan Waktu Acara
		Lamanya Acara Berlangsung
		Jeda Acara
	<i>Where</i>	Lokasi Acara
	<i>Who</i>	Peserta Acara
		Kepanitiaan Acara
		Pengisi Acara
	<i>How</i>	Informasi Mengenai Acara
		Perencanaan Acara
		Pelaksanaan Acara
Kegiatan <i>Employee Relations</i> berupa Program <i>Reward</i> (Variabel X2)	Pujian	Pemberian Pujian
	Imbalan/ Hadiah	Pemberian Imbalan/ Hadiah
	<i>Sense of belonging</i>	Dorongan Rasa Memiliki
	Kesamaan Internal	Kesesuaian Penghargaan dalam Prestasi
	Kesamaan Eksternal	Penghargaan Sesuai Standart

	Kesamaan Individual	Asas Keadilan
Motivasi Kerja Karyawan (Variabel Y)	Fisiologis	Penyediaan Ruang Kerja
		Penyediaan Sarana Kerja
		Penyedia Fasilitas Kerja
	Keamanan	Jaminan Keamanan Lingkungan Pekerjaan
		Dukungan Pengamanan dalam Pelaksanaan Pekerjaan
		Perlindungan Terhadap Resiko Pekerjaan
	Berkelompok	Hubungan Antar Sesama Karyawan
		Dukungan Sesama Karyawan
		Hubungan Karyawan Dengan Unit Kerja Terkait
	Penghargaan	Insentif
		Penghargaan Pimpinan
		Penghargaan Insentif Terkait
	Aktualisasi Diri	Aktualisasi Identitas Karyawan

		Aktualisasi Profesionalitas Karyawan
		Aktualisasi Akuntabilitas Karyawan

### 3.5.2 Teknik Pengukuran Data

Menurut Singarimbun dan Effendy (2006:11) cara pengukuran dengan menggunakan Skala Likert ini adalah dengan menghadapkan seseorang responden dengan sebuah pertanyaan dan kemudian responden diminta untuk memberikan jawaban “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Ragu-Ragu”, “Tidak Setuju”. “Sangat Tidak Setuju”.

**Tabel 3.2**  
Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Netral	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Sumber: Effendy, 2006:11

Setelah itu keseluruhan skor yang dikumpulkan kemudian dijumlahkan. Selanjutnya dilakukan perhitungan untuk mencari pengaruh variabel.

## 3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas

### 3.6.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut (Ghozali, 2006:49).

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 20 dengan mengecek nilai tiap item pernyataan pada kedua variabel. Pengujian validitas data ditentukan melalui *Corrected Item – Total Correlation* yang mana jika koefisien korelasi minimal 0.30 (Azwar, 1999: 42). Dalam hal pengujian validitas guna penelitian lebih lanjut, penulis menyebarkan kuisisioner kepada 30 responden awal.

**Tabel 3.3**  
Uji Validitas Variabel X1

**Item-Total Statistics**



	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	88.27	163.720	.393	.954
X2	88.00	163.172	.468	.953
X3	87.90	157.610	.673	.951
X4	87.97	160.930	.536	.953
X5	88.33	164.506	.492	.953
X6	88.33	159.057	.729	.951
X7	88.27	160.754	.551	.952
X8	88.23	163.013	.470	.953
X9	88.07	162.478	.626	.952
X10	88.47	156.326	.628	.952
X11	87.93	158.133	.542	.953
X12	87.67	155.126	.782	.950
X13	87.67	153.333	.830	.949
X14	87.80	154.303	.833	.949
X15	87.80	156.372	.688	.951
X16	88.23	155.564	.680	.951
X17	88.20	156.510	.711	.951
X18	88.10	157.266	.753	.950
X19	88.40	161.283	.479	.953
X20	88.20	153.407	.787	.950
X21	88.30	160.286	.661	.951
X22	88.17	155.523	.819	.949
X23	88.23	155.151	.868	.949
X24	87.93	153.444	.915	.948

**Tabel 3.4**  
Uji Validitas Variabel X2

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
XX1	18.93	10.340	.796	.811
XX2	18.53	11.292	.559	.854
XX3	18.93	10.340	.703	.828
XX4	18.97	9.964	.772	.814
XX5	19.13	12.602	.342	.889
XX6	18.83	10.833	.788	.816

**Tabel 3.5**  
Uji Validitas Variabel Y

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	34.30	21.252	.417	.906
Y2	33.93	19.720	.895	.878
Y3	33.90	19.472	.793	.882
Y4	34.07	19.306	.751	.884
Y5	33.80	18.717	.748	.884
Y6	34.13	21.085	.484	.901
Y7	34.07	21.513	.420	.905
Y8	33.63	20.447	.582	.895
Y9	33.80	19.752	.823	.881
Y10	33.67	19.885	.709	.887

Setelah dilakukan penghitungan terhadap kuisioner, didapatkan hasil bahwa uji validitas variabel *Special Event* yaitu *Family Gathering* Teraskota

(X1), variabel Program *Reward* (X2) dan Motivasi Kerja Karyawan (Y) masing-masing *corrected item – total correlation* > 0.30. Dengan hasil uji validitas yang didapat dari penyebaran awal 30 kuisisioner, maka kuisisioner tersebut telah valid dan lolos uji validitas.

### 3.6.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas sebenarnya adalah alat untuk mengukur suara kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstriik. Suatu kuesioner dikatakan reliable atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil (Ghozali, 2006:45).

Pengujian reliabilitas dapat menggunakan metode Alpha-Crocbach. Hasil dari pengujian yang telah dilakukan dapat dibandingkan antara tabel *reliability statistic* dengan tabel tingkat reliabilitas berdasarkan tingkat Alpha. Jika ditemukan bahwa nilai Alpha hitung lebih besar dari pada r tabel, maka instrument penelitian dinyatakan reliabel (Triton, 2006: 248).

**Tabel 3.6**  
Tingkat Reliability Berdasarkan Nilai Alpha

Alpha	Tingkat Reliabilitas
0.00 s/d 0.20	Kurang reliable
0.20 s/d 0.40	Agak reliable
0.40 s/d 0.60	Cukup reliable
0.60 s/d 0.80	Reliable
0.80 s/d 1.00	Sangat reliable

Sumber: Triton, 2006:248

Hasil tingkat reabilitas variabel bebas (X), yaitu kegiatan *Special Event* (X1) dan Program *Reward* (X2) yang teruji dalam program IBM SPSS 20.0 tertera dalam table di bawah:

**Tabel 3.7**  
Uji Reliabilitas Variabel X1

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.953	24

**Tabel 3.8**  
Uji Reabilitas Variabel X2

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.861	6

Nilai 0.953 memberi makna bahwa variabel bebas *family gathering* bersifat sangat reliable dan nilai 0.861 juga menunjukkan bahwa variabel bebas program *reward* bersifat sangat reliable. Kemudian, hasil tingkat realibilitas variabel terikat, yaitu Motivasi Kerja Karyawan yang teruji dalam program IBM SPSS 20.0 tertera dalam tabel berikut:

**Tabel 3.9**  
Uji Reliabilitas Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.901	10

Nilai 0.901 memberi makna bahwa seluruh variabel terikat juga bersifat sangat reliable.

### 3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara atau metode untuk menganalisis data penelitian, termasuk alat-alat statistik yang relevan untuk digunakan dalam penelitian (Noor, 2011:164).

Karena penelitian ini mengukur motivasi kerja karyawan maka peneliti menggunakan skala Likert karena paling tepat dan mewakili. Dengan skala

Likert maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator tersebut dijadikan titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

