

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Tipe Penelitian

Metode penelitian adalah teknik yang dipilih oleh seorang peneliti untuk menggali data dalam penelitiannya. Penggunaan metode penelitian memungkinkan peneliti untuk menemukan hubungan yang signifikan antara variabel yang sedang diselidiki, sehingga dapat menyimpulkan dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang objek penelitian tersebut. Variabel-variabel ini nantinya diukur sehingga data yang terdiri dari angka-angka ini nantinya mampu dianalisis berdasarkan dengan prosedur statistik. Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kausal.

Hubungan kausal menurut Dr.H.Ilyas Ismail, M.Pd. (2018) adalah hubungan yang bersifat sebab-akibat dua jenis variabel dapat diartikan sebagai variabel bebas dan variabel terikat. Penelitian ini fokus pada pengumpulan, analisis, dan interpretasi data berbasis angka. Memiliki tujuan untuk mengungkapkan hubungan yang signifikan antara variabel yang sedang diselidiki, dengan tujuan menghasilkan kesimpulan yang lebih tajam dan jelas tentang objek penelitian. Pada penelitian ini dapat digunakan untuk menjelaskan tentang pengaruh antara *loneliness* (kesepian) dengan Kecanduan Media Sosial. Dari analisis informasi tersebut, bisa dihasilkan analisis yang dapat memberikan masukan kepada pihak terkait. Penelitian kausal bertujuan untuk menjawab apakah ada hubungan antara *loneliness* (kesepian) dan kecanduan media sosial.

#### 3.2 Identifikasi Variabel

Sugiyono (2019) mendefinisikan Variabel penelitian merupakan ciri, sifat, atau nilai yang dimiliki oleh individu, objek, atau kegiatan yang mengalami berbagai variasi yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk diselidiki dengan tujuan menarik kesimpulan. Dalam studi ini, terdapat 1 variabel bebas (*independent*) dan 1 variabel terikat (*dependent*) yaitu:

##### 1. Variabel Terikat (*dependent*) (Y)

Variabel terikat adalah variabel yang mengalami perubahan sebagai hasil dari variasi variabel lain dalam struktur ilmu pengetahuan (Ahyar, 2020). Menurut Sugiono (2019) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain, khususnya variabel bebas. Dalam bahasa Indonesia,

variabel ini juga dikenal sebagai variabel terikat. Dalam konteks penelitian ini, variabel terikat yang digunakan adalah kecanduan media sosial.

## 2. Variabel Bebas (*independent*) (X)

Variabel bebas adalah variabel yang dianggap sebagai penyebab atau memiliki kemungkinan teoretis untuk mempengaruhi variabel lainnya (Sugiyono, 2014). Sugiyono (2019) variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau menjadi penyebab perubahan atau munculnya variabel terikat (*dependent*). Dalam penelitian ini, variabel bebas yang digunakan adalah *loneliness*

### 3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah deskripsi variabel yang dibuat berdasarkan ciri-ciri atau karakteristik yang dapat diobservasi dari variabel tersebut. Hal tersebut didasarkan oleh pendapat (Azwar, 2011:74) yang menyatakan bahwa peneliti harus memilih dan menentukan definisi operasional yang paling relevan bagi variabel yang ingin diteliti.

#### 3.3.1 Kecanduan Media Sosial

Pada variabel *dependen* (Y) dalam penelitian ini ialah Kecanduan Media Sosial. *Sosial media addiction* mengacu pada ketidakmampuan individu dalam mengendalikan penggunaan media sosial secara berlebihan dan terus-menerus, yang dapat mengganggu aktivitas sehari-hari, hubungan interpersonal, serta produktivitas. Aspek-aspek yang diukur merujuk pada teori Sahin (2018) yaitu Toleransi Virtual (*Virtual Tolerance*), Komunikasi Virtual (*Virtual Communication*), Masalah Virtual (*Virtual Problem*) dan Informasi Virtual (*Virtual Information*). Skala Likert yang digunakan terdiri dari 4 alternatif jawaban. Interpretasinya adalah semakin tinggi skor yang diperoleh oleh subjek, semakin tinggi kinerjanya, dan semakin rendah skor yang diperoleh oleh subjek, semakin rendah pula kinerjanya.

#### 3.3.2 Loneliness

Variabel *independen* (X) pada penelitian ini adalah *Loneliness* (Kesepian). *Loneliness* atau kesepian adalah perasaan ketika seseorang merasa terasing atau sendirian, meskipun mungkin berada di sekitar orang lain. *Loneliness* (Kesepian) juga merupakan suatu pengalaman emosional yang dapat berdampak negatif pada kesejahteraan fisik dan mental seseorang. Ini bisa menyebabkan stres, depresi, kecemasan, dan masalah kesehatan lainnya. *Loneliness* (Kesepian) diungkap melalui skala yang disusun berdasarkan aspek menurut pendapat Peplau dan Perlman (1981)

terdapat 5 aspek yaitu *Affective* (Afektif), *Motivational* (Motivasi), *Cognitive* (Kognitif), *Behavioral* (Perilaku). Skala yang dipakai adalah Skala Likert yang terdiri dari 4 pilihan jawaban. Skor yang diperoleh subjek akan mengindikasikan tingkat kinerjanya. Semakin tinggi skor yang didapat, semakin tinggi kinerjanya, dan sebaliknya. Semakin rendah skor, maka kinerjanya akan lebih rendah pula.

### 3.4 Populasi Dan Teknik Sampling

#### 3.4.1 Populasi

Sugiyono (2019) menyatakan bahwa Populasi adalah ruang lingkup umum yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki jumlah dan karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk diselidiki dengan tujuan menarik kesimpulan. Karakteristik yang dimaksud adalah siswa SMKN 1 Cerme Gresik yang menggunakan Sosial Media *Instagram*.

Tabel 3. 1 Populasi Siswa SMKN 1 Cerme Gresik

Angkatan	Jumlah Siswa
10	626
11	616
12	584
13	35
<b>Jumlah Total Siswa</b>	<b>1.861</b>

Sumber : Website Kemendikdub SMKN 1 Cerme Gresik

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui jumlah populasi siswa SMKN 1 Cerme Gresik sebanyak 1861 siswa. Data tersebut diperoleh dari Website Kemendikdub SMKN 1 Cerme Gresik.

#### 3.4.2 Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2019) mengindikasikan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah serta karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk menentukan besarnya sampel yang diambil dari populasi peneliti menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Slovin. Dengan kata lain, sampel terdiri atas sejumlah anggota yang dipilih dari populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Probability Sampling dengan jenis*. Menurut Sugiyono (2019) *Probability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel di mana setiap elemen dalam populasi memiliki kemungkinan yang dapat diukur untuk terpilih menjadi bagian dari sampel.

Adapun Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling* menurut Sugiyono (2019), yaitu teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa mempertimbangkan strata dalam populasi. Teknik ini dipilih karena seluruh anggota populasi siswa SMKN 1 Cerme Gresik yang memiliki peluang yang sama untuk menjadi sampel. Sampel yang digunakan dari populasi harus benar-benar mewakili. Untuk menentukan jumlah sampel yang diambil pada penelitian ini menggunakan rumus Slovin sebagai berikut :

*Rumus 1 Slovin*

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan :

$n$  = banyaknya sampel

$N$  = banyaknya populasi

$e$  = persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan

Sampel yang masih dapat ditolerir yaitu 5% atau 0,05. Dengan populasi ( $N$ ) sebanyak 1947 dan tingkat kesalahan ( $e$ ) sebesar 5% maka jumlah sampel adalah sebagai berikut :

$$n = \frac{1242}{1 + 1242(0,05)^2}$$

$$n = \frac{1242}{4,105}$$

$$n = 302,5 \text{ atau } 302 \text{ siswa}$$

Berdasarkan tabel rumus Slovin dan dengan mempertimbangkan tingkat kesalahan sebesar 5%, diperoleh jumlah sampel yaitu 302 dan jumlah sampel yang didapatkan peneliti sebanyak 328 siswa dari SMKN 1 Cerme Gresik.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Metode atau teknik dalam pengumpulan data untuk ketiga variabel dalam penelitian ini dilakukan melalui penggunaan kuesioner, sering kali disebut sebagai angket. Proses pengumpulan data dilakukan secara terstruktur dan mengikuti standar yang telah ditetapkan. Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk memperoleh tanggapan dari mereka. Peneliti menggunakan kuesioner langsung dalam penelitian ini. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa kuesioner adalah cara untuk mengumpulkan data dengan memberikan

serangkaian pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian ini, kuesioner disusun dengan pernyataan-pernyataan yang terkait dengan indikator-indikator variabel yang nantinya akan diuji dari variabel *Loneliness* (X) dan variabel Kecanduan Media Sosial (Y).

Untuk memudahkan responden dalam menjawab pernyataan pada angket, peneliti menggunakan skala Likert sebagai bentuk jawaban. Skala Likert dipakai untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu maupun kelompok terhadap suatu fenomena sosial (Sugiyono, 2019). Pemilihan skala Likert bertujuan agar variabel yang diukur dapat diidentifikasi secara jelas, dijabarkan melalui indikator variabel, dan selanjutnya diuraikan dalam bentuk item-item pertanyaan. Dalam penelitian ini, Skala Likert yang digunakan memiliki 4 alternatif jawaban dengan nilai (skor) untuk aitem *favorable*, yaitu SS (Sangat Setuju) memperoleh skor 4, S (Setuju) memperoleh skor 3, TS (Tidak Setuju) memperoleh skor 2, STS (Sangat Tidak Setuju) memperoleh skor 1. Untuk pernyataan *unfavorable*, yaitu yaitu SS (Sangat Setuju) memperoleh skor 1, S (Setuju) memperoleh skor 2, TS (Tidak Setuju) memperoleh skor 3, STS (Sangat Tidak Setuju) memperoleh skor 4.

Tabel 3. 2 Skoring Skala

NO	Alternatif Jawaban	Nilai	Alternatif Jawaban	Nilai
	<i>Favorable</i>		<i>Unfavorable</i>	
1	Sangat Sesuai (SS)	4	Sangat Sesuai (SS)	1
2	Sesuai (S)	3	Sesuai (S)	2
3	Tidsk Sesuai (TS)	2	Tidsk Sesuai (TS)	3
4	Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	Sangat Tidak Sesuai (STS)	4

Semakin tinggi skor yang diperoleh pada skala ini menunjukkan bahwa variabel tersebut dirasakan semakin kuat. Sebaliknya, skor yang semakin rendah mencerminkan bahwa variabel tersebut dirasakan semakin lemah.

### 3.5.1 Skala Kecanduan Media Sosial

Alat pengukuran untuk menilai adanya kecanduan media sosial dalam penelitian ini menggunakan skala yang dikembangkan oleh peneliti dengan merujuk pada aspek-aspek kecanduan media sosial menurut Sahin (2018). Skala tersebut mencakup empat aspek, yaitu toleransi virtual (*virtual tolerance*), komunikasi virtual (*virtual communication*),

masalah virtual (*virtual problem*), dan informasi virtual (*virtual information*). Pada skala kecanduan media sosial, seluruh item mengukur kecenderungan perilaku kecanduan media sosial dengan fokus khusus pada penggunaan Instagram. Hal ini dilakukan untuk mengerucutkan objek penelitian agar sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengetahui pengaruh loneliness terhadap kecanduan media sosial Instagram pada siswa SMKN 1 Cerme Gresik. Peneliti melakukan *Expert Judgment* terlebih dahulu kepada 2 dosen pembimbing dan 1 dosen tetap. Kemudian barulah melakukan uji *Tryout*. Berikut *blue print* untuk skala Kecanduan Media Sosial :

Tabel 3. 3 Blue Print Skala Kecanduan Media Sosial Sebelum Uji Coba

No	Aspek	Item		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1.	<i>Virtual Tolerance</i>	1,2,3,4,5	6,7,8,9,10	10
2.	<i>Virtual Communication</i>	11,12,13,14,15	16,17,18,19,20	10
3.	<i>Virtual Problem</i>	21,22,23,24,25	26,27,28,29,30	10
4.	<i>Virtual Information</i>	31,32,33,34,35	36,37,38,39,40	10
Total		20	20	40

### 3.5.2 Skala Loneliness

Alat pengukuran untuk menilai kecanduan media sosial dalam penelitian ini menggunakan skala yang dikembangkan oleh peneliti dengan merujuk pada aspek-aspek *loneliness* dari Perman dan Peplau (1981), yang terdiri dari empat aspek, yaitu *Affective* (Afektif), *Motivational* (Motivasi), *Cognitive* (Kognitif), *Behavioral* (Perilaku). Dimana peneliti melakukan *Expert Judgment* terlebih dahulu kepada dosen dahulu kepada 2 dosen pembimbing dan 1 dosen tetap.. Kemudian barulah melakukan uji *Tryout*. Berikut *blue print* untuk skala *Loneliness* (Kesepian) :

Tabel 3. 4 Blue Print Skala *Loneliness* Sebelum Uji Coba

No	Aspek	Item		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1.	<i>Affective</i>	1,2,5,6,7	3,4,8,9,10	10
2.	<i>Motivational</i>	11,12,15,16,17	13,14,18,19,20	10
3.	<i>Cognitive</i>	21,22,25,26,27	23,24,28,29,30	10

4.	Behavior	31,32,35,36,37	33,34,38,39,40	10
	Total	20	20	40

### 3.6 Validitas Dan Reliabilitas

#### 3.6.1 Validitas

Validitas berfungsi untuk memastikan keakuratan pengukuran skala yang digunakan dalam menilai variabel-variabel, sehingga dapat menetapkan hubungan antara suatu peristiwa atau fenomena (Ahyar, 2020). Tingkat validitas alat ukur mengindikasikan sejauh mana data yang dikumpulkan mencerminkan gambaran yang akurat tentang variabel yang sedang diukur. Pada penelitian ini, validitas alat ukur dievaluasi melalui validitas konstruksi dan validitas isi. Dalam validitas isi mengukur sejauh mana pertanyaan, tugas atau item dalam suatu tes mampu dengan baik dapat mewakili perilaku sampel secara menyeluruh dan proporsional. Validitas tes dapat terpenuhi ketika item-item tes mencerminkan secara seimbang seluruh materi yang diujikan atau yang harus dipahami. Salah satu metode yang digunakan untuk memperoleh bukti validitas berdasarkan isi adalah melalui penilaian ahli, yang memastikan bahwa kuesioner mencakup semua aspek yang dianggap sebagai bagian dari kerangka konsep (Furr & Bacharach, 2013). Dasar penentuan validitas butir aitem dalam pengambilan keputusan menggunakan Uji Validitas dengan metode Uji Validitas *Pearson Correlation*. Uji Validitas *Pearson Correlation* pada dasarnya mengorelasikan skor item dengan skor total pada satu variabel. Item dinyatakan Valid apabila memiliki nilai *P-Value* < 0.05 (Alpha 5%). Uji Validitas ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak komputer *JASP (Jeffrey's Amazing Statistics Program)* versi 0.19.3.0.

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti melakukan *tryout*. *Tryout* ini dengan uji coba instrumen pada 40 aitem dari skala kecanduan media sosial dan 40 aitem dari skala *loneliness*. *Tryout* diberikan kepada 100 siswa SMKN 1 Cerme Gresik. Berikut hasil *Tryout* masing-masing skala :

Tabel 3. 5 Hasil *Tryout* Skala Kecanduan Media Sosial

No	Aspek	Item		Aitem Gugur	Total Aitem Shahih
		Favorable	Unfavorable		
1.	<i>Virtual Tolerance</i>	1,2,3,4,5	6,7,8,9,10	-	10

2.	<i>Virtual Communication</i>	11,12,13,14,1 5	16,17,18,19	20	9
3.	<i>Virtual Problem</i>	21,22,23,24,2 5	27,28,29,30	26	9
4.	<i>Virtual Information</i>	-	37,38,39	31,32,33,34, 35,36,40	3
	Total	15	16	9	31

Berdasarkan tabel 3.5 dapat dilihat bahwa pada skala Kecanduan Media Sosial setelah melakukan *tryout* pada 100 siswa didapatkan hasil yaitu 31 aitem shahih dan 9 aitem gugur. Pada putaran pertama terdapat 4 aitem yang gugur pada nomor 31, 32, 35 dan 36. Selanjutnya, pada putaran kedua terdapat 5 aitem yang gugur pada nomor 20, 26, 33, 34 dan 40. Pada putaran ketiga, tidak terdapat aitem yang dihapus. Aitem-aitem sebelumnya dihapus karena nilai validitasnya berada di bawah ambang batas minimum yang telah ditentukan. Dengan demikian, hanya aitem yang valid yang dipertahankan agar skala kecanduan media sosial layak digunakan pada penelitian utama.

Tabel 3. 6 Hasil *Tryout* Skala *Loneliness*

No	Aspek	Aitem Shahih		Aitem Gugur	Aitem Shahih	Total
		Favorable	Unfavorable			
1.	<i>Affective</i>	2,5	4,8,9,10	1,3,6,7	6	
2.	<i>Motivational</i>	11,12,15,16,17	13,14,18,19,20	-	10	
3.	<i>Cognitive</i>	21,22,25,26,27	23,24,28,29,30	-	10	
4.	<i>Behavior</i>	31,32,35,36,37	33,34,38,39,40	-	10	
	Total	17	19	4	36	

Berdasarkan tabel 3.6 dapat dilihat bahwa pada skala *Loneliness* setelah melakukan *tryout* pada 100 siswa didapatkan hasil yaitu 36 aitem shahih dan 4 aitem gugur. Pada putaran pertama terdapat 3 aitem yang gugur pada nomor 3, 6 dan 7. Selanjutnya, pada putaran kedua terdapat 1 aitem yang gugur pada nomor 1. Pada putaran ketiga tidak ada aitem yang gugur. Aitem-aitem tersebut gugur karena nilai validitasnya berada di bawah batas minimum yang telah ditetapkan. Dengan demikian, hanya aitem yang valid yang dipertahankan agar skala *Loneliness* layak digunakan pada penelitian utama.

### 3.6.2 Reliabilitas

Jenis reliabilitas yang biasanya atau sering digunakan dalam penelitian, termasuk pada penelitian ini adalah Uji *Alpha Cronbach* yang mengukur tingkat konsistensi internal suatu skor tes pada sampel data. Skala reliabilitas alpha ini berkisar antara 0,00 hingga 1,00 dan digunakan untuk menilai konsistensi antar-item dalam suatu instrumen pengukuran. Reliabilitas alpha dihitung berdasarkan satu kali administrasi skala kepada kelompok responden (Azwar, 2012). Reliabilitas diartikan dari sebuah kata reliability yaitu sejauh mana hasil sebuah pengukuran mampu dipercaya. Pengukuran dikatakan tidak normal bila error pengukurannya terjadi secara random. Koefesien reabilitas berada dalam rentang angka dari 0 sampai dengan 1,00, sekalipun bila koefesien reabilitas semakin tinggi mendekati angka 1,00 maka pengukuran semakin reliabel. Uji ini sangat membantu peneliti untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan stabil dan tidak berubah-ubah saat diukur ulang. Dengan begitu, hasil penelitian dapat diandalkan dan kesimpulan yang dibuat menjadi lebih kuat. Nilai alpha Cronbach yang baik biasanya di atas 0,70, meskipun pada penelitian eksploratif nilai 0,60 masih dapat diterima (Ghozali, 2016). Perhitungan Reliable ini menggunakan perangkat lunak komputer *JASP (Jeffrey's Amazing Statistics Program)* versi 0.19.3.0.

Selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas pada aitem yang telah di uji validitas nya, dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas *Tryout Skala Kecanduan Media Sosial*

<i>Frequentist Scale Reliability Statistics</i>		
Estimate	Cronbach's $\alpha$	N of Items
Point estimate	0.884	31

Pada tabel 3.7 diatas diketahui bahwa hasil uji reliabilitas pada Skala Kecanduan Media Sosial menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,884. Nilai ini juga termasuk dalam kategori reliabilitas sangat baik. Dengan demikian, skala Kecanduan Media Sosial tersebut layak digunakan sebagai alat ukur pada penelitian ini.

Tabel 3. 8 Hasil Uji Reliabilitas Tryout Skala *Loneliness*

<b>Frequentist Scale Reliability Statistics</b>		
Estimate	Cronbach's $\alpha$	N of Items
Point estimate	0.904	36

Pada tabel 3.8 diatas diketahui bahwa hasil uji reliabilitas pada skala *Loneliness* menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,904. Nilai ini termasuk dalam kategori reliabilitas sangat baik, sehingga skala *Loneliness* dinyatakan konsisten dan dapat diandalkan untuk mengukur konstruk yang diteliti.

### 3.7 Teknik Analisis Data

Pada proses analisis data merupakan proses sistematis dalam mencari dan menyusun data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan sumber lainnya agar dapat dipahami dengan mudah, serta hasilnya dapat disampaikan kepada pihak lain (Sugiyono, 2019). Analisis data bertujuan mengubah data menjadi informasi yang lebih jelas dan dapat diinterpretasikan dengan lebih mudah. Data yang akan diolah adalah hasil dari survei yang telah disebarluaskan dan diisi oleh responden. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis regresi sederhana yang mana pada penelitian ini variabel *independen* ialah *Loneliness* (X) terhadap Kecanduan Media Sosial (Y) serta kontribusi secara parsial yang diberikan oleh variabel X terhadap Y. Selanjutnya proses analisis statistik dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak komputer *JASP (Jeffrey's Amazing Statistics Program)* versi 0.19.3.0 untuk *Windows* sebagai alat bantu.

#### 3.7.1 Uji Asumsi

##### 3.7.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk melihat apakah data residual (selisih antara nilai prediksi dan nilai sebenarnya) menyebar secara normal atau tidak. Menurut Gujarati dan Porter (2009), normalitas residual adalah salah satu syarat penting dalam regresi supaya hasil analisis tidak bias dan dapat dipercaya. Ghozali (2016) juga menjelaskan bahwa uji normalitas berguna untuk memastikan model regresi layak dipakai untuk pengambilan keputusan. Data residual yang normal menunjukkan bahwa kesalahan prediksi menyebar merata dan tidak berat sebelah ke arah tertentu. Normalitas ini juga penting supaya uji-

uji statistik yang digunakan, seperti uji-t dan uji-F, menghasilkan keputusan yang tepat. Dalam praktiknya, normalitas sering diperiksa melalui grafik histogram berbentuk lonceng atau uji Shapiro-Wilk.

Fungsi uji normalitas adalah untuk memastikan bahwa data kita memenuhi salah satu asumsi regresi linear klasik, yaitu data residualnya menyebar normal. Jika data tidak normal, maka ada risiko kesalahan dalam pengambilan kesimpulan karena model regresinya tidak valid (Gujarati & Porter, 2009). Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan program komputer *JASP (Jeffrey's Amazing Statistics Program)* versi 0.19.0.0.

### **3.7.1.2 Uji Linearitas**

Uji linearitas dilakukan untuk melihat apakah hubungan antara variabel bebas dan terikat membentuk garis lurus. Ini penting karena model regresi linear hanya cocok kalau hubungan antar variabelnya memang lurus. Pada *JASP*, untuk menentukan linearitas dapat dilihat dengan *scatterplot* (grafik titik) pada menu regresi. Jika titik-titiknya mendekati garis lurus, berarti hubungan datanya linear. Hal ini dijelaskan oleh Draper & Smith (1998), yang mengatakan bahwa linearitas penting supaya hasil prediksi model bisa benar. Jika pada grafik terlihat pola melengkung atau bentuk tertentu, artinya hubungan datanya tidak linear. Apabila linearitas tidak terpenuhi, model regresi yang digunakan dapat menghasilkan prediksi yang salah. Linearitas yang baik memastikan bahwa setiap perubahan pada variabel bebas berhubungan secara proporsional dengan perubahan pada variabel terikat.

### **3.7.1.3 Uji Heterokedastisitas**

Uji heterokedastisitas digunakan untuk memastikan apakah sebaran galat (residual) telah sama pada seluruh nilai prediksi. Apabila galat semakin besar pada sebagian data, hasil analisis dapat menjadi tidak akurat. Pada perangkat lunak *JASP*, pemeriksaan dapat dilakukan melalui *scatterplot* antara residual dan nilai. Jika titik-titik pada *scatterplot* menyebar secara acak tanpa membentuk pola tertentu, seperti corong, maka dapat disimpulkan tidak terdapat masalah heterokedastisitas. Hal ini sejalan dengan penjelasan Wooldridge (2013), bahwa

keberadaan heterokedastisitas dapat menyebabkan hasil regresi menjadi bias atau tidak tepat.

### 3.7.2 Uji Hipotesis

Uji Hipotesis merupakan prosedur statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran dugaan atau asumsi yang dibuat peneliti terhadap suatu populasi berdasarkan data sampel (Sugiyono, 2017). Tujuan uji hipotesis adalah untuk memberikan dasar objektif dalam pengambilan keputusan berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Dengan uji hipotesis, peneliti dapat menghindari kesalahan penarikan kesimpulan hanya berdasarkan pengamatan subjektif. Sugiyono (2017) menegaskan bahwa uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada hubungan, perbedaan, atau pengaruh antarvariabel yang diuji. Uji ini juga membantu peneliti dalam mengukur tingkat kesalahan dalam kesimpulan melalui nilai probabilitas (*p-value*) yang dihasilkan. Dengan demikian, uji hipotesis menjadi alat penting dalam penelitian kuantitatif untuk menguji kebenaran suatu pernyataan ilmiah.