

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian atau desain penelitian merupakan proses meneliti dan mengumpulkan informasi penelitian. Rancangan penelitian bertujuan untuk memberikan rencana untuk menjawab pertanyaan. Pendekatan yang peneliti gunakan adalah metode kuantitatif, yaitu penekanan analisis data numerik (nilai numerik) yang diolah menggunakan metode statistik. Metode kuantitatif digunakan untuk menemukan perbedaan yang signifikan antar variabel yang diteliti. Jenis penelitian peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah korelasi yang menghubungkan kedua variabel antara variabel dependen (Y) perilaku antisosial siswa dengan variabel independent (X) kecanduan bermain *game online*.

Penelitian hubungan mengacu pada pemikiran untuk mengungkap hubungan antara faktor-faktor melalui pengukuran hubungan. Arikunto (2010:4) "penelitian hubungan adalah antara dua atau lebih variabel, tanpa membuat perubahan, penambahan atau kontrol terhadap yang ada". Jenis penelitian ini menekankan pada analisis data-data yang dikumpulkan dengan strategi faktual, penelitian ini biasanya ditujukan untuk menyelidiki hubungan antara dua faktor, karena menggunakan data numerik atau angka yang disusun dalam strategi berbasis fakta sebagai bagian dari analisis data.

Untuk melihat hasil korelasi penelitian ini, maka perlu menyajikan tahapan pembuatan desain penelitian sebagai berikut:

1. Memberikan skala untuk peserta didik yaitu skala kecanduan bermain *game online* dan skala perilaku antisosial.
2. Mengkorelasikan kedua skala yaitu skala kecanduan *game online* dan skala perilaku antisosial setelah itu dianalisis adakah hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku antisosial.

B. Variabel Penelitian

Variabel adalah atribut dan objek yang menjadi fokus penelitian. Komponen ini penting dalam menarik kesimpulan dari setiap penelitian. Sugiyono (2017:118) "Ada beberapa jenis variabel dalam penelitian Variabel-variabel dimaksud antaranya yaitu variabel bebas dan variabel terikat". Selain itu, kriteria atau persyaratan variabel yang baik perlu dipahami dengan baik agar dapat menjadi

dasar untuk mengidentifikasi dan mengembangkan variabel penelitian. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dua variabel sebagai berikut:

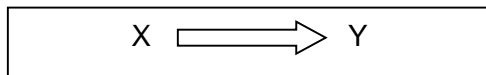
1. Variabel terikat atau dependent (Y).

Variabel terikat atau dependent (Y) merupakan variabel penelitian yang diukur untuk mengetahui dampak atau sejauh mana pengaruh variabel lain. Besarnya efek atau pengaruh dari variabel lain tersebut kemudian diamati. Guna untuk mengetahui ada tidaknya variasi yang tampak sebagai akibat perubahan yang disebabkan oleh variabel lain.

2. Variabel bebas atau independen (X).

Variabel yang variasinya mempengaruhi variabel lainnya. Variabel bebas juga dapat dikatakan sebagai variabel yang sengaja dimanipulasi agar pengaruhnya terhadap variabel lain yang ingin diketahui peneliti, variabel ini dipilih dan dimanipulasi oleh peneliti guna pengaruhnya terhadap variabel lain dapat diamati dan diukur.

Identifikasi variabel pada penelitian ini adalah :



Gambar 2. Rancangan Penelitian Korelasi

Keterangan:

(X) Variabel bebas: Kecanduan Bermain *Game Online*

(Y) Variabel terikat: Perilaku Antisosial

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dengan cara berpikir ini dapat diamati serta diukur, sehingga harus didefinisikan terlebih dahulu sehubungan dengan definisi operasional variabel. Definisi operasional variabel didasarkan pada sifat-sifat yang diamati dan dapat berisi detail yang jelas dan positif serta tidak membingungkan. Pertimbangan ini akan menentukan ada atau tidaknya hubungan yang signifikan antara perilaku antisosial dengan kecanduan *game online* peserta didik. Estimasi kedua faktor tersebut dengan menghubungkan kedua skala tersebut, khususnya skala kecanduan *game online* dan skala perilaku antisosial.

1. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* merupakan perilaku ketergantungan individu dengan *game online*, yang ditandai dengan adanya keinginan untuk bermain *game online* secara terus-menerus bahkan sampai melupakan aktivitas lainnya. Menurut Lemmens dkk (dalam Kustiawan dan Utomo, 2019:16) menyebutkan bahwa ada tujuh aspek kecanduan *game online* sebagai berikut:

- a. *Salience*, apabila bermain *game* menjadi aktivitas sangat penting bagi individu kemudian mendominasi pemikiran, emosi, dan tingkah lakunya,
- b. *Tolerance*, dimana individu mulai bermain lebih sering,
- c. *Mood modification*, ialah pengalaman subjektif melalui bermain *game*, individu mengalami perasaan yang menggairahkan dan ketenangan,
- d. *Withdrawal*, adalah ketidaknyamanan atau efek fisik yang terjadi ketika aktivitas permainan berkurang atau berhenti,
- e. *Relapse*, adalah kecenderungan untuk memainkan permainan secara berulang-ulang,
- f. *Conflict*, adalah konflik antara pemain dan orang-orang di sekitarnya,
- g. *Problem*, mengacu pada masalah yang disebabkan oleh penggunaan *game* yang berlebihan.

2. Perilaku Antisosial

Perilaku antisosial adalah kurangnya rasa sosial atau tidak memilikinya rasa sosial individu terhadap individu lain atau kelompok sosial lain dan tidak mengetahui tentang apa yang dituntut oleh kelompok sosial. Sehingga orang yang memiliki perilaku antisosial tidak terlalu senang melakukan hubungan sosial dengan orang lain dan melakukan perilaku yang tidak sesuai atau bahkan melanggar nilai sosial. Menurut Krech (dalam Syah 2012) mengatakan aspek aspek perilaku antisosial adalah sebagai berikut:

- a. *Social Timidity-Ascendance* adalah tidak suka bergaul dengan orang lain terutama kepada orang yang belum dikenal kebalikan dengan *Ascendance* ialah kecenderungan untuk menampilkan diri,
- b. *Submissive-Dominance* adalah mudah menyerah dan tunduk pada orang lain kebalikan dengan kecenderungan untuk mendominasi orang lain,
- c. *Social Initiative-Social Passivity* adalah kecenderungan pasif dan acuh tak acuh kebalikan dengan yang untuk membimbing orang lain,
- d. *Depence-Independent* adalah kecenderungan untuk bergantung pada orang lain kebalikan dengan menghindari dipengaruhi oleh orang lain.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ialah pemangku kepentingan yang dijadikan sampel survei. Peserta penelitian juga mendiskusikan karakteristik subjek yang digunakan dalam penelitian, termasuk deskripsi populasi, sampel, dan metode pengambilan sampel yang digunakan (acak atau non-acak). Subjek yang digunakan ialah peserta didik kelas XII IPS 1 di SMA negeri 1 Trimurjo Lampung Tengah tahun pelajaran 2021/2022.

1. Populasi

Populasi adalah semua dari subjek penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas XII IPS. Menurut Sugiyono (2017:126) mengemukakan bahwa: “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dari penelitian ini adalah semua peserta didik kelas XII IPS 1, XII IPS 2, XI IPS 3, XII IPS 4 di SMA negeri 1 Trimurjo Lampung Tengah tahun pelajaran 2020/2021 dengan jumlah siswa 122 orang siswa.

Tabel 1. Data Populasi Siswa Kelas XII IPS

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	XII IPS 1	30
2	XII IPS 2	32
3	XII IPS 3	31
4	XII IPS 4	29
Total		122

Sumber: TU SMA Negeri 1 Trimurjo Tahun 2021

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi, atau objek penelitian yang diperoleh dari sebagian populasi. Sugiyono (2017:127) menjelaskan bahwa “sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. atau sebagian kecil dari populasi yang diambil dengan cara strategi tertentu sehingga mereka mewakili populasi”.

Jika populasinya luas dan sulit dipahami oleh analis untuk mempelajari populasi itu, maka sampel yang akan digunakan haruslah benar-benar dapat mewakili populasi tersebut. Arikunto (2010: 223) menyatakan bahwa: “dalam pengambilan sampel apabila subyeknya kurang dari 100 diambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10%–15% atau 20%–25% atau lebih”. Untuk menentukan besarnya sampel dalam penelitian ini, diambil tingkat kesalahan 25% dalam pengambilan sampel, sehingga sampel yang peneliti gunakan berjumlah 30 orang siswa yang merupakan siswa kelas XII IPS 1 di SMA Negeri 1 Trimurjo Lampung Tengah tahun pelajaran 2021/2022.

3. Teknik Sampling

Teknik sampel merupakan teknik yang bertujuan untuk menentukan sampel yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2017: 128) menyatakan bahwa “teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel

yang akan digunakan dalam penelitian”, maksudnya teknik pengambilan sampel adalah bagaimana cara mengumpulkan sampel yang digunakan dalam penelitian. Untuk studi kuantitatif, sangat disarankan untuk memilih sampel berdasarkan probabilitas. Menurut Sukardi (2013:57) mengatakan bahwa “ada empat macam teknik pengambilan sampel yang termasuk dalam teknik pengambilan sampel dengan probabilitas sampling, yaitu: sampling acak (*random sampling*), teknik stratifikasi, teknik cluster sampling, dan teknik systematik sampling”.

Teknik pengambilan sampel yang peneliti gunakan adalah teknik *cluster random sampling*, dimana elemen-elemen sampelnya merupakan elemen (*cluster*). Menurut Sukardi (2013:15) menyebutkan bahwa “teknik ini juga disebut teknik kelompok atau teknik rumpun, teknik ini dilakukan dengan jalan memilih sampel yang didasarkan pada klusternya bukan individunya”. Cluster di sini dikelompokkan dalam kelas IPS, dan bukan pada strata sosial. Peneliti memilih kelas XII IPS 1 dikarenakan sering adanya laporan dari guru BK bahwa siswa di kelas ini sering bermain HP di kelas bahkan pada jam Istirahat pun mereka sering berkumpul untuk bermain HP mereka, yang mengidentifikasi apakah mereka kerap bermain *game online*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah terpenting dalam survei, karena tujuan utama survei adalah untuk menangkap data. Tanpa pengetahuan tentang teknik akuisisi data, peneliti tidak akan dapat menerima data yang sesuai dengan standar yang digunakan. Teknik pengumpulan data menggunakan alat berupa instrumen. Menurut Sugiyono (2017:156) menyatakan bahwa “instrumen dapat berupa alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam ataupun sosial yang diamati”. Selanjutnya Arikunto (2010:203) menyatakan “instrumen adalah alat yang digunakan oleh analis dalam mengumpulkan informasi agar pekerjaannya lebih mudah dan hasil yang didapat jauh lebih baik, dalam arti lengkap, tepat, dan teratur sehingga mudah dianalisis menggunakan metode”.

Berdasarkan kedua anggapan tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut dapat menjadi alat yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan informasi sehingga kegiatan mereka menjadi efisien dan mudah. Peneliti menggunakan tiga teknik gabungan yaitu: skala psikologis, skala perilaku antisosial, dan skala kecanduan *game online* untuk mengumpulkan data.

Instrumen riset ini dibentuk berdasarkan perspektif yang diukur dengan teori yang sudah ada. Instrumen penelitian ini adalah kuisisioner yang berisi tentang hal-hal yang digunakan untuk menemukan hubungan perilaku antisosial dengan kecanduan *game online*. Senada dengan Arikunto (2010: 194) mengemukakan “kuisisioner adalah sejumlah pertanyaan tersusun yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan mengenai diri mereka atau hal-hal yang mereka ketahui”. Kuisisioner yang peneliti gunakan menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2019:146) mengatakan bahwa “skala Likert digunakan untuk mengukur keadaan pikiran, kesimpulan dan pengakuan seseorang atau kumpulan individu tentang fenomena sosial”. Artinya kuisisioner dengan menggunakan Skala likert dimaksudkan untuk mengukur keadaan pikiran, kesimpulan, dan penilaian individu atau kelompok individu terhadap fenomena sosial.

Model skala Likert yang digunakan adalah skala Likert yang dimodifikasi peneliti dengan lima kemungkinan jawaban yaitu: Sangat Sering (SS), Sering (S), Jarang (J) Sangat Jarang (SJ), Tidak Pernah (TP). Untuk item mendukung (favorable) bergerak dari nilai 5 untuk jawaban “SS”, nilai 4 untuk jawaban “S”, 3 untuk jawaban “J”, nilai 2 untuk jawaban “SJ”, dan nilai 1 untuk jawaban “TP”. Untuk item tidak mendukung (unfavourable) bergerak dari nilai 1 untuk “SS”, 2 untuk jawaban “S”, nilai 3 untuk jawaban “J”, nilai 4 untuk jawaban “SJ” dan nilai 5 untuk jawaban “TP”. Skor ini menunjukkan apabila semakin tinggi jawaban maka akan semakin tinggi perilaku antisosialnya atau sebaliknya, tergantung dari pernyataan atau pertanyaan dari angket yang diberikan.

1. Kisi-kisi Instrumen

Pada tahap penyusunan instrumen digunakan untuk mempermudah peneliti dalam menyusun kisi-kisi penyusunan skala. Skala ini adalah pernyataan yang harus dijawab oleh responden, untuk mengetahui validitas item-item kuisisioner yang akan digunakan sebagai alat pengumpulan data, maka setelah variabel ini ditetapkan secara operasional, selanjutnya disusun kisi-kisi skala sebagai berikut:

a. Skala Perilaku Antisosial

Skala perilaku antisosial diukur memakai aspek-aspek yang sudah diklasifikasikan Krech (dalam Syah 2012) yaitu: “*Social Timidity* (tidak suka bergaul), *Submissive-Dominance* (mudah menyerah dan tunduk pada perlakuan

orang lain), *Social Initiative-Social Passivity* (kecenderungan pasif atau acuh tak acuh), *Depence-Independent* (bergantung pada orang lain)".

Penilaian skala perilaku antisosial berdasarkan format skala likert. Nilai skala untuk setiap pertanyaan berasal dari jawaban penguji, yang menunjukkan bahwa semua pernyataan dalam lima kategori jawaban mendukung (favourable) atau tidak mendukung (unfavourable) yaitu: Sangat Sering (SS), Sering (S), Jarang (J) Sangat Jarang (SJ), Tidak Pernah (TP). Penilaian butir favorable bergerak dari nilai 5 untuk jawaban "SS", nilai 4 untuk jawaban "S", 3 untuk jawaban "J", nilai 2 untuk jawaban "SJ", dan nilai 1 untuk jawaban "TP". Penilaian butir unfavorable bergerak dari nilai 1 untuk "SS", 2 untuk jawaban "S", nilai 3 untuk jawaban "J", nilai 4 untuk jawaban "SJ" dan nilai 5 untuk jawaban "TP".

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Perilaku Antisosial

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No. Pernyataan		Σ
			Favorable	Unfavorable	
Perilaku Antisosial	Kerjasama	Saling membantu	1		4
		Memberi orang lain	9		
		Saling memperbaiki	17		
		Menutupi kelemahan orang lain	25		
	Menghormati/ Menghargai	Saling percaya	31		4
		Sopan santun dengan yang lebih tua	3		
		Menghargai kemampuan orang lain	11		
		Tidak merendahkan orang lain	19		
	Menyapa	Toleransi	35		4
		Tenggang rasa	37		
		Tegur sapa	5		
		Jabat tangan	13		
	Kejujuran	Memberi senyuman	21		4
		Menganggukkan kepala	27		
		Melambaikan tangan	33		
		Apa adanya	7		
	Permusuhan	Menyatakan kebenaran	15		5
		Tidak berbohong	23		
		Tidak mengumpat	29		
		Tidak berpura-pura	39		
Saling merendahkan			8		
Persaingan	Saling mengolok-olok		16	4	

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No. Pernyataan	Σ
		Saling membuka kejelakan orang lain	24	
		Perebutan pengaruh	30	
		Perebutan kekuasaan	34	
	Perkelahian	Memperoleh dukungan	6	4
		Menjadi yang terbaik	14	
		Orang yang dikenal (populer)	22	
		Perhatian lawan jenis	28	
	Pertentangan	Prestasi akademik	36	11
		Antar siswa	4	
		Antar gank sekolah	12	
		Antar tim olahraga	20	
		Antar sekolah	26	
		Antar daerah	32	
		Pendapat	38	
		Keinginan	40	
		Penilaian	2	
		Keyakinan agama	10	
		Hak	18	
		Jumlah		40

(Rujukan membuat kisi-kisi instrument diperoleh dari buku *Penyusunan Skala Psikologi*, Saifudin Azwar. 2015)

b. Skala Kecanduan Bermain *Game online*

Skala kecanduan *game online* diukur dengan menggunakan aspek kecanduan *game online*. Skala Penilaian pencarian *game online* berdasarkan format Skala Likert. Nilai skala untuk setiap pertanyaan berasal dari jawaban penguji, yang menunjukkan bahwa semua pernyataan dalam lima kategori jawaban mendukung (favourable) atau tidak mendukung (tidak diinginkan) yaitu: Sangat Sering (SS), Sering (S), Jarang (J) Sangat Jarang (SJ), Tidak Pernah (TP). Penilaian butir favorable bergerak dari nilai 5 untuk jawaban "SS", nilai 4 untuk jawaban "S", 3 untuk jawaban "J", nilai 2 untuk jawaban "SJ", dan nilai 1 untuk jawaban "TP". Penilaian butir unfavourable bergerak dari nilai 1 untuk "SS", 2 untuk jawaban "S", nilai 3 untuk jawaban "J", nilai 4 untuk jawaban "SJ" dan nilai 5 untuk jawaban "TP".

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Kecanduan *Game Online*

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No. Soal		Σ
			Favorable	Unfavorable	
Kecanduan <i>Game Online</i>	Frekuensi bermain <i>game online</i>	Siswa memiliki tingkat kesenangan atau hobi dalam bermain <i>game</i> Siswa memiliki tinggi rendahnya intensitas saat bermain <i>game</i> tersebut	1, 2, 3, 6, 8, 10	4, 5, 7, 9	10
	Waktu Bermain <i>game online</i>	Siswa akan meluangkan waktu untuk bermain <i>game</i>	11, 12, 15, 16, 18, 19	13, 14, 17, 20	10
	Permainan <i>game online</i> yang digemari	Jenis-jenis permainan yang sangat digemari <i>Game</i> yang melatih kecerdasan <i>Game</i> yang mengandung unsur kekerasan	21, 24, 25, 26, 28, 29	22, 23, 27, 30	10
Jumlah					30

(Rujukan membuat kisi-kisi instrument diperoleh dari buku *Penyusunan Skala Psikologi*, Saifudin Azwar. 2015)

Tabel 4. Penskoran Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	(+)	(-)
Sangat Sering (SS)	5	1
Sering (S)	4	2
Jarang (J)	3	3
Sangat Jarang (SJ)	2	4
Tidak Pernah (TP)	1	5

(Sumber data: diperoleh dari penyusunan skala)

2. Uji Kelayakan Instrumen

Sebelum digunakan instrumen pengumpulan data perlu diuji validitas dan reliabilitasnya. Instrumen yang valid dan andal adalah prasyarat mutlak untuk hasil yang valid dan reliabel. Uji instrumen yang digunakan adalah pengujian kelayakan angket, uji validitas instrumen, dan uji reabilitas instrumen.

a. Uji Kelayakan Angket

Instrumen dalam suatu penelitian perlu digunakan untuk memperoleh sebuah data. Menurut Sugiyono (2017:199) "Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan

diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden”. Selanjutnya menurut sugiyono (2017:202) menjelaskan bahwa:

Angket terbuka tertutup, angket terbuka adalah pertanyaan yang mengharapkan responden untuk menuliskan jawaban berbentuk uraian tentang suatu hal. Sebaliknya pertanyaan tertutup adalah pertanyaan yang mengharapkan responden memilih salah satu jawaban dari jawaban yang tersedia.

Alat uji yang ditimbang oleh para ahli dapat dibagi menjadi dua kategori: cukup atau tidak memadai. Sesuai berarti pernyataan tes dapat digunakan secara langsung, dan tidak memadai berarti pertanyaan tes tidak tersedia atau tidak ada hasilnya. Selain itu, hasil penilaian kelayakan ahli ini menjadi dasar untuk perbaikan model uji yang dibuat.

b. Uji Validitas Isi

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui kevaliditas suatu instrumen. Uji validitas isi dilakukan dari awal penyusunan tes dan bukan setelah tes selesai. Menurut Azwar (2012: 17) menyatakan bahwa “layak tidaknya suatu item ditentukan oleh hasil penilaian (judgement) yang dilakukan oleh ahli/rater berdasarkan logic. Judgement ini dapat ditingkatkan objektivitasnya jika dilakukan oleh banyak orang”. Maksudnya untuk menentukan layak atau tidaknya suatu item ditentukan dari hasil penilaian (judgement) yang telah dilakukan oleh ahli/rater yang berdasarkan pada sifat logis atau rasional dan penilaian ini dapat ditingkatkan tingkat keefektifannya jika dilakukan oleh banyak ahli/rater.

Validitas adalah ukuran tingkat validitas yang digunakan untuk mengukur validitas suatu perangkat. Suatu alat ukur dikatakan valid jika dapat digunakan sebagai alat ukur. Untuk dapat mengungkapkan dengan baik data dari variabel yang diteliti dalam penelitian ini. Adapun rumus untuk menentukan valid atau tidaknya menurut Azwar (2012: 134) menggunakan rumus *aiken's V*:

$$V = \sum s / [n(c-1)]$$

Keterangan:

s = r – lo

lo = Angka penilaian validitas terendah (berdasarkan angket adalah 1)

c = Angka penilaian validitas tertinggi (berdasarkan angket adalah 5)

r = Angka yang diberikan oleh penilai

n = Jumlah penilai

c. Uji Reliabilitas Instrumen

Sesudah melaksanakan uji validitas instrumen, yang dilakukan selanjutnya ialah uji reliabilitas. Reliabilitas berkenaan dengan tingkat keajekan atau ketetapan hasil pengukuran. Menurut Azwar (2012: 19) mengatakan bahwa:

Reliabilitas adalah tingkat kepercayaan hasil suatu pengukuran. Pengukuran yang memiliki reliabilitas tinggi dapat menghasilkan data yang reliabel, keterpercayaan, keterandalan, keajegan, kesetabilan, konsistensi dan sebagainya, namun ide pokok yang terkandung dalam konsep reliabilitas adalah sejauhmana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya.

Uji realibilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, adapun rumus *Alpha Cronbach* menurut Azwar (2012:118) adalah sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum s^2 b}{\sum s^2 t} \right)$$

keterangan:

= Koefesien reliabilitas *alpha*

k = Jumlah butir

$\sum s^2 b$ = Jumlah varians butir

$\sum s^2 t$ = Jumlah varians total

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah metode untuk mengubah data menjadi informasi guna memudahkan dalam memahami karakteristik data, dan juga membantu menemukan solusi untuk masalah yang terutama terkait dengan penelitian.

Tujuan dari analisis data adalah untuk mendeskripsikan data dengan cara yang dapat dipahami dan untuk menarik kesimpulan tentang karakteristik populasi yang diperoleh berdasarkan data dari sampel untuk menjawab rumusan masalah. Hal ini dilakukan.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan uji *Pearson Product Moment* (PPM). Menganalisis data yang dikumpulkan untuk melihat temuan yang terlihat dan menarik kesimpulan dari temuan tersebut. Analisis persyaratan pengujian adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Setelah mengumpulkan data dengan alat ukur yang sesuai, maka akan diperoleh data penelitian. Selanjutnya data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik normalitas dan korelasi sederhana.

Uji normalitas dapat berupa uji faktual yang menunjukkan derajat suatu informasi, apakah informasi tersebut berasal dari populasi yang tersebar secara teratur (normal) atau tidak normal. Jika data yang diperoleh berdistribusi normal, maka hasil analisis dapat digeneralisasikan ke populasi. Riset ini menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Sminorv yang dihitung menggunakan program SPSS V.21. Nilai residual dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar (>) dari 0,05 dan nilai residual dikatakan tidak berdistribusi normal apabila memiliki nilai signifikansi lebih kecil (<) dari 0,05.

2. Uji Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah. Oleh karena itu, hipotesis harus diuji untuk mengetahui penerimaan atau penolakan hipotesis yang diajukan. Arikunto (2010: 110) mengatakan bahwa “hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.

Selanjutnya menurut Sugiyono (2017: 220) menyatakan bahwa “secara statistik hipotesis diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi (parameter) yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian (statistik)”.

Pengujian hipotesis adalah sebuah mekanisme yg akan membentuk keputusan menerima atau menolak hipotesis tersebut. Penelitian ini memakai bantuan aplikasi SPSS V.21 dengan rumus *pearson product moment*, Adapun teknik pengujian hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan rumus analisis statistik *pearson product moment* sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara X dan Y

xy = Jumlah perkalian antara skor item dengan skor total

x^2 = Jumlah skor item kuadrat deviasi masing-masing skor X dan rata X

y^2 = Jumlah skor total kuadrat deviasi masing-masing skor Y dan rata Y

Selanjutnya dilakukan pengujian koefisien determinasi (R^2). Menurut Ghozali (2013:97) menyatakan bahwa:

Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antar nol sampai satu. Nilai R^2 yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen amat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen.

Adapun rumus Koefisien Determinasi menurut Sugiyono (2017:231) sebagai berikut:

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

Keterangan:

Kd = Besar atau jumlah koefisien determinasi

r^2 = Nilai koefisien korelasi