

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada TK Adetia, yang beralamat di Jl. Terusan Gg. Mario No.097, Kec. Percut Sei Tuan, Desa. Bandar Setia.

Adapun waktu dilakukan penelitian ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Waktu pelaksanaan penelitian

No.	Kegiatan	Bulan				
		Jan	Mei	Juni	Juli	Agst
1.	Tahap persiapan penelitian					
	a. Penyusunan dan pengajuan judul					
	b. Pengajuan proposal					
	c. Perijinan penelitian					
2.	Tahap pelaksanaan					
	a. Pengumpulan data					
	b. Analisis data					
3.	Tahap penyusunan laporan					

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian merupakan kegiatan untuk mencermati suatu objek dengan menggunakan metodologi tertentu yang bertujuan untuk memperoleh data yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu penelitian. Sugiyono (2013:107)

Penelitian juga dapat diartikan sebagai usaha seseorang yang dilakukan secara sistematis mengikuti aturan-aturan metodologi. Sukardi(2017:4) Penelitian

kuantitatif adalah pengumpulan data pada latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti sebagai instrument kunci. Kuantitatif adalah data yang dilakukan dengan cara dalam bentuk angka.

Penelitian tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan menggunakan metode *ex-post-facto* yang sering digunakan untuk penelitian yang sedang meneliti Pengaruh antara sebab dan akibat yang dapat dimanipulasi oleh peneliti. dimana data berupa angka dan dianalisis menggunakan statistik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linear sederhana, sedangkan sampelnya diambil dengan *nonprobability* yaitu *purposive sampling*.

Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dan lembar observasi. Penyebaran angket dan observasi dilihat dari beberapa kriteria sampel tujuan yakni anak yang berusia 4-5 tahun, anak yang bisa menggunakan gadget, anak yang diperbolehkan orang tuanya menggunakan gadget. Anak yang Angket ini ditujukan kepada orang tua dari masing-masing anak, sedangkan pada lembar observasi peneliti melakukan observasi langsung kepada anak. Lembar angket dan lembar observasi terlampir dalam lampiran.

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru, orang tua dan anak usia 4-5 tahun di Tk Adetia. Objek penelitian ini adalah pengaruh penggunaan gadget terhadap Perkebangan Karakter Peduli Sosial Anak Usia Dini di Tk Adetia.

3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi diambil dilihat dari sampel tujuan (*purposive sampling*) yang memiliki kriteria sebagai Anak-anak yang berusia 4-5 terdiri dari 23 siswa di Tk Adetia.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari kuantitas dan kualitas yang dimiliki penduduk. *Purposive sampling* adalah metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penyelidikan ini. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan khusus, menurut Sugiyono (2017:

124). Sampel dalam penelitian ini yaitu 15 orang anak berusia 4-5 tahun anak yang memiliki *gadget* dan 15 orang tua dari anak tersebut, karena karakter peduli social mereka sangat tidak baik di lingkungan sekitarnya.

3.4 Definisi Operasionalisasi Variabel

3.4.1 Perkembangan karakter peduli sosial

Perkembangan karakter peduli sosial pada anak usia dini penting dalam pembentukan dasar kepribadian dan moralnya. Anak usia dini mulai menyadari perasaan dan kebutuhan orang lain di sekitarnya. Mereka mulai mengembangkan pemahaman bahwa orang lain juga memiliki perasaan yang perlu diperhatikan. Anak-anak mulai merespons secara karakter peduli sosial terhadap perasaan orang lain. Mereka bisa merasa sedih jika teman mereka menangis atau senang jika teman mereka bahagia. Anak-anak mulai memahami norma-norma sosial dan aturan-aturan yang ada di lingkungan mereka. Mereka belajar tentang pentingnya berbagi, membantu, dan bekerja sama dengan orang lain. Anak-anak mulai aktif terlibat dalam interaksi sosial dengan teman sebaya dan orang dewasa. Mereka belajar bagaimana berkomunikasi, berkolaborasi, dan membangun Pengaruh yang sehat.

3.4.2 Gadget

Gadget adalah frasa yang berasal dari bahasa Inggris untuk *gadget* elektronik kecil dengan fitur unik. Adapun jenis-jenis *gadget* 1) Handphone, 2) Leptop, 3) Tablet. Konstruksi setiap variabel dan tsaya-tsaya yang menyusunnya merupakan definisi operasional suatu variabel. Terdapat variabel independen dalam penelitian ini, antara lain penggunaan *gadget* (X), sedangkan variabel terikat (*dependent*) yaitu karakter peduli sosial (Y).

Tabel 3.2 Definisi Operasional Penelitian

No.	Variabel	Definisi Operasional Variabel
1.	Penggunaan <i>Gadget</i> (X) Orang Tua	<i>Gadget</i> adalah perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus yang memiliki penggunaan praktis. Penggunaan <i>gadget</i> meliputi smartphone seperti

		iPhone dan Tablet, serta netbook yang merupakan perpaduan komputer portabel dengan internet.
2.	Karakter Peduli Sosial (Y) Anak Usia Dini	Karakter kepedulian sosial ditandai dengan sikap dan perilaku yang selalu bersedia membantu mereka yang membutuhkan dalam masyarakat pada waktu tertentu.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara menyebarkan kuesioner kepada responden. Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara seperangkat pertanyaan atau pertanyaan yang ditulis kepada responden untuk dijawabnya.

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pernyataan/ pertanyaan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet (Sugiyono, 2011: 199).

Berikut ini adalah pengumpulan data berdasarkan tehniknya yang menjelaskan tentang instrumen yang digunakan, yaitu melalui:

3.5.1 Kuesioner (Angket)

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner (angket) yang akan disebarkan kepada reponsesen. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2016: 137).

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang terbagi dalam beberapa kategori. Dari segi yang memberikan jawaban, kuesioner dibagi menjadi kuesioner langsung dan kuesioner tidak langsung. Kuesioner langsung adalah

kuesioner yang dijawab langsung oleh orang yang diminta jawabannya. Sedangkan kuesioner tidak langsung dijawab secara tidak langsung oleh orang yang dekat dan mengetahui si penjawab seperti contoh, apabila yang hendak dimintai jawaban adalah seseorang yang buta huruf maka dapat dibantu oleh anak, tetangga atau anggota keluarganya.

Bila ditinjau dari segi cara menjawab maka kuesioner terbagi menjadi kuesioner tertutup dan kuesioner terbuka. Kuesioner tertutup adalah daftar pertanyaan yang memiliki dua atau lebih jawaban dan si penjawab hanya memberikan tanda silang (X) atau ceklis (√) pada jawaban yang ia anggap sesuai.

Adapun kuesioner (angket) sebagai instrumen dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut

Tabel 3.3 Instrumen Penelitian

No.	Variabel	Indikator	Skala
1.	Penggunaan <i>Gadget</i> (X) Orang Tua	a. Pemanfaatan Fungsi dan Aplikasi <i>Gadget</i> b. Frekuensi Penggunaan <i>Gadget</i> c. Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> d. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> (Kontesa, 2022)	Likert
2.	Karakter Peduli Sosial (Y) Anak Usia Dini	a. Empati b. Kemurahan hati c. Kerja sama d. Kepedulian (Beaty dalam M ali et al, 2015:3)	Likert

Tabel 3.4 Pedoman Observasi Variabel X

No	Indikator	Penilaian				Jumlah
		1	2	3	4	Skor
1.	Anak akan mudah marah, jika <i>gadget</i> disimpan/tidak di berikan					

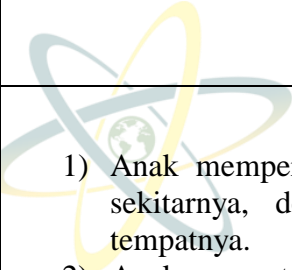
2.	Enggan bersosialisasi, dan lebih suka dengan <i>gadget</i> nya					
3.	Anak sering menghabiskan waktu dengan bermain game yang ada pada <i>gadget</i>					
4.	Pemakaian <i>gadget</i> lebih dari 2 jam dalam sehari					
5.	Penggunaan <i>gadget</i> tanpa perjanjian awal pada saat anak dikenalkan pada <i>gadget</i>					
6.	Penggunaan <i>gadget</i> tanpa pengawasan orang tua					

3.5.2 Lembar Observasi

Sukmadinata (2017:220) menyatakan bahwa, “Lembar Observasi atau pengamatan adalah metode atau pendekatan pengumpulan informasi dengan mengamati hal-hal yang terjadi”. Lembar Observasi digunakan sebagai lembar pengamatan untuk melihat pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter peduli sosial anak usia 4-5 tahun di Tk Adetia Bsayar Setia. Lembar Observasi yang digunakan disesuaikan dengan umur anak dengan jumlah descriptor yang sama untuk setiap umumnya.

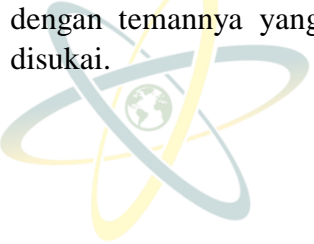
Tabel 3.5
Kisi-Kisi Pedoman Observasi Perkembangan Karakter Peduli Sosial Anak Usia 4-5 Tahun

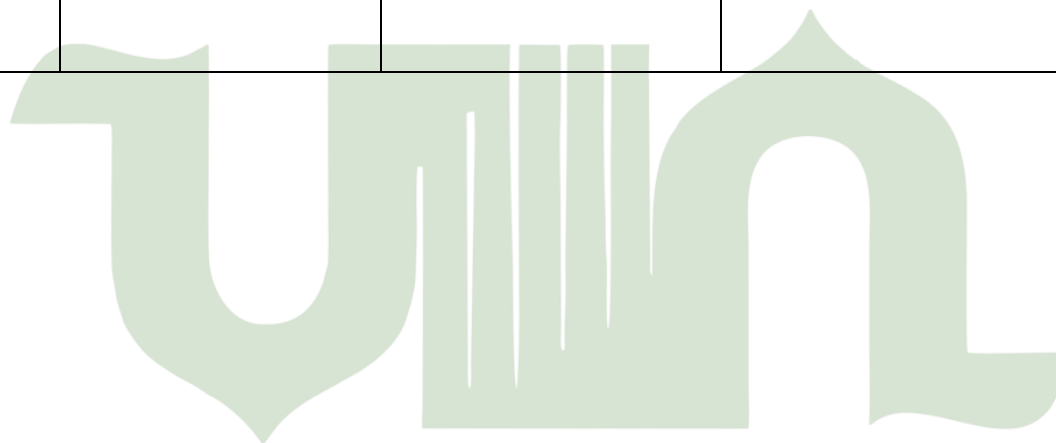
Variabel	Indikator	Deskriptor
Tahapan Perkembangan Karakter Peduli Sosial Anak Usia Dini Tahap 4-5 Tahun	Empati	1) Anak menunjukkan kepedulian ketika temannya sedih atau menangis. 2) Anak berusaha membantu teman yang kesulitan dalam melakukan suatu aktivitas.
	Kemurahan Hati	1) Anak bersedia berbagi makanan atau mainan dengan temannya 2) Anak membantu temannya yang membutuhkan pertolongan.

	Kerja Sama	<ol style="list-style-type: none"> 1) Anak dapat bekerja sama dengan temannya dalam menyelesaikan tugas. 2) Anak menunjukkan sikap saling menghargai saat bekerja sama.
	Kepedulian	 <ol style="list-style-type: none"> 1) Anak memperhatikan dan merawat lingkungan sekitarnya, dengan membuang sampah pada tempatnya. 2) Anak mau terlibat dalam kegiatan sosial di lingkungannya seperti goyong royong.

Tabel 3.6
Karakter Penilaian Perkembangan Peduli Sosial Anak Usia dini (4-5 Tahun)

No	Indikator	Deskriptor	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
			1	2	3	4
1.	Berempati	Anak menunjukkan kepedulian ketika temannya sedih atau menangis.	Anak masih belum dapat menunjukkan kepedulian ketika temannya sedih atau menangis.	Anak dapat menunjukkan kepedulian ketika temannya sedih atau menangis, tapi hanya pada teman dekat.	Anak dapat menunjukkan kepedulian ketika temannya sedih atau menangis, saat diawasi guru.	Anak sudah dapat menunjukkan kepedulian ketika temannya sedih atau menangis, dengan sadar.
		Anak membantu teman yang kesulitan dalam melakukan suatu aktivitas	Anak belum dapat membantu teman yang kesulitan dalam melakukan suatu aktivitas.	Anak dapat membantu teman yang kesulitan dalam melakukan suatu aktivitas, tetapi hanya teman yang disukai.	Anak dapat membantu teman yang kesulitan dalam melakukan suatu aktivitas, saat diawasi guru.	Anak dapat membantu teman yang kesulitan dalam melakukan suatu aktivitas, dengan sadar/sendiri.

2.	Kemurahan Hati	Anak bersedia berbagi makanan atau mainan dengan temannya	Anak masih belum bisa bersedia berbagi makanan atau mainan dengan temannya.	 Anak bersedia berbagi makanan atau mainan dengan temannya yang disukai.	Anak bersedia berbagi makanan atau mainan dengan temannya dengan pengawasan guru.	Anak bersedia berbagi makanan atau mainan dengan temannya dengan senang hati.
----	----------------	---	---	--	---	---



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

		Anak membantu temannya yang membutuhkan pertolongan	Anak masih belum bersedia membantu temannya yang membutuhkan pertolongan.	Anak bersedia membantu temannya yang membutuhkan pertolongan, tetapi pada teman yang dekat dan disukai.	Anak bersedia membantu temannya yang membutuhkan pertolongan dengan pengawasan guru.	Anak bersedia membantu temannya yang membutuhkan pertolongan dengan suka rela
3.	Kerja Sama	Anak dapat bekerja sama dengan temannya dalam menyelesaikan tugas	Anak masih belum dapat bekerja sama dengan temannya dalam menyelesaikan tugas	Anak dapat bekerja sama dengan temannya dalam menyelesaikan tugas, tetapi dengan teman dekatnya.	Anak dapat sama dengan temannya dalam menyelesaikan tugas dengan pengawasan guru.	Anak dapat bekerja sama dengan temannya dalam menyelesaikan tugas dengan suka rela.

		Anak menunjukkan sikap saling menghargai saat kerja sama	Anak masih belum dapat menunjukkan sikap saling menghargai saat kerja sama	Anak dapat menunjukkan sikap saling menghargai saat kerja sama dengan teman dekatnya.	Anak dapat menunjukkan sikap saling menghargai saat kerja sama dengan pengawasan guru.	Anak dapat menunjukkan sikap saling menghargai saat kerja sama dengan sadar.
4.	Kepedulian	Anak memperhatikan dan merawat lingkungan sekitarnya, dengan membuang sampah pada tempatnya.	Anak dapat memperhatikan dan merawat lingkungan sekitarnya, dengan membuang sampah pada tempatnya	Anak dapat memperhatikan dan merawat lingkungan sekitarnya tetapi masih dengan membuang sampah tidak pada tempatnya.	Anak dapat memperhatikan dan merawat lingkungan sekitarnya, dengan membuang sampah pada tempatnya dengan pengawasan	Anak dapat memperhatikan dan merawat lingkungan sekitarnya, dengan membuang sampah pada tempatnya, dengan sadar.

		Anak mau terlibat dalam kegiatan sosial di lingkungannya seperti goyong royong.	Anak masih belum mau terlibat dalam kegiatan sosial di lingkungannya seperti goyong royong.	Anak mau terlibat dalam kegiatan sosial di lingkungannya seperti goyong royong, tetapi saat tertentu.	Anak mau terlibat dalam kegiatan sosial di lingkungannya seperti goyong royong, dengan pengawasan	Anak terlibat dalam kegiatan sosial di lingkungannya seperti goyong royong, dengan suka rela.
--	--	---	---	---	---	---



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Tabel 3.7 Pedoman Observasi Variabel Y

No	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1.	Anak menunjukkan kepedulian ketika temannya sedih atau menangis.				
2.	Anak berusaha membantu teman yang kesulitan dalam melakukan suatu aktivitas.				
3.	Anak bersedia berbagi makanan atau mainan dengan temannya				
4.	Anak membantu temannya yang membutuhkan pertolongan				
5.	Anak dapat bekerja sama dengan temannya dalam menyelesaikan tugas				
6.	Anak menunjukkan sikap saling menghargai saat kerja sama				
7.	Anak memperhatikan dan merawat lingkungan sekitarnya, dengan membuang sampah pada tempatnya.				
8.	Anak mau terlibat dalam kegiatan sosial di lingkungannya seperti goyong royong.				

3.5.3 Skala Pengukuran Instrumen Penelitian

Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial (I'anut, 2016:40). Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Skala *likert* adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu. Skala yang sering dipakai dalam penyusunan kuesioner adalah skala ordinal atau sering disebut skala *likert*, yaitu skala yang berisi lima tingkat preferensi jawaban Metode yang digunakan penulis dalam teknik pengumpulan data yaitu mengumpulkan dan memahami data-data melalui dokumentasi dan penyebaran angket yang dilakukan pada 15 orang anak berusia 4-5 tahun anak yang memiliki *gadget* dan 15 orang tua dari anak dan mencari literatur-literatur yang berkaitan dengan masalah. Berikut ini skala pengukuran yang digunakan pada penelitian ini

Tabel 3.4 Skala Pengukuran

No.	Keterangan Pilihan X	Penilai Y	Skor
1.	Sangat Setuju	BSB	4
2.	Setuju	BSH	3
3.	Kurang Setuju	MB	2
4.	Tidak Setuju	BB	1

Keterangan:

1. Berkembang Sangat Baik : diberi skor 4, apabila anak sudah mampu melakukan kegiatan sesuai dengan indikator pencapaian dengan baik
2. Berkembang Sesuai Harapan : di beri skor 3, apabila anak mampu melakukan kegiatan sesuai dengan indikator dengan baik 3. Mulai
3. Berkembang : diberi skor 2, apabila anak mulai mampu melakukan kegiatan sesuai dengan indikator pencapaian dengan baik 4. Belum

4. Berkembang : diberi skor 1, apabila anak belum mampu melakukan kegiatan sesuai dengan indikator pencapaian dengan baik

3.6 Uji Instrumen Data

3.6.1 Uji Validitas

Ketika memutuskan apakah akan mengganti atau menghilangkan item dari kuesioner karena dianggap tidak relevan, pengujian validitas mungkin bisa membantu. Pengujian statistik dilakukan, dan dapat dilakukan secara manual atau dengan menggunakan program komputer seperti SPSS. Kuesioner harus mengevaluasi variabel yang signifikan bagi peneliti jika mereka akan digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Menurut Mutaqodim (2015), uji validitas pada dasarnya didasarkan pada korelasi antara skor masing-masing variabel dan skor total. Menggunakan SPSS Statistic Versi 22, standar berikut diterapkan untuk menilai validitas instrumen: (Priyatno, 2011):

- Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka pertanyaan disebut valid.
- Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka pertanyaan disebut tidak valid.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Studi reliabilitas menunjukkan bahwa dalam hal ini, kuesioner dapat digunakan berkali-kali, jika tidak oleh responden yang sama (Umar, 2011). Akibatnya, ketika kesalahan pengukuran kecil, alat pengukur lebih tepat, dan ketika kesalahan pengukuran besar, mereka kurang dapat diprediksi. Cronbach's Alpha dikerjakan dalam penelitian ini untuk menentukan ketergantungan. Dengan Cronbach's Alpha mendekati 1, penentuan keandalan internal lebih tinggi. Jika reliabilitas kurang dari 0,50, itu akan diklasifikasikan sebagai kurang baik; Jika reliabilitasnya lebih besar dari 0,50, itu dianggap baik (Mutaqodim, 2015).

Pengujian untuk keandalan dilakukan untuk menentukan seberapa konsisten data pengukuran. Ini akan dilakukan secara statistik, terutama dengan menghitung besaran *Alpha Cronbach* menggunakan alat SPSS Statistical Version 22.

3.6.2.1 Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah variabel terikat, variabel bebas, atau keduanya berdistribusi seragam, mendekati normal, dilakukan uji normalitas. Model regresi yang baik harus mempunyai distribusi normal atau mendekati normal.

Mendeteksi distribusi data menggunakan histogram untuk melihat apakah data terdistribusi secara merata. Model regresi dianggap memenuhi asumsi normal jika data menunjukkan aliran diagonal dan penyebaran. Uji *Kolmogrov-Smirnov* dapat digunakan bersamaan dengan pendekatan P-Plot untuk melakukan uji normalisasi data. Keduanya menggunakan aplikasi statistik SPSS versi 22 (Umar, 2011).

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Regresi Linear Sederhana

Regresi linear sederhana adalah metode statistik yang digunakan untuk menguji dan menganalisis Pengaruh sebab-akibat antara satu variabel independen (X) terhadap satu variabel dependen (Y) (Ghozali, 2018). Model persamaan regresi linear sederhana dapat dinyatakan dalam bentuk: (Ghozali, 2018).

$$Y = a + bX$$

Dimana:

- Y adalah variabel dependen atau variabel akibat
- X adalah variabel independen atau variabel penyebab
- a adalah konstanta, yaitu nilai Y ketika X = 0
- b adalah koefisien regresi, yang menunjukkan besarnya perubahan pada Y akibat perubahan satu unit pada X.

Nilai-nilai a dan b dapat dihitung dengan menggunakan Rumus di bawah ini: (Ghozali, 2018).

$$a = \frac{(\sum Y) (\sum X^2) - (\sum X) (\sum XY)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$
$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X) (\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

Langkah-langkah dalam melakukan analisis regresi linear sederhana: (Ghozali, 2018).

1. Tentukan tujuan dari analisis regresi linear sederhana, misalnya untuk memprediksi atau mengetahui pengaruh variabel X terhadap Y.
2. Identifikasi variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) yang akan dianalisis.
3. Kumpulkan data untuk variabel X dan Y.
4. Hitung nilai-nilai $\sum X$, $\sum Y$, $\sum X^2$, $\sum XY$, yang diperlukan untuk menghitung nilai a dan b menggunakan rumus yang diberikan.
5. Tentukan persamaan regresi linear sederhana $Y = a + bX$ berdasarkan nilai a dan b yang dihitung.
6. Interpretasikan hasil persamaan regresi, misalnya menjelaskan makna konstanta a dan koefisien regresi b.
7. Lakukan prediksi atau peramalan nilai Y berdasarkan nilai X menggunakan persamaan regresi yang diperoleh.

Analisis regresi linear sederhana dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan uji statistik, seperti uji signifikansi koefisien regresi, uji asumsi klasik, dan analisis residual, untuk memperkuat interpretasi hasil dan meningkatkan keandalan model regresi.

3.7.2 Pengujian Hipotesis

Tujuan pengujian hipotesis adalah untuk memastikan apakah hasil sampel dapat digeneralisasikan, atau relevan dengan seluruh populasi. Pertama, pengujian hipotesis parsial (Uji T) dilakukan untuk mendapatkan hasil penelitian, karena penelitian ini hanya memiliki sebuah variabel X dan sebuah variabel Y saja.

Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah nilai-nilai variabel independen dalam persamaan dipengaruhi oleh masing-masing variabel independen. Jika t hitung $>$ t table, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, menunjukkan bahwa mungkin ada pengaruh substansial dari variabel dependen pada variabel independen. Variabel dependen tidak memiliki dampak yang jelas pada variabel independen jika t dalam tabel kurang dari t , dalam hal ini H_0 diterima dan H_a ditolak. Selanjutnya, jika nilai sig kurang dari 0,1, itu menunjukkan bahwa variabel dependen berdampak pada variabel independen, seperti yang ditunjukkan oleh nilai signifikan dengan tingkat kesalahan 5%. Jika nilai sig $>$ 0,1 berarti variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat (Umar, 2011). Dalam penelitian ini, hipotesis yang di uji yaitu H_a .