

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Istilah literasi informasi atau *information literacy* pertama kali dikemukakan oleh Paul Zurkowski pada tahun 1974. Literasi informasi penting dalam kehidupan sehari-hari, pendidikan, dan karier. Dengan literasi informasi yang baik, seseorang dapat membuat keputusan yang lebih baik, menghindari penyebaran informasi palsu, dan terus belajar dan beradaptasi dalam lingkungan informasi yang terus berubah (Septiyantono, 2014).

Seiring berkembangnya teknologi yang semakin canggih senantiasa mempengaruhi aspek kehidupan manusia. Salah satu perkembangan di bidang teknologi yaitu dengan internet yang semakin pesat, hal ini ditandai dengan munculnya salah satu jenis permainan audio visual dan komputer yaitu game elektronik, salah satu contohnya yaitu *Game Online* (Irwandi et al., 2021).

Game online merupakan suatu permainan yang dimainkan dengan komputer atau *smartphone* yang terhubung dengan jaringan internet, sehingga pemain dapat memainkannya dengan pemain lain walaupun berbeda lokasi. Beberapa genre yang terdapat pada game online seperti perang, petualangan, olahraga, *puzzle*, MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Salah satu game bergenre MOBA yang sedang marak (*booming*) di masyarakat adalah game *Mobile Legend*. *Mobile Legend* adalah salah

satu dari 5 besar game MOBA yang paling banyak dimainkan di pasar *Android* (Barokah, 2022).

Mobile Legends adalah permainan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dimainkan di perangkat seluler yang dikembangkan oleh perusahaan dari Cina yang bernama Moonton. Di dalam permainan ini, terdapat dua tim yang beranggotakan lima pemain untuk setiap tim yang saling bertarung untuk menghancurkan markas lawan. Sebelum pertandingan dimulai setiap pemain memilih satu pahlawan dari berbagai pilihan yang tersedia. Pemain harus bekerja sama dalam melancarkan serangan, melindungi rekan satu tim, dan mengatur strategi untuk menghadapi dan menghancurkan markas lawan (Irwandi et al., 2021).

Pengaruh literasi informasi dalam konteks bermain *Mobile Legends* belum banyak diteliti secara mendalam. Namun sangat mungkin bahwa pemain dengan tingkat literasi informasi yang lebih tinggi dapat memiliki keunggulan dalam beberapa aspek seperti pemahaman lebih baik tentang pahlawan, strategi permainan, atau analisis situasi dalam pertandingan. Sebaliknya, pemain yang kurang terampil dalam literasi informasi mungkin kurang efektif dalam mengakses informasi yang dapat meningkatkan kinerja mereka dalam permainan.

Game *Mobile Legends* adalah salah satu game *mobile* yang paling populer di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Di banyak kota termasuk Blitar game ini telah menjadi bagian penting dari budaya hiburan, terutama di tempat-tempat seperti warkop atau kedai kopi yang seringkali menjadi

tempat berkumpulnya para pemain game. Warkop Basecamp Ponggok Blitar adalah salah satu tempat yang sering menjadi pusat komunitas pemain *Mobile Legends* di daerah tersebut.

Berdasarkan pengamatan yang dilaksanakan, di Warkop Basecamp Ponggok dapat ditemui beragam pemain yang berkumpul untuk bermain *Mobile Legends*. Keberagaman pemain ini mencakup berbagai aspek kehidupan, menciptakan lingkungan yang unik dan dinamis seperti halnya perbedaan usia, latar belakang sosial, dan penggunaan perangkat yang beragam juga menjadi ciri khas. Beberapa pemain menggunakan ponsel pintar yang lebih sederhana, sementara yang lain memiliki perangkat canggih dengan spesifikasi tinggi.

Terlebih penting, pemain di Warkop Basecamp Ponggok tidak hanya berkumpul untuk bermain game tetapi juga untuk membangun komunitas yang solid. Mereka saling mendukung, berbagi pengalaman dan tips, dan sering bermain bersama. Ini menciptakan ikatan sosial yang erat di antara mereka, mengatasi berbagai batasan sosial dan budaya yang mungkin ada. Mereka memulai dengan mendefinisikan tugas permainan dan strategi yang diperlukan. Selanjutnya, mereka mencari strategi melalui internet, tutorial, dan diskusi dengan sesama pemain. Setelah itu, mereka mengakses informasi menggunakan perangkat elektronik atau pengalaman pemain lain. Informasi tersebut kemudian diolah dan diterapkan dalam permainan, sambil terus beradaptasi dan berkomunikasi dengan tim. Pemain juga menyintesis informasi untuk membentuk strategi yang sesuai dengan gaya

bermain mereka, dan akhirnya mengevaluasi efektivitas strategi melalui diskusi pasca-permainan, yang membantu mengidentifikasi kesalahan dan cara untuk meningkatkan performa di masa depan. Proses ini memperkuat keterampilan bermain dan kemampuan literasi informasi mereka.

Uraian di atas membuat peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tentang bagaimana kadar literasi informasi mempengaruhi kemampuan pemain *Mobile Legends*. Dengan alasan tersebut, peneliti membuat penelitian dengan judul “Pengaruh Literasi Informasi terhadap Kemampuan Pengunjung Warkop Basecamp Ponggok Blitar dalam Bermain Game *Mobile Legends*”.

Pemilihan Warkop Basecamp Ponggok Blitar sebagai lokasi penelitian ini didasarkan pada beberapa alasan yang kuat dan relevan dengan tujuan penelitian. Pertama, Warkop Basecamp dikenal sebagai pusat berkumpulnya komunitas pemain *Mobile Legends* di wilayah Blitar. Tempat ini tidak hanya menyediakan fasilitas internet yang memadai, tetapi juga menciptakan lingkungan sosial di mana para pemain dapat berinteraksi, berbagi pengalaman, dan belajar satu sama lain. Kedua, suasana warkop yang santai dan nyaman memungkinkan para pemain untuk bermain dalam kondisi yang lebih rileks dan fokus. Ketiga, mengingat bahwa penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan kuesioner, Warkop Basecamp menyediakan akses langsung ke populasi target yang representatif, yakni pemain aktif *Mobile Legends* dari berbagai usia dan latar belakang. Keberagaman ini dapat memberikan data yang lebih komprehensif dan

memungkinkan generalisasi hasil penelitian yang lebih akurat. Dengan demikian, Warkop Basecamp Pongkok Blitar dipilih sebagai tempat penelitian karena memenuhi kriteria lingkungan sosial yang relevan, fasilitas yang memadai, dan akses langsung ke komunitas pemain yang beragam, yang semuanya mendukung tujuan penelitian untuk menganalisis pengalaman aliran dalam bermain *Mobile Legends*.

Penelitian ini akan menggunakan teori dasar berupa Teori Literasi Informasi *The Big Six Models* yang ditemukan oleh Eisenberg dan Berkowitz pada tahun 1987 yang dikombinasikan dengan Teori Psikologi Aliran (*Flow*) temuan Mihalyi Csikszentmihalyi pada tahun 1975. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang hubungan antara literasi informasi dan kualitas bermain game, serta memberikan dasar untuk upaya-upaya pendidikan atau pelatihan yang mungkin diperlukan dalam meningkatkan literasi informasi di kalangan pemain game.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :
Bagaimana literasi informasi mempengaruhi kemampuan pemain game *Mobile Legends* yang bermain di Warkop Basecamp Pongkok Blitar?.

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang tersedia, tujuan dari penelitian ini adalah : Untuk mengetahui pengaruh literasi informasi pada kemampuan

pemain game *Mobile Legends* yang bermain di Warkop Basecamp Ponggok Blitar.

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang pertama merupakan skripsi yang dikerjakan oleh Rosi Mukminun Barokah pada tahun 2022 dengan judul “PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN”. Penelitian ini dilaksanakan dengan metode kuantitatif dengan pengumpulan data berupa penyebaran kuesioner kemudian data yang didapatkan diolah dengan aplikasi SPSS. Dari penelitian tersebut dihasilkan kesimpulan bahwa kecanduan game *Mobile Legends* berpengaruh kepada interaksi sosial mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian versi terdahulu berfokus pada studi kasus pengaruh *game online* terhadap kemampuan interaksi sosial mahasiswa sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan berfokus pada studi kasus kemampuan literasi informasi pemain *game online* dan menjangkau semua masyarakat yang bermain di Warkop Basecamp Ponggok Blitar terlepas dari status pendidikan dan usia.

Penelitian kedua didapatkan dari artikel yang diterbitkan oleh Fakhrol Hanif, Muhammad Junaedi Mahyuddin dan Fitriyanti Sulaiman pada tahun 2022 dengan judul “IMPLEMENTASI LITERASI DIGITAL DALAM BERMAIN GAME ONLINE SISWA SMP NEGERI 2

ENREKANG”. Artikel ini dapat ditemukan pada jurnal *Edupsycouns* Vol. 4 No. 1 pada halaman 94-105. Penelitian yang dilaksanakan oleh Fakhrol Hanif dan kedua rekannya menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data berupa wawancara dan data yang didapatkan kemudian dianalisis dengan beberapa tahap yaitu reduksi kata, *display* data dan pengambilan kesimpulan. Penelitian ini menghasilkan wawasan tentang pandangan, perasaan dan konsep diri dari pecandu *game online* di SMP Negeri 2 Enrekang. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah pada penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kualitatif sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan metode penelitian kuantitatif.

Penelitian yang ketiga dilaksanakan oleh Dian Purworini pada tahun 2019 dengan judul “PENTINGNYA LITERASI VIDEO GAME PADA GURU-GURU DI SMPKN MUHAMMADIYAH BAKI”. Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif dengan pengumpulan data berupa penyebaran kuesioner. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan program SPSS. Penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa pengetahuan guru di SMPKN Muhammadiyah Baki tentang video game tidak merata. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian ini ditujukan kepada guru SMP, sedangkan penelitian saya ditujukan kepada masyarakat warkop terlepas dari status pekerjaan.

E. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dilandaskan pada paradigma konstruktivisme yang menganggap bahwa kebenaran bersifat relatif. Kebenaran dapat berubah tergantung pada interpretasi tiap individu ataupun kelompok (Sugiyono, 2022).

Pendekatan kuantitatif dengan jenis deskriptif ini digunakan untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi yang disajikan dalam bentuk narasi dan tabel.

Penelitian ini didasarkan atas pemahaman bahwa literasi informasi merupakan keterampilan penting dalam era digital saat ini, di mana individu perlu mampu mencari, mengevaluasi, menggunakan, dan berbagi informasi dengan efektif. Penelitian ini akan difokuskan kepada pemain game *Mobile Legends* mengingat banyaknya masyarakat yang memainkan game tersebut. Penelitian ini akan menggunakan kuesioner sebagai alat untuk pengumpulan data kemudian data tersebut dianalisis dengan teknik analisis data inferensial. Selama penelitian peneliti akan menjaga etika termasuk privasi dan anonimitas responden. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang literasi informasi dalam konteks pemain game serta memberikan dasar untuk

upaya-upaya pendidikan atau pelatihan yang mungkin diperlukan dalam meningkatkan literasi informasi di kalangan pemain game.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Wakop Basecamp di Jl. Raya Perempatan Pasar Cangkring, Dusun Bendorejo, Desa Gembongan, Kec. Ponggok, Kabupaten Blitar Jawa Timur 66153.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dimulai sejak Desember 2023 dan selesai pada Mei 2024. Dengan rincian kegiatan berupa pengamatan / observasi, pelaksanaan penelitian, pengolahan data dan pencarian kesimpulan.

3. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Corper, Donald, R; Schindler, Pamela S (2003), populasi adalah keseluruhan elemen yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Dalam penelitian kuantitatif, sampel merupakan bagian yang diambil dari populasi (Sugiyono, 2022).

Dalam penelitian ini, populasinya adalah sebuah komunitas pemain *Mobile Legends* yang sering berkunjung ke Warkop Basecamp. Komunitas tersebut bernama “*Mobile Legends* Blitar Area” dengan anggota berjumlah 474 orang yang saling terhubung satu sama lain melalui interaksi langsung di Warkop Basecamp dan media sosial *Facebook*. Proses pengambilan sampel dalam penelitian ini akan

menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik ini merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam suatu kelompok populasi (Sugiyono, 2022). Teknik pengambilan sampel ini dilakukan karena di Warkop Basecamp pemain game *Mobile Legends* berasal dari berbagai aspek kehidupan seperti perbedaan usia, latar belakang sosial, dan penggunaan perangkat yang beragam.

Dalam penelitian ini metode penghitungan sampel akan menggunakan rumus *Slovin*. Berikut rumus *Slovin* yang akan digunakan dalam penelitian :

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

Keterangan :

n : Jumlah Sampel

N : Populasi

e : Persentase Toleransi Kesalahan

Jumlah sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini jika tingkat toleransi kesalahan 10% adalah :

$$n = \frac{474}{1 + (474 \times 0,1^2)} = \frac{474}{5,74} = 82,57$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka jumlah sampel yang dibutuhkan untuk penelitian ini adalah 82,57 yang kemudian dibulatkan menjadi 83 responden. Pembulatan ini disebabkan karena jumlah populasi merupakan variabel diskret yang tidak menerima bilangan pecahan.

4. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2022), variabel adalah suatu besaran yang dapat berubah atau diubah sehingga dapat mempengaruhi peristiwa atau hasil penelitian. Variabel dapat diartikan sebagai suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini variabel penelitian adalah :

a. Variabel Independen (X)

Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat dan menjadi variabel yang diteliti dalam penelitian (Sugiyono, 2022). Variabel independen yang terdapat pada penelitian ini adalah kadar literasi informasi (X).

b. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen adalah variabel yang nilainya bergantung pada variabel independen dan menjadi objek pengamatan dalam penelitian (Sugiyono, 2022). Variabel dependen yang terdapat pada penelitian ini adalah kemampuan bermain game *Mobile Legends* (Y).

5. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2022), instrument penelitian adalah alat ukur untuk mengukur fenomena yang diamati. Dalam penelitian ini instrumen penelitian dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.1 Instrumen penelitian

Variabel	Indikator	Instrumen
Kadar Literasi Informasi (X)	Merumuskan Pertanyaan	Responden mampu menentukan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
		Responden mampu menentukan cara untuk menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari.
	Pencarian Informasi	Responden mampu mencari informasi yang dapat membantu dalam memecahkan masalah.
		Responden mampu menggunakan berbagai media untuk mencari informasi.
	Penilaian Sumber	Responden mampu menentukan informasi yang Responden dapatkan adalah informasi yang relevan.
		Responden mampu menentukan informasi yang

		Responden dapatkan adalah kebenaran dan bukan hoax.
	Penggunaan Informasi	Responden mampu menggunakan informasi untuk menjalani kehidupan sehari-hari.
		Responden mampu menyampaikan informasi yang Responden miliki untuk membantu orang-orang di sekitar Responden.
	Sintesis Informasi	Responden mampu menggabungkan berbagai macam informasi untuk mendapatkan informasi yang akurat.
		Responden mampu mendalami informasi yang didapatkan guna memecahkan masalah sehari-hari.
	Evaluasi Proses	Responden mampu mengevaluasi proses pencarian informasi dari awal sampai

		menemukan jawaban dari masalah.
		Responden mampu mengulangi kegiatan pencarian informasi untuk menghadapi kehidupan seterusnya.
Kemampuan Bermain Game <i>Mobile Legends</i> (Y)	Keseimbangan tantangan dan kemampuan	Responden merasa game <i>Mobile Legends</i> memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan Responden.
		Responden mampu mencapai puncak peringkat dalam game <i>Mobile Legends</i> .
	Konsentrasi dengan tujuan yang dikerjakan	Responden mampu berkonsentrasi dan fokus untuk bermain game <i>Mobile Legends</i> .
		Responden mampu bermain tanpa memikirkan hal-hal diluar game.
Tujuan dan umpan balik yang jelas	Responden tahu dengan jelas tujuan Responden dalam memainkan game <i>Mobile Legends</i> .	

		Responden merasa sudah mendapatkan umpan balik yang sesuai dengan tujuan yang Responden tentukan.
Hilangnya kesadaran diri dan waktu		Responden merasa lupa waktu dalam bermain game <i>Mobile Legends</i> .
		Responden merasa lupa dengan kepribadian Responden saat bermain game <i>Mobile Legends</i> .
Kepuasan intrinsik		Responden merasa puas setelah mencapai tujuan dari bermain game <i>Mobile Legends</i> .
		Responden menikmati game <i>Mobile Legends</i> karena kepuasan yang didapatkan.
Klarifikasi objektif		Responden mengerti hal-hal yang harus dilakukan selama bermain game <i>Mobile Legends</i> .
		Responden mampu menentukan prioritas dalam bermain game <i>Mobile Legends</i> .

6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara atau metode yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data berupa informasi atau fakta-fakta yang dibutuhkan dalam penelitian (Sugiyono, 2022). Di dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner, melakukan observasi dan dokumentasi.

a) Kuesioner

Kuesioner berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan topik penelitian dan dapat diisi oleh responden. Kuesioner pada penelitian ini akan disebarakan secara langsung melalui aplikasi *Google Form* yang akan diberikan langsung kepada pengunjung Warkop Basecamp melalui tautan yang diberikan melalui *chat WhatsApp* dan *Messenger Facebook*. Jawaban yang didapatkan melalui kuesioner akan diukur menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan juga persepsi seseorang/ kelompok orang tertentu tentang fenomena sosial. Skala Likert memiliki gradasi dari sangat positif hingga sangat negatif yang berupa, antara lain: sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Sugiyono, 2022).

Tabel 1.2 Nilai Pengukuran Skala Likert

Kategori	Nilai
Sangat Setuju	4
Setuju	3

Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

b) Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengamatan langsung terhadap sasaran penelitian (Sugiyono, 2022). Observasi akan memungkinkan peneliti untuk melihat secara langsung bagaimana pemain mencari, mengevaluasi dan menggunakan informasi dalam konteks permainan. Selain itu, observasi juga dapat dilakukan terhadap interaksi sosial antar pemain dan perilaku pencarian informasi para pemain terkait permainan.

Dalam penelitian ini, observasi akan dilakukan selama 1 pekan dengan tujuan untuk mengetahui lebih dekat tentang objek yang diteliti.

c) Dokumentasi

Menurut Creswell (2014), dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang melibatkan penggunaan bahan-bahan tertulis seperti buku, artikel, laporan, dokumen resmi, surat, memo, notulen rapat, dan sebagainya untuk memperoleh informasi yang relevan dengan penelitian. Creswell menekankan bahwa dokumentasi dapat menyediakan data yang kaya dan mendalam serta menjadi sumber yang valid dan reliabel ketika digunakan dengan hati-hati dan sistematis.

Pada penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan pada hubungan literasi informasi terhadap kemampuan bermain game *Mobile Legends*. Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi melibatkan subyek penelitian yang terdiri dari berbagai sumber , termasuk buku, dokumen, foto, dan data lain yang relevan.

7. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a Uji Validitas

Menguji validitas data adalah tahap penting dalam penelitian untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan benar-benar mengukur apa yang ingin diteliti. Validitas data mengacu pada sejauh mana data tersebut akurat dan mewakili konsep atau variabel yang ingin diukur. Dalam penelitian ini, uji validitas menggunakan metode r hitung. Semakin tinggi validitas maka semakin tinggi pula validitas dari instrumen penelitian. Sebuah instrumen penelitian dapat dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% yaitu 0,361. Uji validitas dilakukan menggunakan aplikasi IBM SPSS 26.

Hasil uji validitas pada variabel x dan variabel y pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.3 Hasil Uji Validitas Variabel X

Pernyataan	r-Hitung	r-Nilai	Keterangan
X ₁	0,664	0,361	Valid

X ₂	0,565	0,361	Valid
X ₃	0,642	0,361	Valid
X ₄	0,533	0,361	Valid
X ₅	0,541	0,361	Valid
X ₆	0,723	0,361	Valid
X ₇	0,601	0,361	Valid
X ₈	0,508	0,361	Valid
X ₉	0,465	0,361	Valid
X ₁₀	0,426	0,361	Valid
X ₁₁	0,747	0,361	Valid
X ₁₂	0,526	0,361	Valid

Sumber : Data Primer yang Diolah, 2024

Tabel 1.4 Hasil Uji Validitas Variabel Y

Pernyataan	r-Hitung	r-Nilai	Keterangan
Y ₁	0,396	0,361	Valid
Y ₂	0,674	0,361	Valid
Y ₃	0,474	0,361	Valid
Y ₄	0,523	0,361	Valid
Y ₅	0,728	0,361	Valid
Y ₆	0,408	0,361	Valid
Y ₇	0,578	0,361	Valid
Y ₈	0,392	0,361	Valid

Y ₉	0,585	0,361	Valid
Y ₁₀	0,664	0,361	Valid
Y ₁₁	0,590	0,361	Valid
Y ₁₂	0,463	0,361	Valid

Sumber : Data Primer yang Diolah, 2024

Berdasarkan hasil uji validitas variabel x dan y pada tabel di atas maka hasil pengujian menyatakan bahwa 12 pertanyaan pada masing-masing variabel adalah valid karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$.

b Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah proses untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan konsisten dan dapat diandalkan. Ini penting karena data yang tidak reliabel dapat mengarah pada kesalahan dan interpretasi yang salah dalam penelitian. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Metode ini adalah metode yang digunakan untuk mengukur sejauh mana semua item dalam alat pengukuran saling konsisten. Dari pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner, *Cronbach's Alpha* akan memberi nilai yang menunjukkan sejauh mana semua pertanyaan ini berkorelasi satu sama lain. Kuesioner akan dianggap reliabel jika menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$.

Tabel 1.5 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X

Pernyataan	Cronbach's Alpha	Kriteria Minimal	Keterangan
12	0,905	0,60	Reliabel

Sumber : Data Primer yang Diolah, 2024

Tabel 1.6 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y

Pernyataan	Cronbach's Alpha	Kriteria Minimal	Keterangan
12	0,826	0,60	Reliabel

Sumber : Data Primer yang Diolah, 2024

Berdasarkan hasil uji reliabilitas variabel x dan y pada tabel di atas didapatkan hasil bahwa sebanyak masing-masing 12 pernyataan yang diajukan merupakan pernyataan yang reliabel karena telah mencapai syarat minimal *Cronbach's Alpha*.

8. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah peneliti mendapatkan data dari responden. Kegiatan yang dilakukan tersebut berupa pengelompokan data berdasarkan jenis variabel dan responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis (Sugiyono, 2022).

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data inferensial. Analisis data inferensial merupakan teknik analisis yang menggunakan rumus tertentu untuk analisis datanya. Hasil akhir akan digunakan sebagai dasar generalisasi dan pengambilan keputusan.