

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Objek Penelitian

Objek penelitian mengacu pada hal yang menjadi fokus kajian dalam suatu studi. Pada penelitian ini, objek yang diteliti adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan kreativitas siswa Sekolah Minggu Buddhis di Kecamatan Tanjung Sari. Subjek penelitian tersebar di beberapa vihara, yaitu Vihara Metta Jaya, Vihara Sila Paramita, Vihara Dharma Sasana, dan Vihara Sakyawana.

B. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama enam bulan, yaitu sejak Februari hingga Juni 2025. Rincian jadwal pelaksanaan penelitian disajikan pada tabel berikut:

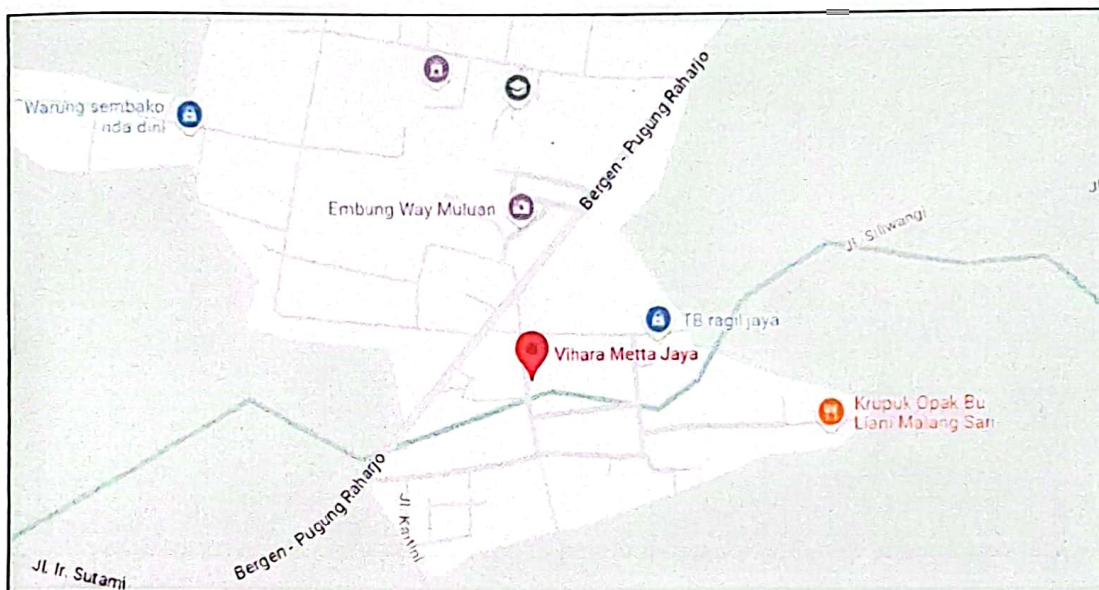
Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan Pelaksanaan					
		Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
1	Observasi						
2	Penyusunan Proposal						
3	Seminar Proposal Skripsi						
4	Uji Coba Instrumen						
5	Pengambilan Data						
6	Analisis Data						
7	Seminar Hasil Skripsi						
8	Perbaikan/revisi						
9	Diseminasi						
10	Uji Plagiasi						
11	Sidang Skripsi						
12	Perbaikan/revisi						
13	Pengumpulan Skripsi						

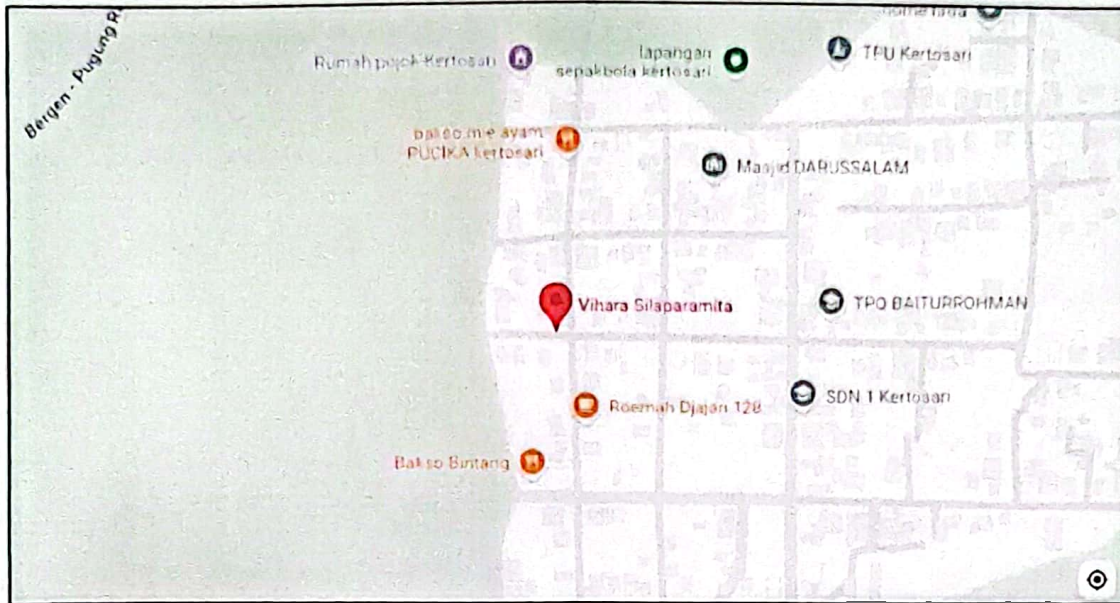
C. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian ini yaitu Sekolah Minggu Buddhis di Kecamatan Tanjung Sari, yang tersebar pada:

1. Vihara Metta Jaya, Alamat: Jl. Balaputra Dewa No.3, Malang Sari, Kec. Tj. Sari, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung.
2. Vihara Sila Paramita, Alamat: Kertosari, Tanjung Bintang, Lampung Selatan.
3. Vihara Dharma Sasana, Alamat. Desa Mulyosari, Kecamatan Tanjungsari, Kab. Lampung Selatan.
4. Vihara Sakyawana, Dusun Budi Jaya, RT.005/RW.002, Wawasan, Kec. Tj. Sari, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung.



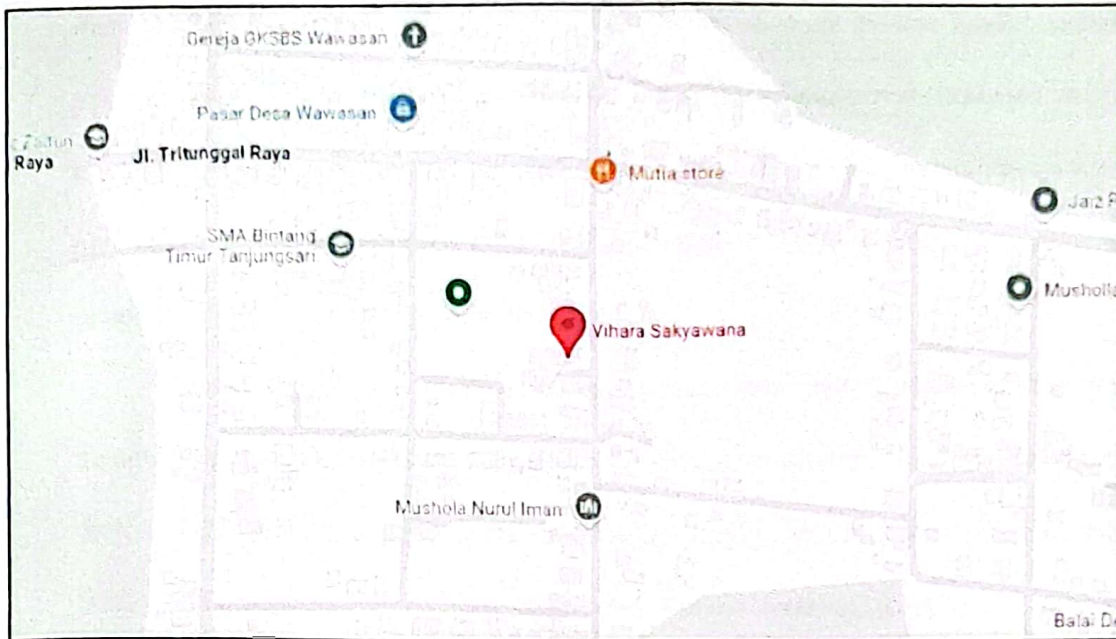
Gambar 3.1 Peta Vihara Metta Jaya



Gambar 3.2 Peta Vihara Sila Paramita



Gambar 3.3 Peta Vihara Dharma Sasana



Gambar 3.4 Peta Vihara Sakyawana

D. Desain Penelitian

Rancangan penelitian merupakan pendekatan sistematis yang digunakan untuk mengumpulkan data guna menguji hipotesis serta menjawab rumusan masalah. Rancangan ini berperan penting dalam mengontrol berbagai variabel yang dapat memengaruhi hasil penelitian. Dalam penelitian ini digunakan pendekatan metode survei, yakni metode yang melibatkan pengambilan sampel dari suatu populasi dengan memanfaatkan kuesioner sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif untuk memperoleh informasi mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan kreativitas Sekolah Minggu Buddhis di Kecamatan Tanjung Sari.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket (kuesioner) yang dirancang berdasarkan indikator-indikator yang merepresentasikan masing-masing variabel penelitian. Angket ini berbentuk daftar pernyataan yang diberikan kepada responden untuk diisi sesuai dengan petunjuk yang telah ditentukan

oleh peneliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tertutup, yakni angket yang telah menyediakan alternatif jawaban sehingga responden hanya perlu memilih opsi yang paling sesuai dengan kondisi dirinya. Responden penelitian ini adalah peserta didik Sekolah Minggu Buddha di Kecamatan Tanjung Sari, yang sekaligus menjadi unit analisis dalam penelitian.

Tahapan penelitian diawali dengan penyusunan instrumen penelitian yang mengukur media pembelajaran interatif dan kreativitas. Instrumen penelitian selanjutnya diuji melalui metode statistik guna memastikan tingkat validitas dan reliabilitasnya. Setelah diperoleh instrumen yang memenuhi kriteria tersebut, kuesioner disebarkan kepada sampel yang telah ditetapkan. Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif, kemudian hasil analisis disajikan, diikuti dengan pembahasan temuan serta penarikan kesimpulan.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Priadana dan Sunarsi (2021), populasi merupakan wilayah generalisasi yang mencakup objek maupun subjek dengan karakteristik dan kualitas tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan selanjutnya ditarik kesimpulan. Sementara itu, Dimiyati (2022) mendefinisikan populasi sebagai keseluruhan subjek penelitian. Dalam konteks penelitian ini, populasi mencakup seluruh siswa Sekolah Minggu Buddha di Kecamatan Tanjung Sari yang berjumlah 78 orang, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.2 Data Siswa Sekolah Minggu Buddha di kecamatan Tanjung Sari

No	Kelas	Jumlah tiap Sekolah Minggu	Jumlah per Vihara	
			Pria	Wanita
1	Vihara Metta Jaya	30	10	20
2	Vihara Sila Paramita	25	9	16
3	Vihara Dharma Sasana	15	7	8

4	Vihara Sakyawana	8	3	5
	Jumlah		29	49
	Total	78		78

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang digunakan sebagai objek penelitian. Menurut Sugiyono (2018), total sampling merupakan teknik pengambilan sampel dengan melibatkan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Sugiyono (2020) menambahkan bahwa teknik ini umumnya digunakan apabila jumlah populasi relatif kecil (kurang dari 30 orang) atau penelitian menghendaki generalisasi dengan tingkat kesalahan yang sangat kecil. Pada penelitian ini digunakan metode total sampling, sehingga jumlah sampel sama dengan jumlah populasi, yakni seluruh siswa Sekolah Minggu Buddha di Kecamatan Tanjung Sari yang berjumlah 78 orang.

F. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan dalam penelitian, yang memiliki variasi tertentu dan dapat diukur atau diobservasi untuk memperoleh informasi yang relevan (Waruwu, 2023). Secara umum, variabel penelitian merupakan unsur atau aspek tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk diteliti guna memperoleh data dan informasi terkait berbagai hal, yang selanjutnya dijadikan dasar dalam menarik kesimpulan. Variabel-variabel ini memiliki peran dalam proses analisis penelitian faktor-faktor yang mempengaruhi hasil penelitian atau sebagai elemen-elemen yang diukur dan dianalisis untuk memahami fenomena yang sedang diteliti. Variabel dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas merupakan variabel yang memberikan pengaruh atau berperan sebagai faktor penyebab dalam suatu penelitian (independent variable). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif.

a. Defenisi Konseptual

Media pembelajaran interaktif dapat didefinisikan sebagai suatu pendekatan atau perangkat pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital serta mengintegrasikan elemen interaktif dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Melalui penerapan media ini, peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai fitur, seperti simulasi, animasi, kuis, video interaktif, dan umpan balik langsung terhadap respons yang diberikan.

Konsep ini memiliki peran strategis dalam membangun pengalaman belajar yang lebih menarik, memperkuat retensi informasi, serta memungkinkan penyesuaian pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu. Melalui pemanfaatan teknologi, media pembelajaran interaktif dapat diimplementasikan pada berbagai konteks pendidikan, baik formal maupun non-formal, guna meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar.

b. Definisi Operasional

Media Pembelajaran Interaktif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital guna meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik melalui beragam elemen interaktif, seperti simulasi, animasi, kuis, dan video interaktif. Pendekatan ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus memotivasi mereka untuk belajar secara lebih optimal.

Dalam penelitian ini, Media Pembelajaran Interaktif diukur berdasarkan beberapa indikator, yaitu:

1. Kebermanfaatan – Sejauh mana media pembelajaran interaktif membantu pemahaman materi.
2. Kemudahan Penggunaan – Tingkat kemudahan dalam mengakses dan menggunakan media pembelajaran.
3. Keterlibatan – Seberapa aktif peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran menggunakan media interaktif.
4. Motivasi Belajar – Seberapa besar media ini dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik.
5. Efektivitas Penyampaian Materi – Kemampuan media dalam menyampaikan informasi dengan jelas dan menarik.

Pengukuran variabel Media Pembelajaran Interaktif dilakukan menggunakan instrumen kuesioner yang berisi 40 butir pernyataan dengan skala penilaian lima tingkat. Untuk pernyataan yang bersifat positif, pemberian skor dilakukan dengan ketentuan: Selalu (Sl) = 5, Sering (Sr) = 4, Kadang-kadang (Kd) = 3, Jarang (Jr) = 2, dan Tidak Pernah (Tp) = 1. Sementara itu, untuk pernyataan yang bersifat negatif, penilaian dilakukan secara terbalik, yaitu Selalu (Sl) = 1, Sering (Sr) = 2, Kadang-kadang (Kd) = 3, Jarang (Jr) = 4, dan Tidak Pernah (Tp) = 5.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat adalah variabel yang keberadaannya dipengaruhi atau bergantung pada variabel bebas (independen), sehingga setiap perubahan pada variabel ini merupakan konsekuensi dari pengaruh variabel bebas. Dalam konteks penelitian ini, variabel terikat yang dimaksud adalah kreativitas.

a. Definisi Konseptual

Kreativitas dapat didefinisikan sebagai kapasitas individu untuk menciptakan gagasan baru, merumuskan solusi yang inovatif, atau

mengekspresikan ide-ide yang orisinal dalam berbagai ranah, seperti akademik, seni, maupun dunia kerja. Kreativitas melibatkan proses berpikir divergen, fleksibilitas kognitif, dan keberanian untuk mengeksplorasi gagasan yang tidak konvensional.

Kreativitas dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti lingkungan, motivasi, kebebasan berekspresi, serta tantangan yang dihadapi individu. Kemampuan tersebut memiliki peran krusial dalam proses pemecahan masalah, mendorong inovasi, serta mengoptimalkan pengembangan potensi diri, baik dalam ranah pendidikan maupun dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.

b. Definisi Operasional

Kreativitas merupakan kapasitas individu untuk menciptakan gagasan baru, merumuskan solusi yang inovatif, atau menampilkan ekspresi yang orisinal di berbagai bidang. Kreativitas melibatkan fleksibilitas berpikir, keberanian bereksperimen, dan kemampuan melihat suatu permasalahan dari perspektif yang berbeda.

Adapun indikator-indikator kreativitas, yaitu:

- 1) *Fluency* (Kelancaran Berpikir) – Kemampuan menghasilkan banyak ide dalam waktu singkat.
- 2) *Flexibility* (Fleksibilitas Berpikir) – Kemampuan mengubah perspektif dan menemukan berbagai solusi alternatif.
- 3) *Originality* (Keaslian Ide) – Kemampuan individu untuk menciptakan gagasan yang unik, langka, dan berbeda dari pola pikir umum.
- 4) *Elaboration* (Pengembangan Ide) – Kemampuan memperluas dan memperinci gagasan secara mendalam sehingga menjadi konsep yang utuh dan kompleks.

- 5) Risk-Taking (Keberanian Mengambil Risiko) – Kemauan untuk mencoba hal baru dan menghadapi ketidakpastian dalam proses kreatif.

G. Instrumen Penelitian

Jenis instrumen dalam penelitian ini berupa kuesioner dan di uji coba pada 30 siswa. Uji coba instrumen bertujuan untuk menyempurnakan alat ukur sehingga diperoleh butir-butir pernyataan yang memiliki tingkat keabsahan (validitas) dan konsistensi (reliabilitas) yang memadai dalam mendukung pelaksanaan penelitian.

1. Kisi-kisi Instrumen Media Pembelajaran Interaktif

Kisi-kisi instrumen merupakan tabel yang memuat keterkaitan antara komponen yang tercantum pada baris dengan komponen yang tercantum pada kolom (Priadana & Sunarsi, 2021). Dalam penelitian ini, instrumen pengukuran media pembelajaran interaktif disusun dalam bentuk kuesioner, yang dirancang berdasarkan indikator-indikator variabel penelitian. Rincian kisi-kisi instrumen tersebut disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Media Pembelajaran Interatif

No	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item	
			Item Positif (+)	Item Negatif (-)
1	Kebermanfaatan	1. Membantu pemahaman konsep 2. Mempermudah penyelesaian tugas 3. Meningkatkan keterampilan belajar 4. Meningkatkan retensi informasi 5. Relevansi dengan kebutuhan pembelajaran	1,2,3,4,5	6,7,8

2	Kemudahan Penggunaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Antarmuka yang user-friendly 2. Aksesibilitas di berbagai perangkat 3. Kemudahan navigasi dalam penggunaan 4. Waktu respon yang cepat 5. Kejelasan instruksi penggunaan 	9,10, 11, 12, 13	14, 15, 16
3	Keterlibatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian dengan gaya belajar pengguna 2. Meningkatkan rasa ingin tahu 3. Dapat menyesuaikan kecepatan belajar individu 	17, 18, 19, 20, 21	22, 23, 24
4	Efektivitas Penyampaian Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kejelasan informasi yang disampaikan 2. Penggunaan media visual dan audio yang menarik 3. Struktur materi yang sistematis 4. Keselarasan dengan kurikulum atau tujuan pembelajaran 5. Dapat digunakan dalam berbagai metode pembelajaran 	33, 34, 35, 36,37	38, 39, 40

2. Kisi- kisi Instrumen Peningkatan Kreativitas siswa

Instrumen pengukuran kreativitas siswa disusun dalam bentuk kuesioner yang mengacu pada indikator-indikator variabel penelitian. Kisi-kisi instrumen yang memuat indikator, sub-indikator, dan butir pernyataan tersebut disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.4

Kisi-kisi Instrumen Kreativitas

No	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item	
			Item Positif (+)	Item Negatif (-)
1	Fluency (Kelancaran Berpikir)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan menghasilkan banyak ide dalam waktu singkat 2. Kemampuan menemukan berbagai kemungkinan solusi 	1, 2, 3, 4, 5	6, 7, 8

		<ul style="list-style-type: none"> 3. Kemampuan menghubungkan berbagai konsep yang berbeda 4. Kemampuan menghasilkan ide tanpa hambatan mental 5. Kecepatan dalam menghasilkan gagasan baru 		
2	Flexibility (Fleksibilitas Berpikir)	<ul style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan berpindah dari satu pendekatan ke pendekatan lain 2. Kemampuan menyesuaikan diri dengan situasi baru 3. Kemampuan melihat masalah dari berbagai sudut pandang 4. Kemampuan menemukan solusi dari berbagai perspektif 5. Keterbukaan terhadap ide-ide baru 	9, 10, 11, 12, 13	14, 15, 16
3	Originality (Keaslian Ide)	<ul style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan menghasilkan ide yang unik dan berbeda dari yang lain 2. Keberanian dalam mengekspresikan pemikiran yang tidak biasa 3. Kemampuan menciptakan solusi inovatif 4. Berpikir di luar kebiasaan(out of the box) 5. Menghasilkan karya atau gagasan yang belum pernah ada sebelumnya 	17, 18, 19, 20, 21	22, 23, 24
4	Elaboration (Pengembangan Ide)	<ul style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan mengembangkan ide secara mendetail 2. Menambahkan elemen atau aspek baru pada ide yang sudah ada 3. Kemampuan menyempurnakan suatu konsep dengan tambahan informasi 4. Kemampuan memperjelas atau memperluas ide dasar 5. Menyusun rencana yang rinci dan sistematis berdasarkan ide awal 	25, 26, 27, 28, 29	30, 31, 32
5	Risk-Taking (Keberanian Mengambil Risiko)	<ul style="list-style-type: none"> 1. Keberanian mencoba hal baru tanpa takut gagal 2. Kesiapan menghadapi ketidakpastian dalam proses kreatif 3. Keberanian mengekspresikan ide meskipun berbeda dari mayoritas 4. Kesiapan menerima kritik dan belajar dari kesalahan 5. Keinginan untuk bereksperimen dengan cara-cara yang belum teruji 	33, 34, 35, 36, 37	38, 39, 40

Berdasarkan kisi-kisi instrumen tersebut, pengumpulan data mengenai Media Pembelajaran Interaktif dan Kreativitas dilakukan menggunakan skala Likert dengan lima kategori jawaban, yaitu: Selalu (Sl), Sering (Sr), Kadang-kadang (Kd), Jarang (Jr), dan Tidak Pernah (Tp). Skala ini memungkinkan peneliti mengukur tingkat intensitas atau frekuensi responden terhadap pernyataan yang diberikan, sehingga data yang diperoleh bersifat kuantitatif dan dapat dianalisis secara statistik. Masing-masing respon diberikan nilai atau skor tertentu sesuai dengan pilihannya:

Tabel 3.5

Skala Linkert

No	Pernyataan Positif (+)	Skor	Pernyataan Negatif (-)	Skor
1	Selalu	5	Selalu	1
2	Sering	4	Sering	2
3	Kadang-kadang	3	Kadang-kadang	3
4	Jarang	2	Jarang	4
5	Tidak Pernah	1	Tidak Pernah	5

H. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data merupakan tahap yang esensial dalam suatu penelitian, karena bertujuan memperoleh informasi yang relevan dan akurat sesuai dengan kebutuhan penelitian. Tanpa pemahaman yang memadai mengenai metode atau teknik pengumpulan data yang tepat, peneliti berisiko mendapatkan data yang tidak sesuai dengan kriteria atau tujuan penelitian, sehingga dapat memengaruhi validitas dan reliabilitas hasil penelitian (Waruwu, 2023). Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa teknik berikut:

1. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya melalui pengukuran, perhitungan, atau pengumpulan informasi menggunakan instrumen seperti angket, observasi, dan wawancara. Dalam penelitian ini, data primer diperoleh melalui

wawancara dan penyebaran kuesioner kepada siswa Sekolah Minggu. Kuesioner yang digunakan berbentuk angket tertutup, yaitu angket yang memberikan pilihan jawaban terbatas sehingga responden hanya perlu memilih salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan sesuai dengan pendapat atau pengalaman mereka.

2. Data sekunder

Data sekunder merupakan data primer yang telah diolah lebih lanjut dan telah disajikan oleh pihak lain, misalnya dalam bentuk tabel ataupun dalam bentuk diagram-diagram. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dengan cara membaca atau mempelajari buku-buku, jurnal penelitian dan bahan seminar. Selain itu, data sekunder ini juga mencakup artikel dan informasi yang tersedia di situs web.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan tahap yang dilakukan setelah seluruh data dari responden atau sumber lainnya terkumpul (Dimiyati, 2022). Proses ini meliputi pengelompokan data berdasarkan variabel penelitian, penyajian data untuk setiap variabel, perhitungan guna menjawab rumusan masalah, serta pengujian hipotesis yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini, metode analisis yang digunakan adalah regresi linier sederhana. Untuk memastikan hasil analisis yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan, penelitian ini menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26 (*Statistical Program for the Social Sciences*).

a. Uji Validitas Instrumen

Validitas merujuk pada tingkat ketepatan dan keakuratan suatu instrumen, atau dalam istilah penelitian dikenal dengan sebutan valid atau sahih (Abdullah et al., 2022). Validitas merupakan ukuran sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur apa yang memang dimaksudkan untuk diukur. Pada penelitian ini, uji validitas instrumen

dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi product moment. Penentuan valid atau tidaknya suatu butir pertanyaan didasarkan pada nilai derajat kebebasan ($df = n - 2$) dengan tingkat signifikansi 5%. Item dinyatakan valid apabila nilai r hitung (r_h) lebih besar dari r tabel ($r_h > r_t$). Proses pengujian dilakukan melalui analisis *Pearson Correlation* dan diolah menggunakan perangkat lunak SPSS.

Validitas alat evaluasi diuji dengan menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* sebagai berikut:

$$r = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r = Koefisien korelasi Product Moment

N = Jumlah pasangan data

X = Skor variabel pertama

Y = Skor variabel kedua

$\sum XY$ = Jumlah perkalian antara skor X dan Y

$\sum X$ = Jumlah total skor X

$\sum Y$ = Jumlah total skor Y

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat dari skor X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat dari skor Y

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah ukuran yang digunakan untuk menilai konsistensi suatu kuesioner yang berfungsi sebagai indikator dari suatu variabel atau konstruk (Priadana

and Sunarsi, 2021). Suatu instrumen dikatakan memiliki reliabilitas tinggi apabila mampu menghasilkan data yang stabil, konsisten, dan dapat diandalkan, sehingga hasil pengukuran dapat dipercaya serta digunakan secara berulang sebagai alat pengumpul data.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha* karena dalam penelitian ini menggunakan instrumen Pernyataan disusun dalam bentuk skala penilaian 1 hingga 5 (Arikunto, 2014:239). Proses pengujian dilakukan dengan cara membandingkan nilai rhitung dengan nilai rtabel. Bila rhitung > rtabel maka instrumen dikatakan reliabel. Apabila rhitung < rtabel maka instrumen dikatakan tidak reliabel.

Hasil uji reliabilitas dapat diperoleh menggunakan rumus Alpha, mengingat instrumen penelitian ini berbentuk angket dengan skor dalam rentang 1–5 serta uji validitas dilakukan menggunakan teknik korelasi item-total. Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan menerapkan rumus Alpha, yang dirumuskan sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas (Alpha Cronbach)

K = Jumlah butir atau item dalam instrumen

σ_b^2 = Varians skor tiap butir soal

σ^2 = Varians total dari skor keseluruhan tes

Nilai rhitung kemudian dibandingkan dengan rtabel pada tingkat signifikansi 5%.

Apabila rhitung lebih besar dari rtabel, maka instrumen dianggap memiliki reliabilitas

yang baik. Sebaliknya, jika r hitung lebih kecil dari rtabel, maka instrumen dinyatakan tidak reliabel.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan berasal dari populasi dengan distribusi normal. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan dengan memanfaatkan perangkat lunak SPSS (Statistical Program for Social Sciences), menggunakan metode One Sample Kolmogorov-Smirnov Test. Analisis dilakukan pada tingkat signifikansi 0,05 atau 5%. Hipotesis yang digunakan disesuaikan dengan hasil uji tersebut.:

H_0 : distribusi normal

H_a : distribusi tidak normal

Apabila nilai signifikansi (2-tailed) lebih besar atau sama dengan 0,05, maka residual dinyatakan mengikuti distribusi normal.

b) Sebaliknya, jika nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari atau sama dengan 0,05, maka residual dianggap tidak berdistribusi normal.

d. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah dua atau lebih kelompok data memiliki varians yang sebanding, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berasal dari populasi yang homogen. Apabila varians antar kelompok sama, maka pengujian homogenitas lebih lanjut tidak diperlukan karena data dianggap homogen. Pengujian ini penting untuk memastikan bahwa perbedaan yang teridentifikasi melalui analisis statistik parametrik benar-benar berasal dari perbedaan antar kelompok, bukan akibat variasi di dalam kelompok itu sendiri.

Penelitian ini menggunakan metode analisis regresi linier sederhana karena hanya melibatkan dua variabel. Metode ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan fungsional antara variabel, terutama dalam rangka melakukan prediksi. Dalam model ini, satu variabel bebas dilambangkan dengan x dan satu variabel terikat dilambangkan dengan y (Dimiyati, 2022).

Persamaan untuk regresi linier sederhana dinyatakan dalam bentuk $Y = a + bX$.

Keterangan:

Y : Hasil yang diperkirakan dari variabel dependen

X : Nilai yang mewakili variabel yang memengaruhi

a : Nilai Y ketika variabel X bernilai nol disebut sebagai konstanta

b : Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai pendekatan (+) atau nilai penurunan (-) variabel Y .

J. Hipotesis Statistik

Uji hipotesis adalah proses yang digunakan untuk menentukan apakah hipotesis yang dirumuskan dapat diterima atau harus ditolak. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana, yang kemudian dilanjutkan dengan analisis uji-t, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t_0 = \frac{b}{sb}$$

Keterangan:

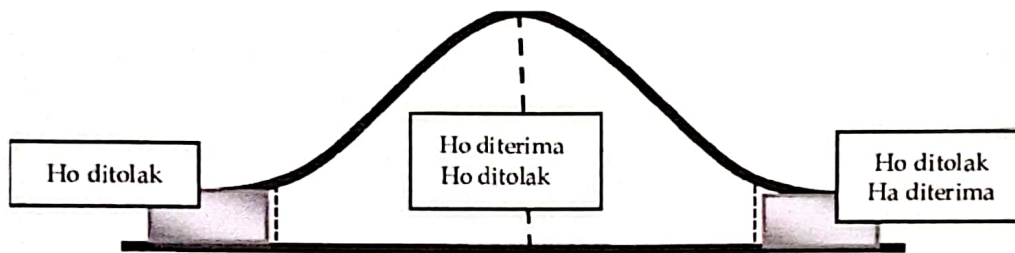
t_0 = Nilai teoritis observasi

b = Koefisien arah regresi

sb = Standar deviasi

Adapun kriteria pengujian hipotesis, scbagai berikut.

- a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan $Sig < 0,05$ maka H_0 ditolak artinya variabel independen secara parsial berpengaruh terhadap variabel dependen.
- b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan $Sig > 0,05$ maka H_0 diterima artinya variabel independen secara parsial tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.
- c. Pengujian hipotesis dua pihak berlaku bila t_{hitung} , berada pada daerah penerimaan H_0 atau terletak diantara harga tabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian bila harga $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Harga t_{hitung} adalah harga mutlak, jadi tidak dilihat (+) atau (-) nya.



Gambar 3.5 Uji Hipotesis Dua Pihak

Sumber: (Sugiyono, 2021)