

BAB III

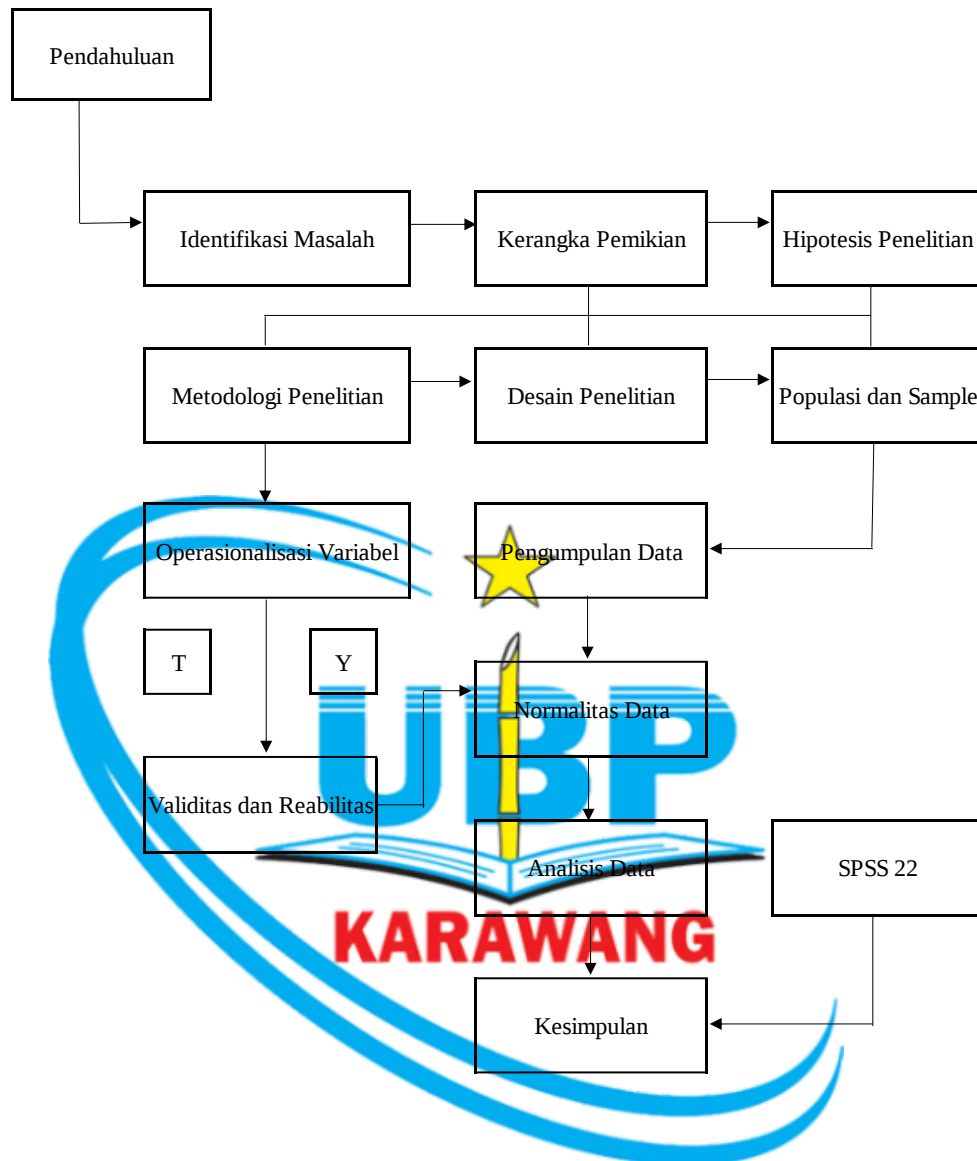
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Menurut Silaen (2018) Desain penelitian adalah desain mengenai keseluruhan proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Menurut Sugiyono (2019:2) “Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah. Pada penelitian ini penulis menggunakan jenis pendekatan kuantitatif dengan metode analisis deskriptif dan verifikatif. Penelitian kuantitatif menurut Margono dalam Darmawan (2014:37) “Merupakan suatu proses menemukan pemahaman dengan menggunakan data berupa angka sebagai alat mengemukakan keterangan mengenai apa yang ingin dibuktikan.

Menurut Sugiyono (2014:53) “Metode deskriptif adalah rumusan masalah yang berkaitan dengan pernyataan terhadap keberadaan variabel mandiri, baik hanya pada satu variabel atau lebih (variabel mandiri adalah variabel yang berdiri sendiri, bukan variabel independen selalu dipasangkan dengan variabel dependen)”. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menjelaskan gambaran dari data penelitian secara sistematis, factual serta akurat berdasarkan peristiwa alam dan sosial yang terjadi di masyarakat. Proses penelitian deskriptif harus dilakukan secara tersruktur dari awal hingga akhir untuk mendapatkan hasil yang baik.

Sedangkan Metode Verifikatif menurut Sugiyono (2014:20) “Merupakan penelitian yang dilakukan terhadap populasi atau sampel tertentu dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”. Metode Verifikatif digunakan untuk menjawab rumusan masalah 4, 5 dan 6 yaitu bagaimana pengaruh *reward* terhadap kinerja karyawan pada Gramedia World Karawang , bagaimana pengaruh *punishment* terhadap kinerja karyawan pada Gramedia World Karawang serta bagaimana pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap kinerja karyawan pada Gramedia World Karawang.



Gambar 3. 1
Desain Penelitian

Sumber : Diolah dari berbagai sumber (2021)

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Gramedia World Karawang yang berlokasi di kav. V, Jl. Galuh Mas Raya, Sukaharja, Kec. Telukjambe Tim., Kabupaten Karawang, Jawa Barat 41361.

3.2.2 Waktu Penelitian

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian

No	Nama Kegiatan	Jadwal Penelitian											
		Nov-22	Des-22	23-Jan	23-Feb	23-Mar	Apr-23	Mei-23	Jun-23	23-Jul	Agus-23	Sep-23	Okt-23
1	Observasi												
2	Menyusun Proposal												
3	Seminar Proposal												
4	Mengumpulkan Data												
5	Menyusun Skripsi												
6	Sidang Skripsi												

3.3 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

3.3.1 Definisi dan Operasional Variabel

Sugiyono (2018:38) “Definisi operasional variabel merupakan suatu atribut, sifat maupun nilai dari objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari serta ditarik kesimpulannya”.

3.3.2 Definisi Konseptual

Menurut Chourmain (2013:48) “Definisi konseptual merupakan penjelasan konsep secara singkat dan jelas dengan penarikan Batasan agar mudah dipahami”.

Reward adalah suatu wujud penghargaan ataupun imbalan balas jasa yang diberikan kepada karyawan yang telah berperilaku baik, melakukan suatu prestasi atau hal positif, memberikan suatu dedikasi ataupun keberhasilan dalam melaksanakan tugas yang telah diberikan sesuai target yang sudah ditetapkan. *Reward* dapat berupa materil dan juga non materil.

Punishment merupakan suatu hukuman atau ganjaran yang diberikan kepada seseorang atau kelompok yang telah melakukan kesalahan, pelanggaran maupun kejahatan yang bertujuan untuk memperbaiki tingkah laku sehingga tidak terulang kembali di kemudian hari. *Punishment* dapat berupa tata tertib, larangan, teguran, peringatan, hukuman, dsb.

Kinerja adalah suatu hasil kerja atau pencapaian prestasi kerja karyawan dalam melakukan pekerjaan sesuai dengan wewenang serta tanggung jawab yang berkaitan dengan tujuan perusahaan, kepuasan konsumen dan juga memberikan kontribusi pada ekonomi dengan didasari pada kuantitas, kualitas, tanggung jawab, kerja sama tim, inisiatif, dsb.

3.3.3 Definisi Operasional *Reward*

Reward adalah suatu wujud penghargaan ataupun imbalan balas jasa yang diberikan Gramedia World Karawang kepada karyawan yang telah berperilaku baik, melakukan suatu prestasi atau hal positif, memberikan suatu dedikasi ataupun keberhasilan dalam melaksanakan tugas yang telah diberikan sesuai target yang sudah ditetapkan. *Reward* dapat berupa materil dan juga non materil. Menurut Kreitner dan Kinicki dalam Wibowo (2017:306) indikator yang digunakan untuk mengukur *reward* adalah : *Extrinsic Reward* dan *Intrinsic Reward*.

Alat ukur yang digunakan untuk mengukur *reward* pada Gramedia World Karawang dalam operasional adalah dengan menggunakan skala likert yang diukur dengan nilai terendah 1 dan nilai tertinggi 5. Dengan ketentuan yaitu : 1 = Sangat tidak sesuai, 2 = Tidak Sesuai, 3 = Cukup Sesuai, 4 = Sesuai, 5 = Sangat Sesuai.

3.3.4 Definisi Operasional *Punishment*

Punishment merupakan suatu hukuman atau ganjaran yang diberikan Gramedia Wolrd Karawang kepada seseorang atau kelompok yang telah melakukan kesalahan, pelanggaran maupun kejahatan yang bertujuan untuk memperbaiki tingkah laku sehingga tidak terulang kembali di kemudian hari. *Punishment* dapat berupa tata tertib, larangan, teguran, peringatan, hukuman, dsb. Menurut Purwanto dalam Bintoro & Daryanto (2017:185) indikator yang digunakan untuk mengukur *punishment* adalah : *Punishment Preventif* dan *Punishment Represif*.

Alat ukur yang digunakan untuk mengukur *punishment* pada Gramedia World Karawang dalam operasional adalah dengan menggunakan skala likert yang diukur dengan nilai terendah 1 dan nilai tertinggi 5. Dengan ketentuan yaitu : 1 = Sangat tidak sesuai, 2 = Tidak Sesuai, 3 = Cukup Sesuai, 4 = Sesuai, 5 = Sangat Sesuai.

3.3.5 Definisi Operasional Kinerja

Kinerja adalah suatu hasil kerja atau pencapaian prestasi kerja karyawan Gramedia World Karawang dalam melakukan pekerjaan sesuai dengan wewenang serta tanggung jawab yang berkaitan dengan tujuan perusahaan, kepuasan konsumen dan juga memberikan kontribusi pada ekonomi dengan didasari pada kuantitas, kualitas, tanggung jawab, kerja sama tim, inisiatif, dsb. Menurut Robbins dalam Silaen dkk. (2021:6) indikator yang digunakan untuk mengukur kinerja karyawan adalah : Kualitas, Kuantitas, Efektivitas, Ketepatan, Waktu dan Kemandirian.

Alat ukur yang digunakan untuk mengukur kinerja karyawan pada Gramedia World Karawang dalam operasional adalah dengan menggunakan skala likert yang diukur dengan nilai terendah 1 dan nilai tertinggi 5. Dengan ketentuan yaitu : 1 = Sangat tidak sesuai, 2 = Tidak Sesuai, 3 = Cukup Sesuai, 4 = Sesuai, 5 = Sangat Sesuai.

Tabel 3. 2 Operasional Variabel

Variabel	Konsep Variabel	Dimensi	Indikator	Skala	Item Kuisisioner
Reward (X₁)	Kreitner dan Kinicki dalam Wibowo (2017:306) “Reward adalah penghargaan yang diberikan Gramedia World Karawang kepada karyawan yang berperilaku baik, mencapai prestasi atau mencapai sesuatu yang positif, serta menunjukkan komitmen atau keberhasilan dalam	<u>Reward Extrinsic</u>	1. Penghargaan Finansial	Likert	1,2,3
			2. Penghargaan Non Finansial		4,5,6
			1. Penyelesaian		7
			2. Pencapaian		8
			3. Otonomi		9
			4. Pertumbuhan Pribadi		10
		<u>Reward Intrinsic</u>			

Tabel 3. 3 Operasional Variabel (Lanjutan)

	menyelesaikan tugas sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Penghargaan bisa berwujud dan tidak berwujud”				
Punishment (X₂)	Purwanto dalam Bintoro 7 Daryanto (2017:185) “<i>Punishment</i> adalah hukuman atau ganjaran yang diberikan oleh perusahaan kepada seseorang atau kelompok yang telah melakukan kesalahan, Pelanggaran atau kejahatan, dengan tujuan untuk memperbaiki Perilaku tersebut agar tidak terulang lagi di kemudian hari. Hukuman dapat berupa aturan, larangan, teguran, peringatan, hukuman, dan lain-lain.	<i>Punishment Preventif</i>	1. Tata Tertib		1
			2. Larangan		2
			3. Disiplin		3
			4. Anjuran dan Perintah		4
			5. Paksaan		5
		<i>Punishment Represif</i>	1. Pemberitahuan		6
			2. Teguran		7
			3. Peringatan		8
			4. Hukuman		9, 10
				Likert	

Tabel 3. 4 Operasional Variabel (Lanjutan)

Kinerja Karyawan (Y)	Robbins dalam Silaen dkk. (2021:6) “Kinerja adalah hasil kerja karyawan Gramedia World Karawang ketika mereka melakukan pekerjaan sesuai dengan wewenang dan tanggung jawabnya, yang terkait dengan tujuan perusahaan dan kepuasan konsumen, serta memberikan kontribusi ekonomi berdasarkan kuantitas, kualitas, tanggung jawab kerja tim, inisiatif, dll.	Kuantitas	1. Target Kerja	Likert	1
			2. Menyelesaikan Jumlah Unit		2
		Kualitas	1. Ketelitian		3
			2. Kerapihan		4
		Ketepatan Waktu	1. Prioritas Kerja		5
			2. Tepat Waktu Dalam Menyelesaikan Tugas		6
		Efektivitas	1. Fleksibilitas Berpikir		7
			2. Tanggung Jawab		8
		Kemandirian	1. Kemandirian Karyawan		9
			2. Kerja Sama		10

Sumber : Diolah dari berbagai Sumber (2023)

3.4 Populasi, Sample, dan Teknik Sampling

3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2019:126) populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang meliputi objek atau subjek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk mempelajarinya dan dapat ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah karyawan Gramedia World Karawang yang berjumlah 50 orang.

3.4.2 Sample

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu. Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Sugiyono (2017:81) dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh yaitu teknik penentuan sampel dengan cara mengambil seluruh anggota populasi sebagai responden. Jadi sampel dalam penelitian ini karyawan Gramedia World Karawang berjumlah 50 orang.

3.4.3 Teknik Sampling

Menurut (Sugiyono, 2017) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel diambil guna dapat menyingkat keterbatasan dana, tenaga, dan waktu. Sampel dalam penelitian ini diambil dari karyawan Gramedia World Karawang yang berjumlah 50 karyawan. Pengambilan sampel ini dilakukan dengan teknik sampling jenuh. Menurut (Arikunto & Suharsimi, 2013) Teknik sampling jenuh merupakan teknik pengambilan sampel jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka sampelnya diambil secara keseluruhan.

3.5 Pengumpulan Data Penelitian

3.5.1 Sumber Data Penelitian

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah :

1. Data Primer

Kurniawan & Puspitaningtyas (2016:78) “Data primer merupakan data yang diperoleh serta dikumpulkan langsung dari sumber pertama”. Contohnya berupa hasil kuesioner, hasil wawancara, atau hasil survei yang kemudian diolah dalam bentuk data menggunakan alat statistik.

2. Data Sekunder

Kurniawan & Puspitaningtyas (2016:78) “Data Sekunder merupakan data dokumentasi atau data yang diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian”.

Data Sekunder dapat melalui pihak atau sumber lain yang telah ada. Contohnya seperti literatur, buku, jurnal penelitian terdahulu, artikel maupun dokumen – dokumen yang dimiliki oleh perusahaan.

3.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa teknik, diantaranya :

1. Studi Kepustakaan

Menurut Sugiyono (2019:194) “Studi kepustakaan adalah penelitian dengan cara mempelajari berbagai laporan, referensi, jurnal, kepustakaan, buku, *e-book*, dan internet yang mempunyai hubungan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian”.

2. Wawancara

Menurut Utaminingsih & Maskan (2019:81) “Wawancara adalah sebuah teknik pengumpulan data berupa informasi yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung narasumber dan pewawancara/peneliti”. Pada penelitian ini, yang akan menjadi narasumber yaitu karyawan Gramedia World Karawang.

3. Kuesioner/Angket

Menurut Utaminingsih & Maskan (2019:82) “Kuesioner merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara tidak langsung. Instrumen/alat pengumpulan data (Bisa juga disebut angket/kuisisioner) berisi daftar pertanyaan yang telah disusun secara sistematis dan harus dijawab oleh responden sesuai dengan persepsinya”.

Teknik pengumpulan data yaitu dengan menyebarkan kuisisioner/angket tertutup kepada 50 karyawan Gramedia World Karawang.

4. Observasi

Menurut Siregar (2013:19) “Observasi adalah pengamatan langsung atau kegiatan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian, sehingga diperoleh gambaran jelas tentang kondisi objek penelitian”.

3.5.3 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2018:178) “Instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati”. Instrumen penelitian yang baik perlu memiliki 2 (Dua) pengukuran, diantaranya uji validitas dan uji reliabilitas.

3.6 Analisis Data

3.6.1 Uji Validitas

Uji Validitas adalah pengujian ketepatan dan kesesuaian suatu alat ukur atau instrument dalam sebuah penelitian. Uji Validitas digunakan untuk mengetahui apakah setiap item dalam instrumen itu valid atau tidak, nilai validitas dapat diketahui dengan cara mengkorelasi antara skor item dengan skor total. Jika koefisien korelasi antara item dengan total item positif dan besarnya 0.3 (>0.3) maka aitem tersebut dinyatakan valid, tetapi jika nilai korelasinya dibawah 0.3 (<0.3) maka item tersebut dinyatakan tidak valid dan harus diperbaiki (Sugiyono, 2022:267).

Koefisien korelasi yang dihasilkan kemudian dibandingkan dengan standar validasi yang berlaku. Untuk mencari nilai koefisien, maka peneliti menggunakan rumus Pearson Product Moment sebagai berikut:

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi

$\sum xi$ = Jumlah Skor Item

$\sum yi$ = Jumlah Skor Total (Seluruh Item)

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat pada masing-masing skor X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat pada masing-masing skor Y

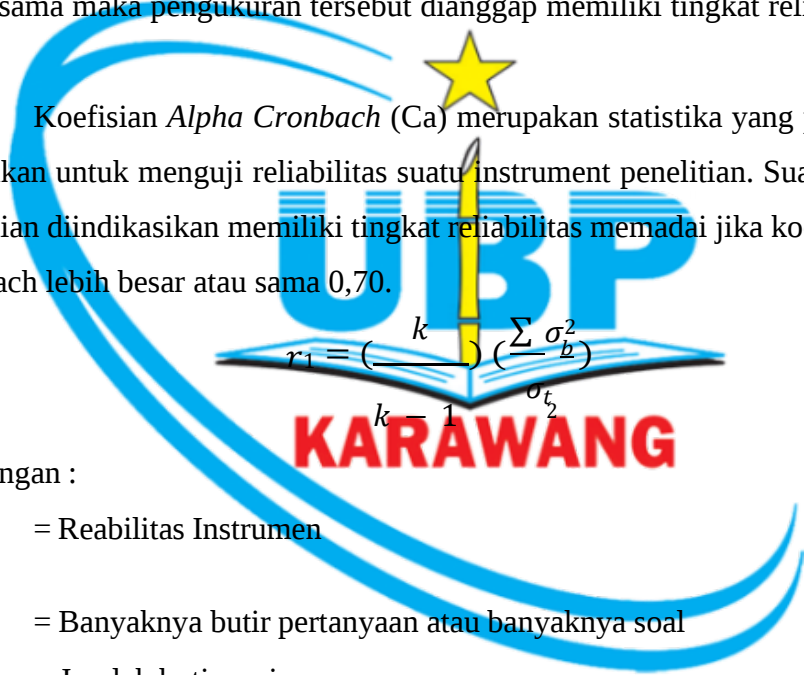
$\sum xy$ = Jumlah dari hasil pengamatan variabel X dan variabel Y

Y n = Jumlah sample/responden

3.6.2 Uji Reliabilitas

Uji Realibilitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau dengan kata lain menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama. Uji reliabilitas harus dilakukan hanya pada pertanyaan-pertanyaan yang sudah memenuhi uji validitas jika tidak memenuhi maka tidak perlu meneruskan pada uji reliabilitas. Reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi atau ketepatan data dalam interval waktu tertentu (Sugiyono, 2022:268). Pengertian reliabilitas pada dasarnya adalah sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya dan jika hasil pengukuran yang dilakukan relatif sama maka pengukuran tersebut dianggap memiliki tingkat reliabilitas yang baik.

Koefisien *Alpha Cronbach* (Ca) merupakan statistika yang paling umum digunakan untuk menguji reliabilitas suatu instrument penelitian. Suatu instrumen penelitian diindikasikan memiliki tingkat reliabilitas memadai jika koefisien Alpha Cronbach lebih besar atau sama 0,70.



$$r_1 = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_1 = Reabilitas Instrumen

K = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah butir varians

σ_t^2 = Total varians

Setiap instrument dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* melebihi 0,70 ($\alpha > r_{tabel}$) sedangkan apabila nilai korelasinya kurang dari 0,70 ($\alpha < r_{tabel}$) maka akan dinyatakan tidak reliabel. Setelah mengetahui hasil nilai korelasinya, maka dilakukan pengujian reliabilitas menggunakan *internal consistency* dengan teknik belah dua dari *sperman brown (spill half)* yang dimana untuk menghitung angka reliabilitas untuk keseluruhan item dan memperbaiki reliabilitas yaitu sebagai berikut:

$$r = \frac{2r.b}{1 + rb}$$

Keterangan :

r = Nilai Reliabilitas

r_b = Korelasi *pearson product moment* antara belahan pertama (ganjil) dan belahan kedua (genap), batas reliabilitas minimal 0,7

Setelah mendapatkan nilai reliabilitas instrument (r_{hitung}), maka nilai tersebut dibandingkan dengan jumlah responden dan taraf nyata. Berikut keputusannya:

1.6 Bila (r_{hitung}) > (r_{tabel}), maka instrument tersebut dikatakan reliabel 2.6 Bila (r_{hitung}) < (r_{tabel}), maka instrument tersebut dikatakan tidak reliabel.

Selain valid, alat ukur tersebut juga harus memiliki keandalan atau reliabilitas. Suatu alat ukur dapat diandalkan jika alat ukur tersebut digunakan berulang kali akan memberikan hasil yang relative sama (tidak jauh berbeda). Untuk melihat handal tidaknya suatu alat ukur digunakan pendekatan secara statistika, yaitu melalui koefisien reliabilitas. Apabila koefisien reliabilitas lebih besar dari 0,70 maka secara keseluruhan pernyataan dikatakan reliabel.

3.6.3 Uji Asumsi Klasik

Pada penelitian ini, uji asumsi klasik digunakan untuk mengetahui kondisi data dan menentukan model analisis yang paling tepat untuk digunakan.

1. Uji Normalitas

Nirmala (2013:35) “Uji normalitas digunakan dengan tujuan untuk menguji apakah sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel berdistribusi normal atau tidak”. Uji normalitas dibagi menjadi 2 teknik yaitu analisis grafik (Histogram dan P-Plot) serta analisis statistika (*Uji chi square*, *Lilliefors*, *Jarque bera*, *Shapiro wilk* dan *Kolmogorov Smirnov* menunjukkan nilai signifikan dibawah 0,05 (Sig. <0,05) maka data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Heteroskedastisitas

Ghozali (2016:134) “Uji heteroskedastisitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui apakah terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain dalam model regresi”. Uji heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan menggunakan uji *glejser*, uji ARCH, uji *Breusch-pagan* serta grafik *scatterplot*. Uji heteroskedastisitas menggunakan uji *glejser* dimana

jika $P\text{-value} > \alpha$ atau nilai Sig. lebih dari 0.05 (Sig. > 0.05) maka data dianggap tidak memiliki gejala heteroskedastisitas pada model regresi, begitupun sebaliknya.

3. Uji Multikolinearitas

Nirmala (2013:19) “Uji multikolinearitas digunakan dengan tujuan menguji apakah dalam model regresi terdapat adanya korelasi yang tinggi antar variabel bebas (independen)”. Asumsi multikolinearitas menyatakan bahwa model regresi yang baik seharusnya tidak akan terjadi korelasi antar variabel bebas (Independen). Kriteria pengambilan keputusan pada uji multikolinearitas dapat diketahui berdasarkan nilai *tolerance* serta nilai *Variance Inflation Factor* (VIF). Pengambilan keputusan berdasarkan nilai *tolerance*, yaitu :

- a. Jika nilai *tolerance* $> 0,01$ (Lebih besar) maka dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinearitas pada model regresi.
- b. Sedangkan jika nilai *tolerance* $< 0,01$ (Lebih kecil) maka dapat disimpulkan terjadi multikolinearitas pada model regresi.

Pengambilan keputusan berdasarkan nilai VIF, yaitu :

- a. Jika nilai VIF $< 10,00$ dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinearitas pada model regresi.
- b. Sedangkan, jika nilai VIF $> 10,00$ dapat disimpulkan terjadi multikolinearitas pada model regresi.

3.6.4 Rancangan Analisis

3.6.4.1 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif menurut Sugiyono (2019:206) “adalah suatu analisis data melalui cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul atau bergabung apa adanya tanpa bertujuan membuat simpulan yang berlaku untuk generalisasi atau umum”. Skala yang digunakan pada penelitian ini yaitu skala likert. Sugiyono (2019:156) “Skala likert adalah skala yang dipakai untuk menaksir sikap, anggapan dan tanggapan baik individu ataupun kelompok mengenai fenomena sosial”.

Selanjutnya tahapan skala likert yaitu penentuan skor dari tiap pernyataan pada instrument atau kuesioner yang telah diberikan. Tanggapan dari para responden terbagi menjadi lima kategori penilaian dimana tiap-tiap dari pernyataan

diberikan skor 1 untuk skala paling rendah dan skor 5 untuk skala paling tinggi.

Untuk menemukan rentang skala menggunakan rumus sebagai berikut :

$$RS = \frac{n(m - 1)}{m}$$

Sumber : Fadli (2021:82)

Keterangan :

RS : Rentang Skala

n : Jumlah sample

m : Skor penilaian

Skala Terendah = $n \times 1$

$$= 50 \times 1$$

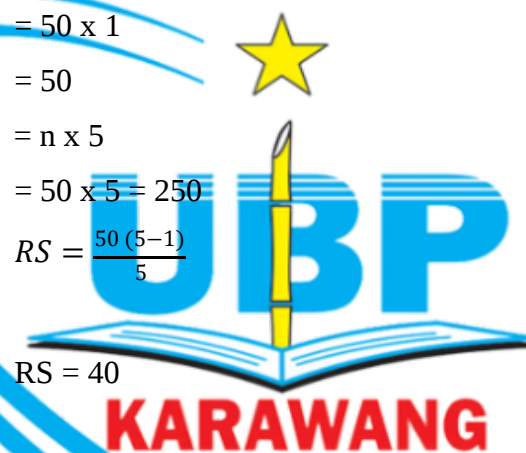
$$= 50$$

Skala Tertinggi = $n \times 5$

$$= 50 \times 5 = 250$$

$$RS = \frac{50(5-1)}{5}$$

$$RS = 40$$



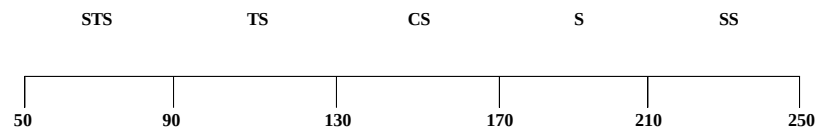
Tabel 3. 5 Rentang Skala

Skor	Rentang Skala	<i>Reward</i>	<i>Punishment</i>	Kinerja
1	50 – 90	Sangat Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
2	90 – 130	Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Tidak Sesuai
3	130 – 170	Cukup Sesuai	Cukup Sesuai	Cukup Sesuai
4	170 – 210	Sesuai	Sesuai	Sesuai
5	210 – 250	Sangat Sesuai	Sangat Sesuai	Sangat Sesuai

Sumber : Sugiyono (2016:93) Data Diolah (2021)

Berikut merupakan rentang skala yang digambarkan menggunakan *Bar*

Scale (Bar Skala) :



Gambar 3. 2 Rentang Skala (*Bar Scale*)

Sumber : Sugiyono (2016:93) Data Diolah (2021)

3.6.4.2 Analisis Verifikatif

Menurut Sugiyono (2013:55) “Analisis verifikatif merupakan suatu metode penelitian yang digunakan dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antar dua variabel atau lebih”. Pada penelitian ini, analisis verifikatif digunakan untuk melihat hasil penelitian yang terkait dengan pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap kinerja karyawan Gramedia World Karawang dengan menggunakan perhitungan statistik. Ada beberapa model statistik yang digunakan oleh penulis seperti analisis regresi linear bergandapan analisis koefisien determinasi.

3.6.4.3 Transformasi Data

Guna memenuhi syarat data untuk kepentingan uji analisis regresi yang mewajibkan skala pengukuran data minimal adalah skala interval. Maka dari itu, data yang berskala ordinal harus ditransformasi terlebih dahulu ke dalam skala interval dengan menggunakan teknik transformasi yang paling sederhana yaitu *Method Of Successive Interval* (MSI). Langkah-langkah tranformasi data menurut Ridwan dalam Widya Puspa (2020:58) adalah sebagai berikut:

1. Pertama-tama menentukan frekuensi dari setiap responden.
2. Selanjutnya menentukan proporsi setiap responden dengan cara membagi frekuensi dengan jumlah sample.
3. Menentukan frekuensi secara berurutan untuk setiap responden sehingga diperoleh proporsi kumulatif.
4. Menentukan nilai Z untuk masing-masing proporsi kumulatif yang dianggap menyebar mengikuti sebaran normal.

5. Menghitung nilai Skala Value (SV) untuk masing-masing responden dengan rumus:

$$(NS) = \frac{(Density\ at\ lower\ limit - density\ at\ upper\ limit)}{(Area\ below\ upper\ limit - area\ below\ lower\ limit)}$$

Keterangan :

Density at Lower Limit = Nilai Densitas Batas Bawah

Density at Upper Limit = Nilai Densitas Batas Atas

Area below Upper Limit = Daerah di Bawah Batas Atas

Area below Lower Limit = Daerah di Bawah Batas Bawah

6. Setelah itu mengubah nilai skala value (SV) terkecil sama dengan satu, lalu mentransformasikan masing-masing skala menurut perubahan skala terkecil sehingga diperoleh *Transformat Scale Value* (TSV).
7. Menyiapkan pasangan data dari variabel bebas (Independen) dan variabel terikat (Dependen) dari semua sampel penelitian untuk pengujian hipotesis.

3.6.4.4 Analisis Regresi Linear Berganda

Siregar (2013:301) “Analisis regresi linear berganda adalah alat yang digunakan untuk memprediksi permintaan di masa yang akan datang berdasarkan data masa lalu atau untuk mengetahui pengaruh satu atau lebih variabel bebas (Independen) terhadap satu variabel terikat (Dependen)”. Penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi linear berganda untuk menguji kebenaran hipotesis, yaitu *reward* dan *punishment* berpengaruh terhadap kinerja karyawan Gramedia World Karawang, dengan rumus :

$$Y = \alpha + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Keterangan :

Y = Variabel Terikat

X₁ = Variabel Bebas Pertama (*Reward*)

X₂ = Variabel Bebas Kedua (*Punishment*)

α = Konstanta

b₁b₂ = Nilai Koefisien Regresi

e = *Standard error* (Tingkat Kesalahan) yaitu 0,05 (5%)

3.6.4.5 Analisis Korelasi

Analisis Korelasi digunakan untuk menyatakan hubungan linear antara variabel independen dengan variabel dependen. Analisis korelasi digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya hubungan linier antara *Reward* (X1), *Punishment* (X2), dan Kinerja Karyawan (Y) serta mempunyai tujuan untuk meyakinkan bahwa pada kenyataannya terdapat pengaruh *Reward*, *Punishment*, dan Kinerja Karyawan.

Menurut Sugiyono (2018:273) analisis korelasi dirumuskan sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} : Korelasi variabel x dan y

N : Banyak pasangan variabel x dan y

Besarnya korelasi adalah -1 r 1 :

- 1) Apabila (-) berarti terdapat hubungan negatif.
- 2) Apabila (+) berarti terdapat hubungan positif.

Interpretasi dari nilai korelasi :

- 1) Jika $r = -1$ atau mendekati -1, maka hubungan antara kedua variabel kuat dan mempunyai hubungan yang berlawanan (jika X naik maka Y turun atau sebaliknya).
- 2) Jika $r = +1$ atau mendekati +1, maka hubungan yang kuat antara variabel X dan variabel Y dan hubungannya searah.

Untuk memberikan interpretasi analisis korelasinya maka peneliti menggunakan pedoman sebagai berikut:

Tabel 3. 6

Pedoman Interpretasi Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1.000	Sangat Kuat

Sumber : Sugiyono (2018:274)

3.7 Uji Hipotesis

3.7.1 Uji t (Uji Parsial)

Menurut Ghazali (2013:98) “Uji t atau yang bisa disebut uji parsial adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan seberapa besar pengaruh suatu variabel bebas (Independen) secara individual dalam menerangkan variabel terikat (Dependen) dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05 ($\alpha = 5\%$)”. Kriteria pengambilan keputusan pada uji t adalah sebagai berikut :

1. Jika $t_{\text{Hitung}} \leq t_{\text{Tabel}}$ dengan nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh antara variabel bebas (Independen) terhadap variabel terikat (Dependen).
2. Jika $t_{\text{Hitung}} \geq t_{\text{Tabel}}$ dengan nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara variabel bebas (Independen) terhadap variabel terikat (Dependen).

3.7.2 Uji F (Uji Simultan)

Ghozali (2016:139) “Uji F biasanya disebut dengan uji serentak atau uji model atau uji anova adalah uji yang digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh dari semua variabel bebas (Independen) secara simultan terhadap variabel terikat (Dependen) dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05 ($\alpha = 5\%$)”. Adapun ketentuan uji F menurut Ghazali (2013:98) sebagai berikut :

1. Jika $F_{\text{Hitung}} \geq F_{\text{Tabel}}$ dengan nilai signifikansi $F < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Itu menunjukkan bahwa semua variabel bebas (Independen) memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat (Dependen).
2. Jika $F_{\text{Hitung}} < F_{\text{Tabel}}$ dengan nilai signifikansi $F > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Itu menunjukkan bahwa variabel bebas (Independen) tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat (Dependen).

3.7.3 Koefisien Determinasi Berganda (R^2)

Menurut Ghazali (2016:95) “Pengujian koefisien determinasi dilakukan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan model dalam membuktikan seberapa

pengaruh variabel bebas (Independen) secara simultan mempengaruhi variabel terikat (Dependen) yang diindikasikan oleh nilai *adjusted R – Squared*”. Adapun rumus uji koefisien determinasi R^2 adalah sebagai berikut :

$$Kd = R^2 \times 100\%$$

Keterangan :

Kd : Koefisien Determinasi

R^2 : *R Square*

Nilai koefisien determinasi yaitu antara 0 sampai dengan 1. Jika nilai *R – Square* mendekati angka 1 maka pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) akan semakin kuat. Apabila nilai *R – Square* semakin kecil artinya pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) semakin lemah. Sedangkan nilai *R – Square* bernilai negative (-) maka dapat disimpulkan tidak terdapat pengaruh antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

