

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Institusi pendidikan yang dikenal sebagai sekolah menyelenggarakan tingkat pendidikan formal, baik yang dikelola oleh pemerintah dalam bentuk sekolah negeri maupun oleh pihak swasta. Dalam konteks pembelajaran, tujuan utama sekolah adalah untuk menghasilkan individu yang berkualitas, yang tidak hanya memberikan manfaat bagi diri mereka sendiri, tetapi juga bagi banyak orang, termasuk masyarakat, bangsa, negara, dan keyakinan agama.

Suasana sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan karakter siswa. Ini krusial agar mereka dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki dalam konteks sosial yang lebih luas. Di samping itu, sekolah berfungsi sebagai tempat pendidikan yang bertanggung jawab untuk memberikan arahan kepada siswa yang merasa jenuh dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, sekolah berusaha untuk memastikan bahwa setiap siswa termotivasi dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar mereka.

Menurut Slameto (2010:1), ”pada dasarnya tujuan dari sebuah pendidikan adalah untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan yang ada dalam diri siswa. Berhasil atau tidak berhasilnya pencapaian dari tujuan pendidikan tersebut tergantung bagaimana proses belajar yang dilakukan siswa.” Namun tidak jarang dalam proses pencapaian tujuan pendidikan terdapat kendala-kendala yang dapat

menghambat proses belajar tersebut, salah satu diantaranya adalah *burnout* akademik pada siswa.

Melalui observasi yang telah peneliti lakukan di SMP Plus Al-Aqsha, Peneliti mengidentifikasi fenomena yang menunjukkan bahwa sejumlah peserta didik mengalami kejenuhan saat belajar dalam durasi yang cukup lama. Gejala yang muncul antara lain adalah rasa malas, kebosanan, kelelahan, serta peningkatan emosi negatif seperti kemarahan dan rasa kesal. Selain itu, peserta didik juga sering merasakan rasa bersalah dan cenderung menyalahkan keadaan, serta mengalami kelelahan yang berkepanjangan setiap hari. Fenomena ini juga terlihat dari perilaku peserta didik sering keluar kelas selama proses pembelajaran berlangsung.

Melalui wawancara yang dilakukan, beberapa dari peserta didik mengungkapkan bahwa kejenuhan belajar disebabkan oleh kondisi pembelajaran yang monoton. Mereka juga mengakui adanya beban tugas yang cukup banyak dari guru. Tuntutan akademik yang berat, baik di sekolah maupun di luar sekolah, berkontribusi terhadap perasaan jenuh, bosan, dan malas. Akibatnya, peserta didik mengalami penurunan rasa percaya diri dan kualitas belajar mereka. Situasi ini, pada akhirnya, menjadi kendala dalam mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.

Berdasarkan indikator *burnout* akademik menurut pandangan Maslach (2001), “indikator *burnout* akademik berupa kelelahan (*exhaustion*), depersonalisasi, dan penurunan prestasi akademik.” Sehingga fenomena yang ada di SMP Plus Al-Aqsha sesuai dengan kriteria indikator *burnout* akademik. *Burnout* akademik merupakan fenomena yang umum dialami oleh santri di lingkungan

pendidikan Islam, terutama di pondok pesantren. Keadaan ini disebabkan oleh kombinasi faktor internal dan eksternal, seperti tekanan akademik yang sangat tinggi, kurangnya waktu istirahat, dan stres sosial. *Burnout* akademik bukan hanya menyebabkan gangguan emosi dan fisik, tetapi juga dapat membawa dampak negatif pada prestasi akademik dan motivasi belajar santri.

Menurut Maslach (2001), “faktor psikologis, kelelahan, sinisme, dan ketidakefektifan merupakan elemen yang dapat mempengaruhi proses belajar. Faktor-faktor tersebut memiliki hubungan yang erat dalam permasalahan *burnout* akademik. Dalam konteks penyelenggaraan layanan bimbingan dan konseling, terdapat berbagai program layanan yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan mendukung peserta didik dalam dunia pendidikan.”

Adapun jenis layanan bimbingan dan konseling yang dapat diberikan pada saat siswa yaitu dengan menggunakan sebuah layanan informasi, Bimbingan Kelompok, konseling individu dan Bimbingan Kelompok. Pengajar bimbingan konseling di sekolah berfungsi untuk membimbing siswa. Dalam perannya, konselor membantu konseli untuk mengembangkan kemampuan diri dan menyelesaikan masalah yang dihadapi. Salah satu layanan dasar yang diberikan oleh konselor kepada konseli adalah Bimbingan Kelompok. Layanan ini sangat bermanfaat bagi konselor sebagai alat untuk memberikan bimbingan dan arahan terkait masalah *burnout* akademik yang dialami oleh siswa.

Teknik Bimbingan Kelompok ialah salah satu pendekatan yang umum digunakan dalam konteks pendidikan untuk memberikan dukungan kepada siswa. Dalam Bimbingan Kelompok, guru atau konselor memberikan informasi, motivasi,

dan strategi *coping* kepada sekelompok siswa secara bersamaan. Teknik *roleplay* kurang efektif jika dilakukan secara hubungan timbal balik antara konselor dengan seorang konseli saja melainkan dibutuhkan banyaknya partisipan, sehingga sangat efektif dilakukan dalam bimbingan kelompok, dengan bimbingan kelompok memungkinkan anggota kelompok mendapatkan perspektif pemikiran yang beragam dari anggota kelompok yang lainnya.

Melalui bimbingan kelompok dengan teknik *roleplay*, terdapat potensi untuk membantu peserta didik dalam mengurangi rasa jenuh saat belajar. Hal ini disebabkan oleh sifat bimbingan kelompok yang memungkinkan antar siswa saling bertukar komentar dan berperan sesuai dengan keinginan mereka. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah dalam memahami permasalahan yang mereka hadapi.

Pendekatan yang dapat diintegrasikan dalam bimbingan kelompok adalah Teknik *roleplay*. *Roleplay* adalah teknik pembelajaran yang melibatkan siswa dalam peran tertentu untuk menyalin situasi nyata. Teknik ini dapat membantu siswa memahami dan merasakan pengalaman yang berbeda, serta mampu menumbuhkan keterampilan sosial dan emosional yang diperlukan untuk mengatasi stres. Dengan menggunakan *roleplay*, siswa dapat belajar berempati, berkomunikasi dengan lebih baik, dan menemukan jalan keluar untuk masalah yang mereka hadapi, termasuk yang berkaitan dengan tekanan akademik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh teknik *roleplay* dalam bimbingan kelompok terhadap pengurangan *burnout* akademik. Sehingga siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan akademik, mengurangi tingkat stres,

dan meningkatkan motivasi serta keterlibatan mereka dalam proses belajar. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris yang mendukung penggunaan Teknik *roleplay* sebagai strategi efektif dalam Bimbingan Kelompok untuk mengatasi *burnout* akademik di kalangan santri.

Meskipun telah banyak ahli yang membahas penelitian mengenai *burnout* akademik pada siswa dengan menggunakan teknik *roleplay*, penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dengan studi-studi sebelumnya, terutama dalam hal variabel yang diteliti. Namun, peneliti ingin menekankan perbedaan yang ada terhadap penelitian ini dan penelitian sebelumnya. Pertama, perbedaan terdapat pada metode yang digunakan, yaitu kuantitatif survei. Kedua, lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti juga berbeda dari lokasi yang digunakan dalam penelitian sebelumnya.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik *Roleplay* Terhadap *Burnout* Akademik (Studi Kasus Santriwati Kelas VIII SMP Plus Al-Aqsha Jatinangor Sumedang)”.

a. Rumusan Masalah

Seberapa besar pengaruh bimbingan kelompok teknik *roleplay* terhadap *burnout* akademik pada santri di SMP Plus Al-Aqsha Jatinangor Sumedang

b. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh bimbingan kelompok teknik *roleplay* terhadap *burnout* akademik pada santriwati di SMP Plus Al-Aqsha Jatinangor Sumedang.

c. Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian, peneliti berharap bahwa penelitian yang telah dilakukan dapat memiliki manfaat baik bagi individu maupun lembaga. Maka dirumuskan kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Kegunaan penelitian secara akademisi:

1. Bagi Akademisi

Memberikan data empiris mengenai pengaruh teknik *roleplay* dalam bimbingan kelompok terhadap *burnout* akademik di kalangan santri. Oleh karena itu, informasi ini dapat digunakan sebagai bahan analisis dan perdebatan dalam mata kuliah Bimbingan dan Konseling Pendidikan.

Kegunaan penelitian secara praktisi:

1. Bagi Lembaga

Diharapkan bahwa temuan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi kepada sekolah, khususnya kepada guru bimbingan dan konseling, mengenai penerapan teknik *roleplay* dalam bimbingan kelompok yang berkaitan dengan masalah *burnout* akademik di kalangan santri.

2. Bagi Santri

Bagi santri, cara ini dapat membantu santri untuk meredam *burnout* akademik melalui tahapan yang sudah diberikan peneliti.

3. Bagi Orangtua

Diharapkan memberi dukungan emosional yang konsisten bagi anaknya karena dukungan orang tua merupakan pondasi penting bagi kesejahteraan emosional dan akademik santri.

d. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran pada penelitian ini berfokus pada bagaimana teknik *roleplay* dalam bimbingan kelompok dapat mempengaruhi *burnout* akademik. Untuk mengukur seberapa berpengaruh teknik *roleplay* dalam bimbingan kelompok terhadap *burnout* akademik, maka memerlukan beberapa teori. Teori yang digunakan dalam penelitian ini ialah teori *roleplay* oleh Santrock dan teori *burnout* akademik oleh Maslach.

Menurut Mungin (2005:14), “Bimbingan kelompok bertujuan untuk memberikan informasi yang selengkap mungkin kepada klien, sehingga mereka dapat merencanakan dengan baik dan mengambil keputusan yang tepat terkait dengan masa depan mereka. Bimbingan, lebih cenderung bersifat pencegahan. Konseling, pada dasarnya, merupakan suatu upaya untuk memberikan bantuan kepada individu guna memfasilitasi perkembangan dan pertumbuhannya. Selain berfungsi sebagai langkah pencegahan, Bimbingan Kelompok juga dapat berperan dalam aspek penyembuhan (*remediation*). Oleh karena itu, Bimbingan Kelompok dapat dipahami sebagai suatu bentuk bantuan yang diberikan kepada individu dalam konteks kelompok, yang memiliki sifat pencegahan dan penyembuhan. Tujuan dari Bimbingan Kelompok adalah untuk memudahkan individu dalam proses perkembangan dan pertumbuhan mereka.”

Menurut Satriah (2015), “bimbingan Kelompok adalah sebuah proses interaksi sosial yang dinamis dalam sebuah kelompok kecil, di mana

setiap anggota memiliki kesempatan untuk berbagi pengalaman, perasaan, dan pikirannya dengan anggota lainnya. Tujuan utama dari Bimbingan Kelompok adalah untuk membantu setiap anggota mencapai pertumbuhan pribadi, mengatasi masalah yang dihadapi, dan mengembangkan keterampilan sosial.”

Menurut Hasratul (2012), “pemilihan teknik dalam menstimulasi bimbingan kelompok sebaiknya disesuaikan dengan perkembangan yang terjadi dalam kelompok tersebut. Tujuan dari teknik ini adalah untuk mendorong interaksi di antara anggota kelompok, sehingga setiap individu memiliki kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya. Selain itu, teknik ini juga bertujuan untuk mendorong anggota agar lebih berani dan spontan dalam menyampaikan pandangan mereka. Kelompok seperti juga individu memiliki kebutuhan yang berbeda. Jadi penting bagi konselor untuk mengenal karakter anggota kelompok.”

Salah satu teknik yang dimaksud ialah *roleplay*, yang merupakan kegiatan yang efektif untuk melatih kemampuan berbicara dan mendengarkan, serta dapat melibatkan praktik membaca dan menulis. *Roleplay* dapat dilakukan oleh dua orang atau lebih dalam suatu kelompok. Dengan demikian, metode ini sangat cocok untuk mengatasi masalah komunikasi atau interaksi antar individu melalui bimbingan kelompok.

Beberapa penerapan *roleplay* dalam mengatasi *burnout* akademik diantaranya: mengelola stress dengan berlatih relaksasi dan visualisasi, meningkatkan keterampilan komunikasi secara efektif kepada guru atau

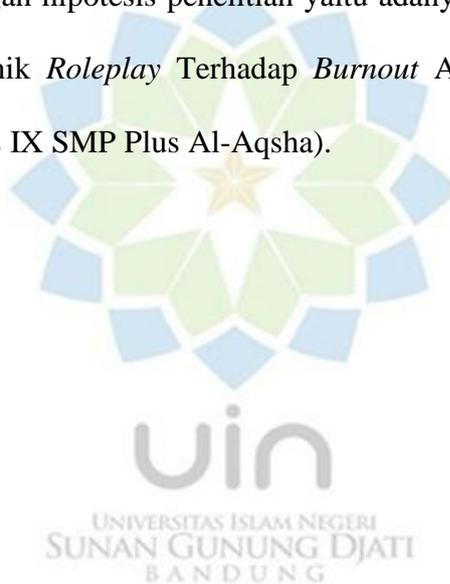
teman untuk meminta bantuan dan menyampaikan kesulitan yang mereka hadapi, berlatih membuat jadwal belajar yang realistis dan efektif dalam situasi *roleplay*.

Menurut Santrock (1995:272), "*roleplay* adalah suatu aktivitas yang menyenangkan. Lebih lanjut, bermain peran dapat dipahami sebagai kegiatan yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh kesenangan. *Roleplay* berfungsi sebagai metode dalam bimbingan kelompok yang dilaksanakan secara sadar, serta melibatkan diskusi mengenai peran dalam kelompok. Selain itu, Santrock juga menambahkan bahwa bermain peran memungkinkan peserta didik untuk mengatasi frustrasi. Aktivitas ini juga berfungsi sebagai medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik yang dihadapi dan cara-cara yang digunakan untuk mengatasinya. Dalam penerapan teknik bermain peran (*roleplay*), konselor memiliki peran yang sangat penting. Konselor bertanggung jawab untuk mengidentifikasi masalah dan menentukan topik yang relevan bagi siswa, sehingga mereka dapat menyajikan situasi *roleplay* yang disesuaikan dengan hasil asesmen kebutuhan siswa. Setelah skenario bermain peran disusun, langkah selanjutnya adalah mendiskusikan hasil yang diperoleh. Terakhir, konselor perlu mengevaluasi seluruh pengalaman yang dialami oleh siswa setelah melaksanakan *roleplay*."

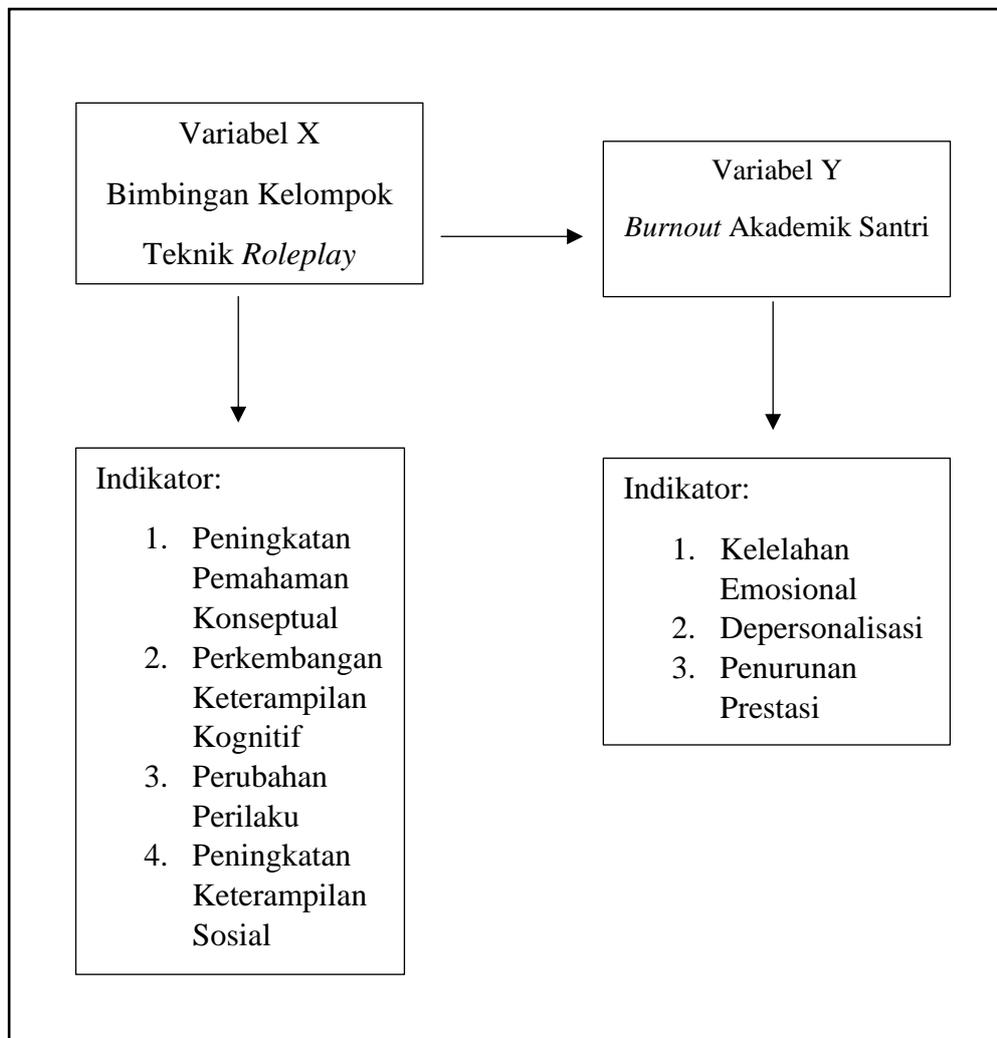
Menurut Maslach *burnout* akademik adalah suatu kondisi dimana siswa mengalami kelelahan emosional, depersonalisasi, dan penurunan prestasi akademik sebagai akibat dari tuntutan akademik yang berlebihan

dan berkepanjangan. Aspek-aspek utama *burnout* akademik menurut pandangan Maslach (2001) adalah kelelahan (*exhaustion*), depersonalisasi, penurunan prestasi akademik.

Teori *burnout* akademik yang dikemukakan oleh Maslach menerangkan bahwa *burnout* akademik merupakan respons terhadap stress kronis yang berasal dari akademik. Variabel independent adalah Bimbingan Kelompok Teknik *roleplay* sedangkan variabel dependen yaitu *burnout* akademik. Dengan hipotesis penelitian yaitu adanya Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik *Roleplay* Terhadap *Burnout* Akademik (Studi Kasus Santriwati Kelas IX SMP Plus Al-Aqsha).



Merujuk pada penjelasan di atas yang secara mendukung penelitian ini, maka disusunlah suatu kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 1.1 Skema Penelitian

e. Hipotesis

Hipotesis nol (H_0) : Bimbingan Kelompok Teknik *roleplay* tidak efektif dalam menurunkan *burnout* akademik pada santri.

Hipotesis alternatif (H_1) : Bimbingan Kelompok Teknik *roleplay* efektif dalam menurunkan *burnout* akademik pada santri.

f. Langkah – Langkah Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Pondok Pesantren Modern Al-Aqsha yang berlokasi di Jl. Raya Bandung - Sumedang No. 02 Cibeusi, Kecamatan Jatinangor, Kabupaten Sumedang. Penentuan lokasi penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa masalah di lokasi tersebut sangat berkaitan dengan judul penelitian, terdapat objek penelitian serta data-data yang diperlukan, dan tersedia layanan bimbingan dan konseling.

2. Paradigma dan Pendekatan

Menurut Park et al. (2020), “paradigma dapat diartikan sebagai sudut pandang yang digunakan untuk menilai fenomena yang terjadi di sekitar kita juga berfungsi sebagai panduan dalam merespons peristiwa tersebut. Positivisme mengadopsi model hipotetiko-deduktif, yang menekankan pentingnya pengujian hipotesis awal dan eksperimen melalui pengukuran variabel tertentu. Hasil dari pengujian hipotesis ini berperan dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Penelitian yang menggunakan paradigma positivisme biasanya bertujuan untuk menemukan hubungan sebab-akibat, dengan hasil yang diambil dari sampel yang valid. Beberapa prinsip utama dalam positivisme meliputi pembuatan kesimpulan yang dapat dijelaskan secara umum.”

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif, menurut Sugiyono (2011:7), “pendekatan kuantitatif adalah jenis penelitian yang lebih menekankan pada analisis data numerik

(angka) yang diproses dengan menggunakan teknik statistika.” Oleh karena itu peneliti lebih tertarik pada hasil yang dapat diukur dan dianalisis secara statistik. Maka dari itu pendekatan kuantitatif dipilih untuk memberikan bukti yang kuat mengenai pengaruh Teknik *roleplay* dalam Bimbingan Kelompok terhadap *burnout* akademik.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2018:13) menjelaskan bahwa "pendekatan kuantitatif ialah metode penelitian yang didasarkan pada positivisme (data konkret), di mana data yang dikumpulkan berupa angka-angka yang akan dianalisis menggunakan statistik sebagai alat untuk menguji dan menghitung, terkait dengan masalah yang diteliti untuk mencapai suatu kesimpulan."

Creswell (1995) menjelaskan bahwa metode penelitian meliputi cara-cara untuk mengumpulkan data, melakukan analisis, dan menginterpretasikan informasi yang berhubungan dengan tujuan penelitian. Dengan kata lain, metode penelitian dapat dipahami sebagai serangkaian aktivitas yang mencakup pengumpulan data, analisis, serta penyajian interpretasi yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tersebut.

Sugiyono (2018:1), “mengartikan metode penelitian sebagai pendekatan ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan

manfaat tertentu. Dapat disimpulkan bahwa metode penelitian merupakan kegiatan untuk mengumpulkan data dengan tujuan untuk penelitian.”

Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan adalah survei dengan pendekatan korelasional. Pendekatan ini sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengidentifikasi dampak variabel independen terhadap variabel dependen.

Sugiyono (2018:36), menjelaskan bahwa metode penelitian survei adalah metode kuantitatif yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang peristiwa yang terjadi baik di masa lalu maupun saat ini. Data yang dikumpulkan mencakup keyakinan, pendapat, karakteristik, perilaku, serta hubungan antar variabel. Metode ini juga berfungsi untuk menguji beberapa hipotesis yang berkaitan dengan variabel sosiologis dan psikologis dari sampel yang diambil dari populasi tertentu. Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan, yang dapat dilakukan melalui wawancara atau kuesioner, meskipun tidak mendalam. Hasil dari penelitian ini cenderung dapat digeneralisasikan.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan korelasional. Pemilihan pendekatan ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara variabel X, yaitu teknik *roleplay* dalam bimbingan kelompok, terhadap variabel Y, yaitu *burnout* akademik.

4. Jenis Data dan Sumber Data

Jenis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh teknik roleplay dalam bimbingan kelompok terhadap *burnout* akademik.

Hermawan (2019:16), menyatakan bahwa penelitian kuantitatif ialah metode penelitian yang bersifat induktif, objektif, dan ilmiah. Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan berupa angka (seperti skor atau nilai) atau pernyataan yang dinilai. Data tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis statistik.

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dengan menggunakan kuisioner atau angket. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah tentang pengaruh Teknik *roleplay* dalam bimbingan kelompok terhadap *burnout* akademik pada santri.

5. Populasi dan Sampel

A. Populasi

Menurut Sugiyono (2017:117), “populasi adalah area generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu. Karakteristik ini ditetapkan oleh peneliti untuk tujuan penelitian dan untuk menarik kesimpulan.” Populasi pada penelitian ini adalah santri yang telah mengikuti Bimbingan Kelompok Teknik *roleplay* untuk mengatasi *burnout* akademik. Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini adalah seluruh santriwati SMP Plus Al-Aqsha kelas VIII yang berjumlah 120 orang.

B. Sampel

Menurut Riduwan (2015:56), “sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti.” Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2016:85), “*purposive sampling* adalah metode penentuan sampel yang dilakukan dengan mempertimbangkan kriteria tertentu.”

Adapun kriteria dalam pengambilan sampel penelitian ini yaitu; 1) Santri yang mengalami kelelahan emosional, 2) Santri yang mengalami depersonalisasi atau merasa terasing dari teman sekelas, guru dan lingkungan sekolah, 3) Santri yang mengalami penurunan prestasi, 4) Mengikuti Bimbingan Kelompok dengan Teknik *roleplay*. Adapun jumlah sampel dengan teknik *purposive sampling* dalam penelitian ini berjumlah 30 orang.

6. Teknik Pengumpulan Data

A. Kuisisioner

Sugiyono (2017:199), menjelaskan bahwa kuisisioner merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Responden diminta untuk memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. Teknik ini digunakan oleh penulis untuk mengungkapkan data dari variabel X dan Y, yaitu pengaruh Bimbingan

Kelompok dengan Teknik *roleplay* terhadap *burnout* akademik pada santri.

Pada penelitian ini, penulis akan mengelola data dengan memberikan evaluasi terhadap instrumen atau kuisisioner yang disebarkan kepada responden menggunakan skala Likert. Pemilihan skala Likert bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam mengukur tingkat persetujuan dan penolakan responden terhadap objek yang diteliti. Sugiyono (2016:93), menyatakan bahwa Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial. Dalam skala ini, setiap jawaban yang disediakan dalam pertanyaan diberi skor dari 1 hingga 5.

Tabel 1.1 Skala Likert

Pilihan Pernyataan	Skor	
	Unfavorable	Favorable
Sangat Setuju (SS)	1	5
Setuju (S)	2	4
Netral (N)	3	3
Tidak Setuju (TS)	4	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	5	1

7. Validitas dan Reliabilitas

A. Validitas merujuk pada kesesuaian antara data yang diperoleh dari sumber dengan fokus penelitian, dan penting untuk mengujinya.

Taqwin (2022), menjelaskan bahwa uji validitas adalah proses untuk mengevaluasi instrumen guna menentukan apakah alat tersebut valid atau tidak, di mana instrumen yang dimaksud biasanya berupa kuesioner. Uji validitas dilakukan untuk setiap item pertanyaan dalam instrumen tersebut. Sebuah item pertanyaan dianggap valid jika nilai r hitung lebih besar daripada r tabel. Sebaliknya, jika r hitung lebih kecil dari r tabel, maka item pertanyaan tersebut dinyatakan tidak valid dan perlu direvisi atau diganti. Untuk menguji validitas maka dapat menggunakan rumus uji *pearson product moment*:

$$r_{xy} = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{(n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2)(n \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2)}}$$

Gambar 1.2 Rumus Uji Validitas *Pearson Product Momen*

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi *Pearson Product Moment*

N = Jumlah responden

X = Skor item pertanyaan

Y = Skor total seluruh item

\bar{X} = Rata-rata skor item pertanyaan

\bar{Y} = Rata-rata skor total

B. Reliabilitas merupakan proses data yang dihasilkan dapat diandalkan dan valid untuk analisis selanjutnya dengan

mengidentifikasi dan mengurangi kesalahan acak dalam pengukuran (Mutmainah, 2024). Reliabilitas adalah kemampuan instrumen untuk secara konsisten menghasilkan temuan yang sama ketika penelitian diulang dalam beberapa waktu. Jika nilai Cronbach Alpha (α) > 0.7, instrumen dapat dikatakan reliabel.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Gambar 1.3 Rumus Alpha Cronbach

Keterangan :

r_{11} = Nilai reliabilitas yang dicari

n = Jumlah item pertanyaan yang diuji

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

σ_t^2 = Varian total

8. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, statistik deskriptif dipakai untuk analisis data. Statistik yang mengevaluasi data dengan memberikan penjelasan deskriptif tentang data yang diperoleh tanpa menarik kesimpulan yang luas dikenal sebagai statistik deskriptif. Data yang dilakukan pada penelitian ini dibantu dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 25 di komputer dengan langkah-langkah analisis data sebagai berikut :

A. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah nilai residual terdistribusi dengan baik, dilakukan uji normalitas. Jika nilai residual terdistribusi secara teratur, maka model regresi dianggap baik. Menurut Kolmogorov Smirnov, residual terdistribusi normal jika tingkat signifikansi $> 0,05$, dan sebaliknya.

B. Uji Autokorelasi

Dengan aplikasi SPSS versi 25 dan algoritma korelasi Pearson, Uji Autokorelasi dapat diterapkan untuk mengidentifikasi apakah variabel independen dan dependen saling terkait.

C. Uji Regresi Linear Sederhana

Menurut Sugiyono (2017), “teknik yang cocok untuk memeriksa dampak pada variabel independen dan dependen adalah uji regresi dasar.” Dengan nilai probabilitas 0,05 maka jika nilai sig. $< 0,05$ maka variabel X berdampak terhadap variabel Y, begitu pula sebaliknya.

D. Uji Koefisien Determinasi

Salah satu teknik yang berguna untuk mengukur seberapa besar kontribusi variabel independen terhadap potensi variabel dependen. Koefisien korelasi (r) dikuadratkan untuk menghasilkan koefisien.

E. Uji F

Uji f yang dikenal sebagai uji simultan adalah teknik yang dipakai dalam analisis regresi untuk menguji pentingnya bersama dari semua variabel independent dalam model.

F. Uji T

Uji t yang dikenal sebagai uji parsial ialah teknik yang dipakai dalam analisis regresi untuk menguji pentingnya koefisien regresi dari setiap variabel independen secara terpisah.

