

## BAB 2

### KERANGKA TEORI

#### 2.1. Pendahuluan

Bab ini terdiri dari pendahuluan, tinjauan pustaka penelitian terkait, landasan teori untuk variabel penelitian yang meliputi media pembelajaran dan persepsi sebagai dasar penyusunan penelitian ini dalam bentuk kutipan buku dan definisi dari sumber lain. Pada bab ini juga diuraikan kerangka berpikir, hipotesis penelitian, desain penelitian, penentuan populasi dan sampel, metode pengumpulan data, jenis dan sumber data, instrumen penelitian dan metode analisis untuk memproses data yang diperoleh dan hipotesis statistik.

#### 2.2. Tinjauan Pustaka

Setelah melakukan peninjauan, penulis menemukan signifikansi terhadap beberapa penelitian terdahulu, yaitu :

Pertama, skripsi yang ditulis oleh AANBJ Dewanta dengan judul Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia tahun 2020, pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan dokumentasi serta analisis deskriptif. Tahapan analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi TikTok beserta penggunaan dan metodenya yang tepat dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia secara menarik dan interaktif. Pengaplikasiannya yang sederhana dan memiliki fungsi yang beragam, aplikasi TikTok dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk mengetahui keefektivan aplikasi TikTok dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, diperlukan penelitian lanjutan.

Kedua, pada jurnal yang ditulis oleh Anggi E Pratiwi, Naura N Ufaira, dan Riska S Sopiah dengan judul *Utilizing TikTok Application As Media For Learning English Pronunciation* tahun 2021, alat pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan angket. Data dalam penelitian ini dianalisis secara kualitatif. Analisis data mengikuti model interaktif dari Miles dan Huberman, *weaving*: reduksi data, display data, dan verifikasi data dan prediksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa responden memiliki sikap positif terhadap aplikasi TikTok sebagai bantuan video sambil belajar melalui aplikasi TikTok menggunakannya sebagai pembelajaran bahasa Inggris strategi untuk membantu dan meningkatkan kemampuan literasi dan berbicara. Selain itu, responden menyatakan keinginan kuat untuk menggunakan aplikasi TikTok untuk menonton dan memahami semua konten yang terkait dengan keterampilan dasar bahasa Inggris.

Ketiga, jurnal yang ditulis oleh Huining Yang dengan judul *Secondary-school Students' Perspectives of Utilizing TikTok for English learning in and beyond the EFL classroom* tahun 2020 menggunakan metode penelitian survei kualitatif, dengan menggunakan kuesioner *online*. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa siswa sekolah menengah memiliki sikap positif terhadap memperkenalkan TikTok sebagai bantuan video ke pengajaran kelas EFL sementara itu menggunakannya sebagai strategi pembelajaran bahasa Inggris di luar kelas. Kemudian siswa menyatakan keinginan yang kuat untuk dibimbing dan didukung oleh guru mereka untuk secara efektif memanfaatkan TikTok untuk belajar bahasa Inggris.

Keempat, jurnal yang ditulis oleh Park Jiyeon dan Yoo HoonSik dengan judul *숏폼(shortform) 동영상을 통한 한국어학습이 학습 관련 요인에 미치는 영향*

연구 (*The Effects Of Learning Korean Through Shortform Video On The*

*LearningRelated Factors*) tahun 2021 menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan bantuan alat SPSS untuk menghitung korelasi antar variabel. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui survei *online*. Hasil penelitian menunjukkan untuk kelima faktor variabel yang diteliti, pembelajaran bahasa Korea tradisional ternyata lebih efektif daripada pembelajaran bahasa Korea melalui video pendek.

Ditegaskan bahwa pembelajaran bahasa Korea melalui TikTok memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap faktor afektif pembelajar perempuan dibandingkan dengan pembelajaran bahasa Korea tradisional. Secara khusus, dikonfirmasi bahwa ketika belajar bahasa Korea melalui TikTok, imersi pelajar perempuan meningkat secara signifikan dibandingkan dengan laki-laki, dan tingkat kecemasan mereka berkurang. Selain itu, dalam kasus pelajar yang lebih memilih untuk belajar melalui drama dan film, ketika mereka belajar bahasa Korea melalui TikTok, pemahaman dan pengertian mereka dalam konten pembelajaran meningkat, dan kecemasan mereka berkurang. Di sisi lain, dalam kasus pelajar yang lebih menyukai pembelajaran kelompok, kecemasan berkurang secara signifikan melalui pembelajaran bahasa Korea pada aplikasi TikTok.

## **2.3. Landasan Teori**

### **2.3.1. Media Pembelajaran**

Menurut Kristanto (2016: 1) media pembelajaran merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi di bidang pendidikan yang menuntut adanya efisiensi dan efektifitas pembelajaran. Bahkan dalam upaya untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas

yang optimal jika perlu mengurangi bahkan menghilangkan dominasi sistem penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik maka hal tersebut harus dilakukan.

Menurut Rusman dalam Hadiapurwa (2021) media pembelajaran adalah alat yang mendukung proses interaksi guru dengan siswa, interaksi siswa dengan lingkungannya dan sebagai alat bantu mengajar yang dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses belajar. Pengertian media pembelajaran menurut Winkel dalam Kristanto (2016:10), media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh pengajar, yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional.

Dari definisi yang dikemukakan oleh Kristanto (2016: 6), istilah media pembelajaran digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) dengan cara yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan emosi siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Semua media pembelajaran merupakan sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini berisi informasi dari internet, buku, film, televisi, dll, dan dapat dibagikan kepada orang lain atau siswa.

### **2.3.1.1.Indikator Media Pembelajaran**

Adapun indikator media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Menurut Walker & Hess dalam Arsyad (2014) :

#### **1. Kualitas Isi dan Tujuan**

Kualitas isi dan tujuan meliputi ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran, kepentingan, kelengkapan materi yang disajikan, keseimbangan dalam memberikan materi dan contoh, media yang digunakan dapat menarik minat dan perhatian siswa, keadilan, dan kesesuaian dengan situasi peserta didik.

## 2. Kualitas Instruksional

Kualitas instruksional meliputi memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi (media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa), fleksibilitas instruksionalnya (media dapat digunakan untuk belajar mandiri), hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas sosial interaksi instruksionalnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberi dampak bagi siswa, serta dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.

## 3. Kualitas Teknis

Kualitas teknis meliputi keterbacaan (jenis huruf yang digunakan, ukuran huruf yang digunakan, dan warna huruf yang digunakan), mudah digunakan (kemudahan dalam mengoperasikan media), kualitas tampilan/tayangan (kesesuaian video dengan materi), kualitas penanganan jawaban, kualitas pengelolaan programnya, serta kualitas pendokumentasiannya.

### 2.3.2. Persepsi

Robbins dan Judge (2016:175) menyatakan persepsi adalah proses di mana individu mengatur dan menginterpretasikan kesan-kesan memoris mereka guna memberikan arti bagi lingkungan mereka. Persepsi juga didefinisikan sebagai tahap di mana seorang individu menempelkan makna pada rangsangan yang diterima dari lingkungannya (Irawan, 2018). Sedangkan, King dalam Ramadhani (2021) mengatakan bahwa persepsi adalah tahap mengelola dan menafsirkan informasi sensorik yang diterima oleh individu untuk memahaminya.

Persepsi yang dihasilkan dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain objek yang dirasakan, alat indra, saraf, susunan saraf pusat, beserta perhatian. Objek yang dirasakan dapat membangkitkan rangsangan yang diterima oleh indra atau reseptor.

Kemudian, alat indra atau reseptor adalah alat untuk mendeteksi rangsangan, dan saraf sensorik bertindak sebagai alat untuk mentransmisikan rangsangan yang masuk ke pusat sistem saraf. Dan atensi, yang merupakan pusat pemusatan semua aktivitas individu pada satu objek (Walgito, dalam Ramadhani, 2021).

### **2.3.2.1.Indikator Persepsi**

Adapun indikator persepsi adalah sebagai berikut :

Menurut Walgito dalam Nuraini (2021) indikator-indikator persepsi ada tiga yaitu:

#### **1. Penerimaan**

Penerimaan terhadap rangsangan dan objek yang diterima individu dari luar. Rangsangan dan objek ditangkap dan diterima oleh panca indera. Visual, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecap, baik sendiri atau bersama-sama. Hasil persepsi pancaindra berupa gambaran, reaksi, atau kesan di dalam otak.

#### **2. Pemahaman**

Setelah terjadi gambaran serta kesan oleh otak, maka gambaran tersebut diproses sehingga terbentuk pemahaman. Proses terjadinya pemahaman tersebut tergantung pada gambaran sebelumnya yang telah dimiliki oleh individu.

#### **3. Penilaian**

Penilaian berlangsung setelah pemahaman seseorang terbentuk. Penilaian atau pemahaman yang baru diperoleh dibandingkan dengan standar dan norma pribadi. Meski objek yang dinilai sama, tetapi persepsinya bersifat individual, karena penilaian individu yang berbeda.

### **2.3.2.2.Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi :**

Persepsi seseorang tidak timbul begitu saja, tentu ada faktor-faktor yang mempengaruhinya. David Krech dan Richard S. Crutchfield dalam Shambodo (2020)

menyebutnya sebagai faktor fungsional, faktor situasional, faktor struktural, dan faktor personal.

### 1. Faktor Fungsional

Faktor fungsional adalah faktor personal. Misalnya, kebutuhan individu, usia, pengalaman masa lalu, kepribadian, jenis kelamin, dan masalah subjektif lainnya. Faktor-faktor fungsional yang mempengaruhi persepsi ini biasanya disebut sebagai kerangka rujukan, tetapi dalam kegiatan komunikasi, kerangka rujukan mempengaruhi bagaimana orang memahami pesan yang mereka terima. Misalnya seorang ahli komunikasi tidak akan memberikan pengertian apa-apa apabila seorang ahli kedokteran berbicara mengenai jaringan otak, hati atau jantung karena ahli komunikasi tidak memiliki kerangka rujukan untuk memahami istilah-istilah kedokteran. Dari perspektif faktor fungsional, bukan jenis atau bentuk stimulus yang menentukan persepsi, tetapi karakteristik orang yang merespons stimulus. Krech dan Crutchfield merumuskan prinsip persepsi pertama, yaitu persepsi bersifat selektif. Ini berarti bahwa objek yang ditekankan dalam persepsi kita biasanya adalah objek yang memenuhi tujuan individu yang melakukan persepsi.

### 2. Faktor Personal

Faktor pribadi yang mempengaruhi persepsi kita tentang orang lain, atau sebaliknya adalah pengalaman dan konsep diri. Faktor pribadi memiliki dampak yang besar tidak hanya pada komunikasi interpersonal tetapi juga pada hubungan interpersonal. Beberapa faktor pribadi terdiri dari pengalaman, motivasi, dan kepribadian. Adapun faktor personal seperti disebutkan di atas, berikut ini adalah hal-hal yang mempengaruhinya:

#### a. Pengalaman

Pengalaman mempengaruhi kecermatan persepsi. Pengalaman tidak selalu lewat proses belajar formal. Pengalaman kita bertambah juga melalui rangkaian peristiwa yang pernah kita hadapi. Inilah yang menyebabkan seorang ibu segera melihat hal yang tidak beres pada wajah anaknya atau pada petunjuk kinesik lainnya. Ibu lebih berpengalaman mempersepsi anaknya daripada bapak. Ini juga sebabnya mengapa kita lebih sukar berdusta di depan orang yang paling dekat dengan kita.

#### b. Motivasi

Proses konstruktif yang banyak mewarnai persepsi interpersonal juga sangat banyak melibatkan unsur-unsur motivasi.

#### c. Kepribadian

Dalam psikoanalisis dikenal proyeksi, sebagai salah satu cara pertahanan ego. Proyeksi adalah mengeksternalisasikan pengalaman subjektif secara tidak sadar. Pada persepsi interpersonal, orang mengenakan pada orang lain sifat-sifat yang ada pada dirinya, yang tidak disenanginya. Sudah jelas, orang yang banyak melakukan proyeksi akan tidak cermat menanggapi persona stimulus, bahkan mengaburkan gambaran sebenarnya. Sebaliknya, orang yang menerima dirinya apa adanya, orang yang tidak dibebani perasaan bersalah, cenderung menafsirkan orang lain lebih cermat.

### 3. Faktor Situasional

Faktor situasional dapat dijelaskan melalui eksperimen Solomon E. Asch dalam psikologi komunikasi karangan Jalaludin Rakhmat, menerangkan bahwa kata yang disebutkan pertama akan mengarahkan penilaian selanjutnya, atau bagaimana kata sifat mempengaruhi penilaian terhadap seseorang. Misalnya, jika seseorang digambarkan cerdas dan rajin, pikiran kita mendapat kesan bahwa dia pasti seorang kutu buku.



Tetapi ketika kata sifat dibalik menjadi bodoh dan malas, yang terjadi adalah sebaliknya. Efek dari kata pertama itu dikenal sebagai *primacy effect*. Di antara lain, Rakhmat menganalisis faktor kontekstual yang dapat memengaruhi persepsi, yaitu :

a. Petunjuk Proksemik

Proksemik adalah suatu studi penggunaan jarak dalam penyampaian pesan. Dalam pendapat ini T.Hall menyimpulkan bahwa pertama, keakraban seseorang dengan orang lain dilihat dari jarak mereka seperti yang diamati. Kedua, kita menilai sifat orang lain dari caranya orang itu membuat jarak dengan kita. Ketiga, cara orang mengatur ruang mempengaruhi persepsi kita tentang orang itu.

b. Petunjuk Kinesik

Kinesik dapat menjadi petunjuk umum dalam mempersepsikan orang lain dalam menjalin hubungan. Persepsi khusus didapat ketika kita mengamati gerak tubuh orang lain sesuai dengan persepsi yang kita dapatkan sebelumnya untuk menilai orang tersebut. Petunjuk kinesik paling sukar dikendalikan secara sadar oleh orang yang menjadi stimuli (orang lain) yang dipersepsikan.

c. Petunjuk Wajah

Pada petunjuk nonverbal maka petunjuk fasial penting dalam mengenali perasaan orang lain. Walaupun petunjuk fasial dapat mengungkapkan emosi orang lain tidak dapat dijadikan ragam penilaian dengan cermat.

d. Petunjuk Paralinguistik

Petunjuk ini menilai mengenai bagaimana orang mengucapkan lambanglambang verbal meliputi kata-kata, aksentuasi, intonasi, gaya verbal dan interaksi dalam bicara.

e. Petunjuk Artifaktual

Petunjuk ini meliputi segala macam penampilan tubuh orang lain dengan berbagai atribut-atribut lainnya.

4. Faktor Struktural

Faktor struktural berasal semata-mata dari sifat stimulus fisik dan efek-efek saraf yang ditimbulkannya pada sistem saraf individu. Dari sini Krech dan Cruthfield melahirkan dalil persepsi yang kedua, yaitu: medan perseptual dan kognitif selalu diorganisasikan dan diberi arti. Faktor struktural adalah faktor di luar individu, misalnya lingkungan, budaya, dan norma sosial sangat berpengaruh terhadap seseorang dalam mempersepsikan sesuatu. Dalam penelitian ini tidak akan meneliti bagaimana pengaruh faktor struktural sebagai variabel yang mempengaruhi persepsi.

Hal ini karena faktor struktural bersifat stimulus fisik yang terkait dengan indera peraba, penciuman, penglihatan, perasa, dan pendengaran. Selain itu objek dalam penelitian ini adalah mengenai siaran televisi yang tidak terkait dengan indera tersebut.

**2.4. Keaslian Penelitian**

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah penulis tinjau, terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian ini, yaitu :

Pertama, skripsi yang ditulis oleh AANBJ Dewanta dengan judul Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia tahun 2020 menggunakan metode observasi dan dokumentasi serta analisis deskriptif, dengan instrumen berupa catatan dokumentasi. Tahapan analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan.

Kedua, jurnal yang ditulis oleh Anggi E Pratiwi, Naura N Ufaira, dan Riska S

Sopiah dengan judul *Utilizing TikTok Application As Media For Learning English Pronunciation* tahun 2021. Alat pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan angket. Data dalam penelitian ini dianalisis secara kualitatif. Analisis data mengikuti model interaktif dari Miles dan Huberman, weaving: reduksi data, display data, dan verifikasi data dan prediksi.

Ketiga, pada jurnal yang ditulis oleh Huining Yang dengan judul *Secondaryschool Students' Perspectives of Utilizing TikTok for English learning in and beyond the EFL classroom* tahun 2020. Penelitian ini merupakan penelitian survei kualitatif, dengan menggunakan kuesioner *online*.

Keempat, jurnal yang ditulis oleh Park Jiyeon dan Yoo HoonSik dengan judul *숏폼(shortform) 동영상을 통한 한국어학습이 학습 관련 요인에 미치는 영향 연구 (The Effects Of Learning Korean Through Shortform Video On The Learning-Related Factors)* tahun 2021 menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan bantuan alat SPSS untuk menghitung korelasi antar variabel. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui survei *online*. Hasil penelitian menunjukkan untuk kelima faktor variabel yang diteliti, pembelajaran bahasa Korea tradisional ternyata lebih efektif daripada pembelajaran bahasa Korea melalui video pendek. Ditegaskan bahwa pembelajaran bahasa Korea melalui TikTok memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap faktor afektif pembelajar perempuan dibandingkan dengan pembelajaran bahasa Korea tradisional. Secara khusus, dikonfirmasi bahwa ketika belajar bahasa Korea melalui TikTok, imersi pelajar perempuan meningkat secara signifikan dibandingkan dengan laki-laki, dan tingkat kecemasan mereka berkurang. Kemudian, dalam kasus pelajar yang lebih memilih untuk belajar melalui drama dan film, ketika mereka belajar bahasa Korea melalui TikTok, pemahaman dan

perendaman mereka dalam konten pembelajaran meningkat, dan kecemasan mereka berkurang. Di sisi lain, dalam kasus pelajar yang lebih menyukai pembelajaran kelompok, kecemasan berkurang secara signifikan melalui pembelajaran bahasa Korea TikTok.

Sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik *non probability sampling* dengan metode *purposive sampling*. Selain itu terdapat perbedaan pada objek yang diteliti, di mana pada penelitian ini objek yang diteliti adalah *follower* akun TikTok @dinareonni.

## **2.5. Kerangka Pemikiran**

Menurut Nasution dalam Nurrita (2018), media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Sedangkan menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018).

Pada penelitian terdahulu yang ditulis oleh Anggi E Pratiwi, Naura N Ufaira, dan Riska S Sopiah menyatakan bahwa hasil penelitian tersebut, responden memiliki sikap positif terhadap aplikasi TikTok sebagai bantuan video sambil belajar melalui aplikasi TikTok menggunakannya sebagai pembelajaran bahasa Inggris strategi untuk membantu dan meningkatkan kemampuan literasi dan berbicara. Selain itu, responden

menyatakan keinginan kuat untuk menggunakan aplikasi TikTok untuk menonton dan memahami semua konten yang terkait dengan keterampilan dasar bahasa Inggris.

Aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran bahasa asing dapat ditaksir memiliki kegunaan untuk membantu dan meningkatkan kemampuan literasi dan berbicara.

## 2.6. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teori, penelitian relevan, dan kerangka pemikiran maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ho : Tidak terdapat pengaruh akun tiktok @dinareonni sebagai media pembelajaran bahasa korea dalam membentuk persepsi *follower*.

Ha : Terdapat pengaruh akun tiktok @dinareonni sebagai media pembelajaran bahasa korea dalam membentuk persepsi *follower*.

## 2.7. Variabel Penelitian

Menurut Creswell dalam Risma (2017) variabel adalah karakteristik atau atribut dari seorang individu atau organisasi yang (a) peneliti dapat mengukur atau mengamati dan (b) bervariasi di antara individu atau organisasi yang dipelajari. Pengukuran berarti bahwa peneliti merekam informasi dari individu dengan meminta mereka menjawab pertanyaan. Ketika variabel bervariasi, itu berarti bahwa skor akan mengasumsikan nilai yang berbeda tergantung pada jenis variabel yang diukur.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan oleh peneliti yaitu variabel independen (X) dan variabel terikat (Y).

### 1. Variabel Independen (X)

Menurut Creswell dalam Risma (2017) variabel bebas adalah atribut atau karakteristik yang mempengaruhi atau mempengaruhi hasil atau variabel dependen.

Dalam penelitian ini variabel independen (X) adalah media pembelajaran.

## 2. Variabel Dependen (Y)

Menurut Creswell dalam Risma (2017) variabel dependen adalah atribut atau karakteristik yang bergantung pada atau dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel dependen (Y) adalah persepsi *follower* akun TikTok @dinareonni.

## 2.8. Metodologi Penelitian

### 2.8.1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada akun TikTok @dinareonni secara daring menggunakan *google form*.

### 2.8.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan berlangsung selama 4 bulan. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada April sampai dengan Juli 2022. Penelitian ini dilakukan mulai dari pengamatan awal hingga pengumpulan data primer maupun data sekunder. Kegiatan penelitian ini disajikan pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Waktu Penelitian  
Tahun 2022

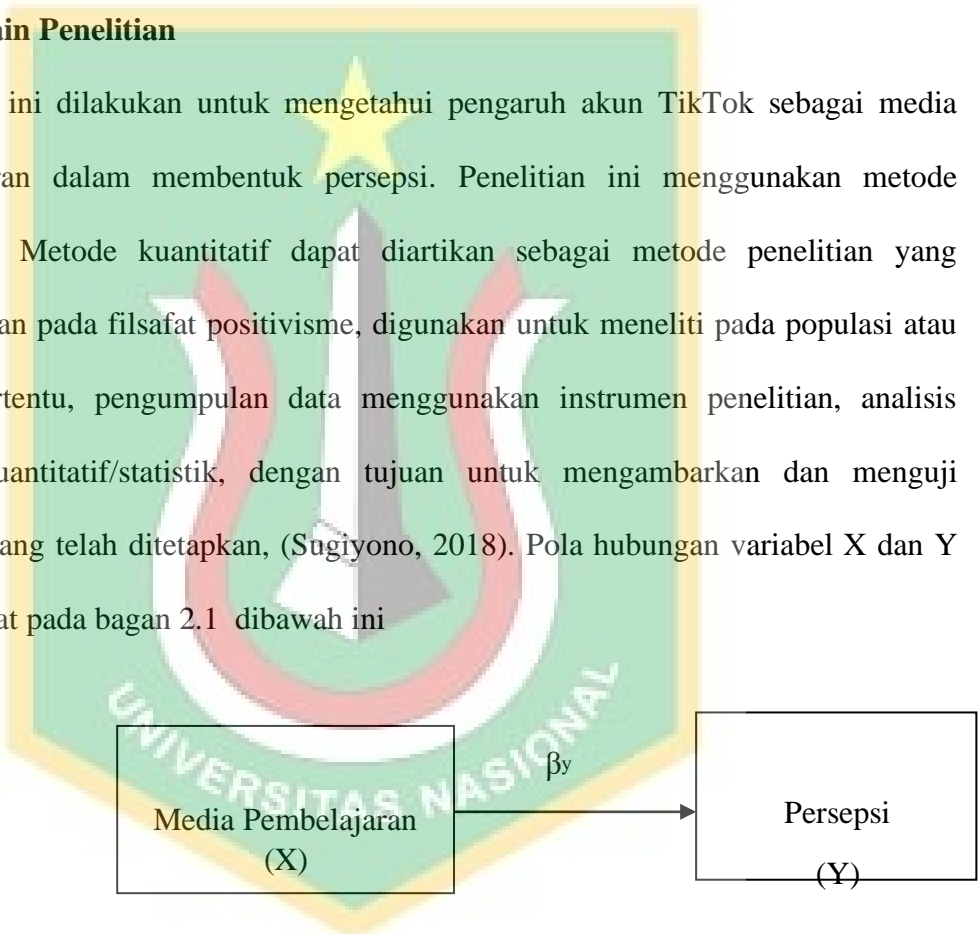
Kegiatan	Tahun 2022																			
	April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Persiapan Penelitian	■	■	■	■																
Pembuatan Jadwal					■	■	■	■												
Pengumpulan Data								■	■	■	■									

Pengolahan Data																			
Analisa Data																			
Penyusunan Data																			
Sidang Skripsi																			

Sumber : Hasil Pengamatan, 2022

**2.8.3. Desain Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh akun TikTok sebagai media pembelajaran dalam membentuk persepsi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan, (Sugiyono, 2018). Pola hubungan variabel X dan Y dapat dilihat pada bagan 2.1 dibawah ini



Bagan 2.1 Pola Hubungan Variabel X dan Y  
 Sumber : Sugiyono, 2018

- Keterangan :
- X : Media Pembelajaran Y
  - : Persepsi
  - $\beta_y$  : Koefisien regresi pengaruh X terhadap Y

## 2.8.4. Populasi, Sample, dan Teknik Sampling

### 2.8.4.1. Populasi

Menurut Handayani dalam (Ni Pande Putu, 2021), populasi adalah totalitas dari setiap elemen yang akan diteliti yang memiliki ciri sama, bisa berupa individu dari suatu kelompok, peristiwa, atau sesuatu yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah *follower* TikTok Akun @dinareonni yang jumlahnya tidak diketahui.

### 2.8.4.2. Sample dan Teknik Sampling

Menurut Siyoto & Sodik dalam (Ni Pande Putu, 2021), sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Terdapat 2 teknik sampling yaitu : *nonprobability sampling* dan *probability sampling*. Teknik pengambilan sample dalam penelitian ini dilakukan dengan *non probability sampling* dengan metode *purposive sampling*. Teknik *non probability sampling* adalah *sampling* yang menggunakan metode *nonrandomized* untuk pengambilan sampel. Metode pengambilan sampel non-probabilitas sebagian besar melibatkan penilaian dibanding pengacakan, peserta dipilih karena mudah diakses.

Sedangkan metode *purposive sampling* menurut adalah peneliti memilih partisipan sesuai dengan penilaiannya sendiri, dengan mengingat kembali tujuan penelitian. Jenis pengambilan sampel ini digunakan dalam penelitian eksploratif atau penelitian lapangan. Tujuan pengambilan sampel dengan menggunakan metode ini adalah agar lebih murah, lebih mudah diakses, lebih nyaman dan hanya memilih individu yang relevan dengan desain penelitian (Nayeem Showkat, 2017).



Jumlah sample dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan teori Roscoe dalam (Rangga, 2020) ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah 30 sampai dengan 500, selain itu bila dalam penelitian akan melakukan analisis dengan multivariate (korelasi atau regresi), maka jumlah anggota sampel minimal 10 kali dari variabel yang diteliti.. Pada penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Sehingga jumlah sample dalam penelitian ini adalah 111 responden dengan asumsi sudah memenuhi syarat yang ditentukan dalam teori tersebut.

### 2.8.5. Instrumen Penelitian

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang dilakukan dengan pengumpulan dan pengolahan data menggunakan kuisioner yang diisi langsung oleh responden. Pengukuran data dalam variabel yang dianalisis menggunakan instrumen kuesioner dengan skala *Likert* untuk variabel media pembelajaran dan persepsi. Skala penilaian ini berisi lima tingkat preferensi jawaban dengan pilihan sebagai berikut: Sangat Setuju (5), Setuju (4), Kurang Setuju (3), Tidak Setuju (2) atau Sangat Tidak Setuju (1).

Tabel 2.2 Bobot/Skor Skala Likert Kuesioner

Bobot/Skor	Jawaban	Kode
5	Sangat Setuju	SS
4	Setuju	S
3	Kurang Setuju	KS
2	Tidak Setuju	TS
1	Sangat Tidak Setuju	STS

Sumber : Hasil Penelitian, 2022

Semua instrumen diuji coba terlebih dahulu sebelum dipergunakan dalam penelitian yang sesungguhnya. Uji instrumen penelitian meliputi uji keabsahan

(*validity*) dan uji keandalan (*reliability*). Berdasarkan hasil pengujian tersebut diperoleh butir-butir instrumen yang valid dan tidak valid. Instrumen yang tidak valid dibuang atau tidak dipergunakan dalam penelitian. Berdasarkan butir-butir pernyataan yang valid selanjutnya ditentukan reliabilitas instrumen.

Pengembangan instrumen ditempuh melalui beberapa cara, yaitu: (1) menyusun dimensi dan indikator variabel penelitian; (2) melakukan uji coba instrument (3) melakukan pengujian validitas dan reliabilitas instrumen.

## **2.9. Uji Validitas dan Reabilitas**

### **2.9.1. Media Pembelajaran**

#### **2.9.1.1. Definisi Konseptual Media Pembelajaran**

Menurut Rusman dalam Hadiapurwa (2021) media pembelajaran adalah suatu alat untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan dan sebagai alat bantu mengajar dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalamnya terkandung informasi yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain/pebelajar (Kristanto, 2016:6). Adapun indikator media pembelajaran adalah sebagai berikut :

Menurut Walker & Hess dalam Arsyad (2014) :

#### **1. Kualitas Isi dan Tujuan**

Kualitas isi dan tujuan meliputi ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran, kepentingan, kelengkapan materi yang disajikan, keseimbangan dalam memberikan

materi dan contoh, media yang digunakan dapat menarik minat dan perhatian siswa, keadilan, dan kesesuaian dengan situasi peserta didik.

## 2. Kualitas Instruksional

Kualitas instruksional meliputi memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi (media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa), fleksibilitas instruksionalnya (media dapat digunakan untuk belajar mandiri), hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas sosial interaksi instruksionalnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberi dampak bagi siswa, serta dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.

## 3. Kualitas Teknis

Kualitas teknis meliputi keterbacaan (jenis huruf yang digunakan, ukuran huruf yang digunakan, dan warna huruf yang digunakan), mudah digunakan (kemudahan dalam mengoperasikan media), kualitas tampilan/tayangan (kesesuaian video dengan materi), kualitas penanganan jawaban, kualitas pengelolaan programnya, serta kualitas pendokumentasiannya.

### 2.9.1.2. Definisi Operasional Media Pembelajaran

Definisi operasional media pembelajaran dalam penelitian ini adalah skor penilaian *follower* Akun TikTok @dinareonni setelah mengisi kuesioner mengenai pembelajaran Bahasa Korea setelah menjadi *follower* Akun TikTok @dinareonni dengan indikator kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknis.

Tabel 2.3 Operasional Variabel Media Pembelajaran

Variabel	Konsep Variabel	Indikator	Skala	Nomor Butir
Media Pembelajaran		Kualitas Isi dan Tujuan	Likert	1, 2, 3, 4, 5, 6

	Media pembelajaran menurut Winkel (dalam Kristanto, 2016:10) diartikan	Kualitas Instruksional	7, 8, 9, 10
	sebagai suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh pengajar, yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional.	Kualitas Teknis	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18
	Jumlah Total Pernyataan		18

Sumber : Hasil Penelitian, 2022

### 2.9.1.3. Kalibrasi Instrumen Media Pembelajaran

Dengan mengacu pada indikator-indikator tersebut disusun sebanyak 18 pernyataan. Setelah penyusunan instrument sebelum digunakan untuk penelitian sesungguhnya dilakukan kalibrasi yang mencakup validitas dan reliabilitas butir. Terdapat delapan belas pernyataan yang telah disusun berdasarkan indikator-indikator pada penelitian ini. Setelah menyiapkan peralatan sebelum digunakan dalam penelitian, kalibrasi aktual yang mencakup efektivitas dan keandalan elemen dilakukan.

#### 2.9.1.4. Uji Validitas Instrumen Media Pembelajaran

Kuesioner media pembelajaran pada penelitian ini terdiri dari 18 butir pernyataan yang diujikan sebagai sampel acak pada 22 responden uji coba dan diujikan untuk mengetahui validitas butir kuesioner. Validitas butir ditentukan oleh harga kritis  $r$  dari *Pearson's Product Moment* pada  $n = 22$  yang ditentukan oleh persamaan dan  $r_{yx}$  diperoleh signifikansi yang ditentukan oleh persamaan. Jika  $r$  hitung  $> r$  tabel, maka butir tersebut valid dan dapat digunakan untuk pengambilan data. Sebaliknya, jika  $r$  hitung  $< r$  tabel, butir tersebut tidak valid dan tidak dapat digunakan untuk pengumpulan data. Dalam tabel harga kritis  $r$ , diketahui bahwa tabel *Pearson's Product Moment* dengan derajat kebebasan ( $df$ ) =  $n-2 = 22-2 = 20$  diperoleh nilai  $r$  hitung sebesar 0,359 dengan  $\alpha = 0,05$ . Koefisien korelasi *Pearson's Product-Moment* pada penelitian ini dihitung menggunakan aplikasi SPSS25.

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

dengan ketentuan:

$r_{xy}$  : Koefisien Validitas

$N$  : Banyaknya Subjek

$X$  : Nilai Skor X

$Y$  : Nilai Skor Y

$\sum X$  : Jumlah Skor X

$\sum Y$  : Jumlah Skor Y

$\sum X^2$  : Jumlah Kuadrat X

$\sum Y^2$  : Jumlah Kuadrat Y

$t$  hitung

$$= \frac{r_{yx} \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r_{yx}^2}}$$

$$\sqrt{1-r_{yx}^2}$$

Setelah dilakukan uji validitas instrumen media pembelajaran diperoleh nilai sebagai berikut.

Tabel 2.4 Uji Validitas Instrumen Media Pembelajaran

No	Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
1	MP_1	0,373	0,359	Tidak Valid
2	MP_2	0,808	0,359	Valid
3	MP_3	0,272	0,359	Tidak Valid
4	MP_4	0,402	0,359	Tidak Valid
5	MP_5	0,775	0,359	Valid
6	MP_6	0,770	0,359	Valid
7	MP_7	0,448	0,359	Valid
8	MP_8	0,710	0,359	Valid
9	MP_9	0,694	0,359	Valid
10	MP_10	0,571	0,359	Valid
11	MP_11	0,544	0,359	Valid
12	MP_12	0,633	0,359	Valid
13	MP_13	0,821	0,359	Valid
14	MP_14	0,747	0,359	Valid

15	MP_15	0,800	0,359	Valid
16	MP_16	0,800	0,359	Valid
17	MP_17	0,621	0,359	Valid
18	MP_18	0,706	0,359	Valid

Sumber : Hasil Penelitian, 2022 (Data diolah).

Berdasarkan hasil perhitungan validitas instrumen media pembelajaran diketahui bahwa 15 pernyataan lebih besar dari r-tabel sedangkan 3 pernyataan pada nomor butir 1, 3, dan 4 hasil perhitungan lebih kecil dari r-tabel sehingga tidak valid dan akan dihapus. Untuk uji validitas ini sebanyak 22 responden, maka dapat diketahui r tabel sebesar 0,359. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pernyataan pada variabel media pembelajaran adalah valid.

#### 2.9.1.5. Uji Reliabilitas Instrumen Media Pembelajaran

Uji Reliabilitas dilakukan untuk mengukur indikator variabel dalam kuesioner. Indikator dikatakan stabil jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan atau pernyataan kuesioner stabil dari waktu ke waktu (Ghozali, 2018:45). Dalam penelitian ini 18 butir pernyataan kuesioner dihitung dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha* sedangkan butir pernyataan kuesioner yang tidak valid tidak digunakan dalam penelitian. Perhitungan dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS 25. Rumus Cronbach Alpha adalah sebagai berikut :

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

r = koefisien reliabilitas instrument (cronbach alpha)      k =

banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$$\Sigma\sigma_b^2 = \text{total varian butir}$$

$$\sigma_t^2 = \text{total varian}$$

Menurut Dasar pengambilan keputusan pengujian reliabilitas suatu konstruk atau variabel dikatakan reliable jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* > 0,70 (Numally, dalam Ghozali, 2013 : 48). Reliabilitas kurang dari 0,70 dapat dinyatakan instrument dianggap kurang baik.

Hasil dari olahan data dengan bantuan perangkat lunak SPSS 25 didapatkan nilai reliabilitas variabel media pembelajaran dengan jumlah responden  $n = 22$  adalah sebagai berikut :

Tabel 2.5 Reliabilitas Instrumen Media Pembelajaran

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,916	18

Sumber : Hasil Penelitian, 2022 (Data diolah)

Dari tabel diatas didapatkan nilai reliabilitas sebesar 0,916 sehingga dapat disimpulkan untuk semua butir instrument pada variabel media pembelajaran reliable dan dapat digunakan untuk penelitian ini.

## 2.9.2. Persepsi

### 2.9.2.1. Definisi Konseptual Persepsi

Robbins dan Judge dalam (Irawan, 2018) menyatakan bahwa persepsi adalah proses di mana seorang individu mengatur dan menafsirkan kesan-kesan memorisnya guna



memberikan arti bagi lingkungan mereka. Persepsi juga diartikan sebagai langkah memberi makna terhadap rangsangan yang diterima individu dari lingkungannya.

Adapun indikator persepsi adalah sebagai berikut :

Menurut Walgito dalam Nuraini (2021) indikator-indikator persepsi ada tiga yaitu:

#### 1. Penerimaan

Penerimaan (*receipt*) yaitu menerima rangsangan atau objek yang diterima individu dari luar. Kemudian stimulasi atau objek tersebut diserap dan diterima oleh panca indera. Penglihatan, pendengaran, sentuhan, penciuman, pengecap, baik sendiri-sendiri maupun bersama-sama. Hasil penerimaan dari panca indera tersebut berupa gambaran, reaksi, atau kesan di dalam otak.

#### 2. Pemahaman

Setelah terjadi gambaran dan kesan dari otak, gambaran diproses hingga terbentuknya pemahaman. Proses pemahaman ini tergantung pada citra sebelumnya yang dimiliki individu.

#### 3. Penilaian

Penilaian dilakukan setelah pemahaman seseorang terbentuk. Pengertian atau pemahaman yang baru diperoleh akan dibandingkan dengan standar dan norma yang dimiliki individu. Meski objek yang dinilai sama, tetapi persepsi setiap individu bersifat individual.

### **2.9.2.2. Definisi Operasional Persepsi**

Definisi operasional persepsi dalam penelitian ini adalah skor penilaian *follower* Akun TikTok @dinareonni setelah mengisi kuesioner mengenai pembelajaran Bahasa Korea setelah menjadi *follower* Akun TikTok @dinareonni dengan indikator penerimaan, mengerti, dan evaluasi.

Tabel 2.6. Operasional Variabel Persepsi

Variabel	Konsep Variabel	Indikator	Skala	Nomor Butir
Persepsi	King (2010) mengatakan bahwa persepsi adalah tahapan bagi individu dalam mengelola serta menafsirkan informasi sensoris yang diterima untuk mendapatkan arti dari sensoris tersebut (Ramadhani, 2021)	Penerimaan	Likert	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
		Pemahaman		8, 9, 10, 11, 12, 13
		Penilaian		14, 15, 16, 17, 18
		Jumlah Total Pernyataan		18

Sumber : Hasil Penelitian, 2022 (Data diolah)

### 2.9.2.3. Kalibrasi Instrumen Persepsi

Dengan mengacu pada indikator-indikator tersebut disusun sebanyak 18 pernyataan. Setelah penyusunan instrument sebelum digunakan untuk penelitian sesungguhnya dilakukan kalibrasi yang mencakup validitas dan reliabilitas butir.

### 2.9.2.4. Uji Validitas Instrumen Persepsi

Kuesioner persepsi terdiri dari 18 butir pernyataan yang diujicobakan kepada 22 orang responden sebagai sample uji coba dan selanjutnya dilakukan kalibrasi untuk mengetahui validitas butir kuesioner. Validitas butir ditentukan  $r_{yx}$  yang diperoleh dengan harga kritis  $r$  *Pearson's Product Moment* pada  $n = 22$ , yang ditentukan persamaan dan dengan signifikansi yang ditentukan dengan persamaan. Jika  $r$  hitung  $> r$  tabel, maka butir tersebut valid dan selanjutnya akan digunakan untuk pengumpulan

data. Sebaliknya, jika  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel, maka butir tersebut tidak valid dan selanjutnya tidak digunakan dalam penelitian. Dalam tabel harga kritis  $r$  tabel

*Pearson's Product Moment* diketahui 0,359 untuk  $n = 22$  dengan  $\alpha = 0,05$ . Perhitungan koefisien korelasi *Pearson's Product Moment* dilakukan dengan bantuan Aplikasi SPSS 25.

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

dengan ketentuan:

$r_{xy}$  : Koefisien Validitas

$N$  : Banyaknya Subjek

$X$  : Nilai Skor X

$Y$  : Nilai Skor Y

$\sum X$  : Jumlah Skor X

$\sum Y$  : Jumlah Skor Y

$\sum X^2$  : Jumlah Kuadrat X

$\sum Y^2$  : Jumlah Kuadrat Y

$t$  hitung

$$= \frac{r_{yx} \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r_{yx}^2}}$$

Sehingga uji validitas instrumen persepsi dapat diperoleh nilai sebagai berikut.

Tabel 2.7 Uji Validitas Instrumen Persepsi

No	Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan

1	P_1	0,488	0,359	Valid
2	P_2	0,564	0,359	Valid
3	P_3	0,427	0,359	Valid
4	P_4	0,594	0,359	Valid
5	P_5	0,309	0,359	Tidak Valid
6	P_6	0,674	0,359	Valid
7	P_7	0,022	0,359	Tidak Valid
8	P_8	0,454	0,359	Valid
9	P_9	0,729	0,359	Valid
10	P_10	0,777	0,359	Valid
11	P_11	0,202	0,359	Tidak Valid
12	P_12	0,677	0,359	Valid
13	P_13	0,529	0,359	Valid
14	P_14	0,515	0,359	Valid
15	P_15	0,781	0,359	Valid
16	P_16	0,626	0,359	Valid
17	P_17	0,665	0,359	Valid
18	P_18	0,607	0,359	Valid

Sumber : Hasil Penelitian, 2022 (Data diolah)

Berdasarkan hasil perhitungan validitas instrumen persepsi diketahui bahwa 15 pernyataan lebih besar dari r-tabel. Untuk uji validitas ini sebanyak 22 responden uji coba, maka dapat diketahui r tabel sebesar 0,359. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pernyataan pada variabel persepsi adalah valid.

### 2.9.2.5. Uji Reliabilitas Instrumen Persepsi

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur indikator variabel kuesioner. Indikator dianggap stabil jika jawaban pertanyaan dan kuesioner stabil dari waktu ke waktu (Ghozali, 2018: 45). Dalam penelitian ini, 18 butir kuesioner dihitung menggunakan rumus *Cronbach Alpha*, tetapi item kuesioner yang tidak valid tidak digunakan dalam survei. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS25. Rumus *Cronbach Alpha* adalah sebagai berikut :

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

r = koefisien reliabilitas instrumen (*Cronbach Alpha*)      k =

banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$  = total varian butir

$\sigma_t^2$  = total varian

Menurut dasar pengambilan keputusan pengujian reliabilitas suatu konstruk atau variabel dikatakan reliable jika menghasilkan nilai *Cronbach Alpha* > 0,70 (Numally, dalam Ghozali, 2013 : 48). Jika nilai reliabilitas kurang dari 0,70 maka dapat dinyatakan instrumen tersebut kurang baik.

Hasil dari olahan data dengan bantuan perangkat lunak SPSS 25 didapatkan nilai reliabilitas variabel persepsi dengan jumlah responden  $n = 22$  adalah sebagai berikut :

Tabel 2.8 Reliabilitas Instrumen Persepsi

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,853	18

Sumber : Hasil Penelitian, 2022 (Data diolah)

Dari tabel diatas didapatkan nilai reliabilitas sebesar 0,853 sehingga dapat disimpulkan untuk semua butir instrument pada variabel persepsi reliable dan dapat digunakan untuk penelitian ini.

### 2.10. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul dengan menganalisis data tersebut. Menurut Ghazali dalam Lathifah (2019), analisis ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran atau menjelaskan data variabel yang dilihat dari nilai rata-rata (mean), minimum, maksimum, dan standar deviasi. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menggambarkan data secara lebih jelas, serta informasi yang lebih mudah dipahami mengenai gambaran penelitian berupa hubungan antar variabel bebas yang mempengaruhi variabel terikat.

## 2.11. Uji Asumsi Klasik

Menurut Gunawan dalam Nungki Putri (2018), uji asumsi klasik adalah uji data yang digunakan untuk memastikan bahwa data penelitian telah memenuhi persyaratan untuk dianalisis lebih lanjut guna menjawab hipotesis yang diajukan oleh peneliti. Pengujian yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah uji normalitas, uji linieritas, dan uji heteroskedastisitas.

### 2.11.1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk apakah data terdistribusi normal atau tidak, dengan menggunakan grafik. Normal tidaknya data dapat dideteksi juga level plot grafik histogram. Uji normalitas dengan 38 menggunakan alat uji analisis metode Kolmogorov Smirnov (Nungki Putri, 2018). Pengujian normalitas data menggunakan *Test of Normality Kolmogorov-Smirnov* dalam program SPSS 25. Uji normalitas yang digunakan adalah uji Kolmogorov-Smirnov. Menurut Sugiyono dalam (Denny, 2018) rumus Kolmogorov-Smirnov adalah sebagai berikut :

$$KD : 1,36 \frac{n_1 + n_2}{n_1 n_2}$$

Keterangan :

KD = Jumlah Kolmogorov-Smirnov yang dicari

$n_1$  = Jumlah Sampel yang diperoleh  $n_2 =$

Jumlah Sampel yang diharapkan

Data dikatakan normal, apabila nilai signifikan lebih besar 0,05 pada ( $P > 0,05$ ). Sebaliknya, apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 pada ( $P < 0,05$ ) maka data dikatakan tidak normal.

### **2.11.2. Uji Linearitas**

Menurut Ghozali dalam Naila (2019) uji linearitas digunakan untuk melihat benar tidaknya spesifikasi model yang digunakan. Terdapat beberapa bentuk fungsi yang digunakan dalam suatu studi empiris, yaitu berbentuk linier, kuadrat atau kubik. Adapun tujuan dari uji linearitas ini adalah untuk memperoleh informasi apakah model empiris sebaiknya berbentuk linier, kuadrat atau kubik.

Salah satu dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas adalah dengan membandingkan taraf signifikansi, yakni sebesar 5% dengan Sig. Deviation from Linearity. Jika nilai Sig. Deviation from Linearity  $> 0,05$ , maka terdapat hubungan yang linier secara signifikan antara variabel dependen dan variabel independen. Sedangkan apabila nilai Sig. Deviation from Linearity  $< 0,05$ , maka tidak terdapat hubungan yang linier secara signifikan antara variabel dependen dan variabel independen (Naila, 2019).

### **2.11.3. Uji Heterokedastisitas**

Menurut Ghozali dalam Eunike (2020) uji heterokedastisitas berfungsi untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual suatu pengamatan ke pengamatan lain. Bila variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain tetap, maka dapat disebut Homoskedastisitas dan bila berbeda disebut Heteroskedastisitas. Model regresi yang baik adalah yang homoskedastisitas atau tidak ada heteroskedastisitas.



Cara yang paling sering digunakan untuk mengetahui adanya heteroskedastisitas adalah dengan melihat grafik scatterplot antara nilai prediksi variabel terikat yakni ZPRED dengan residualnya yakni SRESID. Deteksi tersebut dilakukan dengan melihat ada tidaknya pola tertentu pada grafik scatterplot antara ZPRED dan SRESID di mana sumbu Y yakni Y yang telah diprediksi, sedangkan sumbu X yakni residual ( $Y \text{ prediksi} - Y \text{ 36 sesungguhnya}$ ) yang telah distudentized. Dasar analisisnya adalah sebagai berikut (Ghozali, 2018) :

a) Bila ada pola tertentu, seperti titik-titik membentuk pola yang teratur (bergelombang, melebar kemudian menyempit), mengindikasikan terjadinya heteroskedastisitas.

b) Bila tidak ada pola yang jelas, serta titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka nol pada sumbu Y, berarti tidak ada heteroskedastisitas.

Selain melihat pada grafik scatterplot, ada atau tidak adanya heteroskedastisitas juga dapat diketahui melalui uji Glejser. Dasar pengambilan keputusan dalam uji Glejser yakni jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka tidak terdapat heteroskedastisitas, sedangkan jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka terdapat heteroskedastisitas (Eunike, 2020).

### **2.12. Analisis Regresi Linear Sederhana**

Menurut Sugiyono dalam Bisma dan Rina (2020) analisis regresi adalah untuk membuat keputusan apakah naik dan menurunnya variabel dependent dapat dilakukan melalui peningkatan variabel independent atau tidak.

Regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independent dengan variabel dependent. Analisis regresi ini digunakan untuk

memprediksi seberapa jauh perubahan nilai variabel dependent, bila variabel independent dimanipulasi atau dirubah-rubah atau dinaik-turunkan.

Persamaan umum regresi linier sederhana adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a = Intersep b =

Keofisien regresi

### **2.13. Pengujian Hipotesis**

#### **2.13.1. Uji t**

Menurut Sugiyono dalam Bisma dan Rina (2020) uji statistik t disebut juga sebagai uji signifikan individual yaitu menunjukkan seberapa jauh pengaruh variabel independent terhadap variabel dependent secara parsial.

Kemudian menentukan model keputusan dengan menggunakan statistik uji t dengan melihat asumsi sebagai berikut :

1) Interval keyakinan  $\alpha = 0,05$

2) Derajat kebebasan =  $n-2$

Dilihat dari hasil tabel hasil hipotesis thitung dibandingkan dengan tabel dengan kriteria uji sebagai berikut:

- 1) Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada  $\alpha = 5\%$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima (berepengaruh).
- 2) Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  pada  $\alpha = 5\%$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak (tidak diterima).

### 2.13.2. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Menurut Ghozali dalam Lina (2017) koefisien determinasi ( $R^2$ ) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinan diantara nol 33 dan satu. Nilai  $R^2$  yang kecil (mendekati 0) berarti kemampuan variabel-variabel independen (perputaran modal kerja, struktur modal dan ukuran perusahaan) dalam menjelaskan variasi variabel dependen (profitabilitas) amat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen. Secara umum dapat dikatakan bahwa koefisien determinasi ganda ( $R^2$ ) besarnya antara  $0 < R^2$ .

