

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya mengenai game edukasi pembelajaran sudah banyak dilakukan, metode yang digunakan dalam membangun game edukasi ini sangat beragam salah satunya yaitu memakai metode *Multimedia Development Life Cycle*.

Penelitian pertama dilakukan Bayu Surya Atmoko, Isa Bahroni, dan Dwi Novia Prasetyani dengan judul “*Aplikasi Permainan Edukasi Bahasa Jawa Bagi Siswa SD Berbasis Android*” yang dibangun untuk membantu dan mempermudah dalam mempelajari bahasa Jawa untuk siswa kelas 3 sampai dengan kelas 6 SD yang dikemas dalam aplikasi multimedia interaktif yang menyenangkan. Aplikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *Multimedia Development Life cycle* (MDLC), dimana konsep yang digunakan dalam aplikasi ini yaitu akan disediakan beberapa kosakata dalam Bahasa Jawa dan pengguna akan menjawab dan mengurutkan pertanyaan yang ada sebelum waktu habis. Hasil dari penelitian tersebut mengatakan bahwa aplikasi mudah untuk digunakan dengan hasil pengujian menyebutkan sebanyak 62% responden mengatakan sangat setuju bahwa aplikasi tersebut dapat membantu siswa kelas 3 sampai dengan kelas 6 dalam mempelajari Bahasa Jawa [10].

Penelitian selanjutnya dengan judul “*Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle*” yang ditulis oleh Muhammad Fauzan Febriansyah dan Yusuf Sumaryana, membangun sebuah aplikasi pembelajaran kelas 1 SD dengan berbasis Multimedia. Aplikasi yang dibuat menyajikan metode belajar yang menarik dan interaktif dengan materi pembelajaran untuk anak kelas 1 SD dengan Subtema 1 Pengalaman Masa Kecil. Aplikasi dibuat menggunakan Adobe Flash CS6 *Professional* yang memuat animasi gambar, suara dan video, kuis dan game yang diharapkan mampu

untuk menunjang kegiatan belajar mengajar yang lebih menarik. Hasil dari penelitian ini mendapatkan hasil representasi “Sangat Baik” dengan presentase 92,92% dan aplikasi dapat berjalan dengan baik sehingga diharapkan mampu membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas [11].

Penelitian yang ditulis oleh Panggi Anwar Saputra dan Endang Retnoningsih dengan judul “*Animasi Interaktif Pengnalan Negara ASEAN Menggunakan Metode Multimedia Life Cycle*”. Penelitian ini memiliki tujuan membuat sebuah media untuk mengenal negara-negara yang ada di ASEAN yang dikembangkan melalui Adobe Flash Professional CC 2015 sebagai salah satu cara penyampaian sebuah materi pembelajaran selain menggunakan cara konvensional yaitu buku. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi pengenalan negara-negara di ASEAN dengan kelengkapan materi pembelajaran, permainan, video, dan kuis untuk melatih siswa dalam mengenal negara-negara di ASEAN [12].

Penelitian dengan judul “*IMPLEMENTASI MDLC (MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFECYCLE) DALAM PEMBUATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN KITAB SAFINAH SUNDA*” yang ditulis oleh Deris Septian, Yenni Fatman, dan Siti Nur menghasilkan sebuah aplikasi sebagai alat bantu dalam mempelajari kitab safinah. Kitab safinah sendiri merupakan sebuah kitab yang berisikan fiqih dan merupakan hasil karya dari Syekh Salim Bin Sumair Al-Hadhromiy, yang masih sering dipelajari oleh umat Islam. Dengan adanya perkembangan teknologi maka kitab ini perlu dibuatkan sebuah aplikasi agar dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Dalam pembuatan aplikasi kitab 6 bab ini menggunakan sebuah metode pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) versi Luther-Sutopo. Perancangan aplikasi android ini menggunakan *software* Adobe Animate dengan hasil akhir produk multimedia pembelajaran Kitab Safinah Sunda berbasis Android [13].

Penelitian yang dilakukan oleh Regina Emia Recta Fitriana dengan judul (*PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAI KLASIFIKASI DAN PENGOLAHAN SAMPAH MENURUT JENISNYA BERBASIS 2D*) yang memberikan pemahaman kasifikasi dan pengolahan sampah sesuai dengan jenisnya. Media pembelajaran interaktif ini dibangun dengan tujuan

membantu sistem pembelajaran dengan metode visualisasi dengan harapan minat belajar anak meningkat sehingga anak tidak bosan dalam menerima materi yang disampaikan. Penelitian ini menggunakan sebuah metode observasi dan interview. Hasil dari penelitian ini berbentuk media pembelajaran interaktif yang dibuat melalui Adobe Flash Professional CS 6 dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada anak mengenai klasifikasi dan pengolahan sampah yang baik dan benar [14].

Penelitian yang ditulis oleh Leonardo Yang, Wilda Susanti, Alyauma Hajjah, Yulvia Nora Marlim dan Gusrio Tenda dengan judul “*PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY*” bertujuan untuk menghasilkan sebuah rancangan media pembelajaran matematika kelas 2 sekolah dasar dalam mengenal bangun ruang dan bangun datar menggunakan metode *Augmented Reality* (AR). Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dengan subjek penelitian siswa kelas 2 sekolah dasar. Dalam pengumpulan data untuk penelitian ini menggunakan studi pustaka atau literatur. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan *software* Unity dalam membuat objek dalam bentuk 2D maupun 3D dengan memasukkan gambar *marker* ke dalam *database* Vuforia. Pengujian dilakukan dengan metode *blackbox testing* untuk mengetahui kualitas dan spesifikasi *software*. Penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan berupa media pembelajaran interaktif dengan kelengkapan materi dan kuis, dengan hasil yang menunjukkan bahwa teknologi AR yang digunakan dalam media pembelajaran matematika kelas 2 sekolah dasar dapat dirancang dengan tampilan yang interaktif [15].

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Jurnal	<i>Comparing</i> (perbandingan)	<i>Contrasting</i> (kontras)	<i>Criticize</i> (kritik)	<i>Synthesize</i> (mempersatukan)	<i>Summarize</i> (ringkasan)
1.	Aplikasi Permainan Edukasi Bahasa Jawa Bagi Siswa SD Berbasis Android[10]	Penelitian ini dilakukan untuk membangun aplikasi multimedia interaktif Bahasa Jawa yang ditujukan kepada siswa SD kelas 3-6 dan dibangun dengan metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> .	Penelitian ini memiliki keunggulan di dalam tampilan antar muka yang menarik dan sesuai dengan penggunaannya, yaitu anak kelas 3-6 SD.	Penelitian ini masih memiliki kekurangan di dalam pembuatannya, salah satunya yaitu kurangnya <i>voiceover</i> yang dapat digunakan untuk menjelaskan penjelasan materi.	Peneliti membangun multimedia interaktif berbasis android dengan konsep game edukasi Bahasa Jawa yang ditujukan kepada siswa kelas 3-6 SD. Perancangan multimedia interaktif ini menggunakan Adobe Flash CS6 yang selanjutnya pengujian dilakukan menggunakan alpha test dan beta test, yang dilakukan dengan melakukan uji terhadap setiap	Dari hasil pengujian menyatakan bahwa 62% responden menyatakan sangat setuju bahwa aplikasi permainan edukasi Bahasa Jawa dapat membantu kelas 3-6 sekolah dasar dalam membepajari bahasa Jawa. Aplikasi yang mudah digunakan, sehingga dapat dimanfaatkan dalam metode tambahan untuk edukasi Bahasa

No	Jurnal	<i>Comparing</i> (perbandingan)	<i>Contrasting</i> (kontras)	<i>Criticize</i> (kritik)	<i>Synthesize</i> (mempersatukan)	<i>Summarize</i> (ringkasan)
					navigasi yang ada di dalam aplikasi tersebut.	jawa menggunakan aplikasi mobile yang mudah digunakan. Aplikasi menggunakan multimedia interaktif yang menarik dan menyenangkan, sehingga diharapkan dapat mampu meningkatkan semangat belajar siswa dlaam mempelajari Bahasa jawa.
2.	Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC)[11]	Penelitian ini dilakukan untuk membangun aplikasi media pembelajaran untuk kelas 1 SD dengan	Penelitian ini memiliki keunggulan yaitu <i>scene</i> atau halaman yang lengkap yaitu terdapat materi	Kekurangan yang ada di dalam penelitian ini yaitu terdapat pada tampilan <i>nterfacenya</i> yang masih kurang	Di dalam penelitian ini membangun sebuah aplikasi media pembelajaran yang ditujukan untuk	Dari hasil proses dan pengembangan, 92,92% hasil representasi “Sangat Baik”, sehingga dapat

No	Jurnal	<i>Comparing</i> (perbandingan)	<i>Contrasting</i> (kontras)	<i>Criticize</i> (kritik)	<i>Synthesize</i> (mempersatukan)	<i>Summarize</i> (ringkasan)
		menggunakan metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> .	pelajaran, <i>Games</i> , Video, dan <i>Quiz</i> .	menarik dan kurangnya karakter utama sebagai <i>icon</i> dari aplikasi media pembelajaran ini.	siswa SD menggunakan metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> dengan hasil pengujian uji <i>blackbox</i> dengan hasil yang baik dan fungsi berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran ini menggunakan aplikasi Adobe Flash Profesional CS6 dan dengan Actionscript 3.0 dan file-file proyek disimpan dalam bentuk *.fla. dan jika pembuatan telah selesai maka akan di <i>export</i>	dihasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran kelas 1 sekolah dasar yang berbasis multimedia interaktif dengan metode yang digunakan yaitu metode <i>Multimedia Development life cycle</i> (MDLC). Dari hasil pengujian yang dilakukan mengatakan bahwa aplikasi dapat digunakan dengan baik, dan diharapkan mampu membantu guru dalam kegiatan

No	Jurnal	<i>Comparing</i> (perbandingan)	<i>Contrasting</i> (kontras)	<i>Criticize</i> (kritik)	<i>Synthesize</i> (mempersatukan)	<i>Summarize</i> (ringkasan)
					dalam menjadi file *.exe.	belajar mengajar di dalam kelas.
3.	Animasi Interaktif Pengenalan Negara ASEAN Menggunakan Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> [12]	Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi untuk pengenalan Negara ASEAN dengan menggunakan metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	Keunggulan dalam penelitian ini yaitu, penelitian ini memiliki tampilan <i>interface</i> yang menarik dan selaras disetiap <i>sceney</i> sehingga setiap tampilan <i>sceney</i> tidak saling bertabrakan.	Penelitian ini memiliki beberapa kekurangan seperti salah satunya yaitu, kurangnya <i>voceover</i> sebagai menu tambahan yang dapat digunakan sebagai penyampaian materi.	Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi untuk mengenalkan Negara ASEAN menggunakan metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> dengan pengujian menggunakan uji <i>blackbox</i> yang mendapatkan hasil pada setiap fungsinya berjalan sesuai dengan fungsinya, sedangkan untuk pengujian uji <i>whitebox</i> yang digunakan untuk	Hasil dari penelitian ini merupakan sebuah aplikasi pengenalan negara-negara ASEAN yang di dalamnya terdapat materi, permainan, video dan kuis sebagai penunjang aplikasi ini dalam melatih kemampuan siswa. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami mata pelajaran ilmu pengetahuan

No	Jurnal	<i>Comparing</i> (perbandingan)	<i>Contrasting</i> (kontras)	<i>Criticize</i> (kritik)	<i>Synthesize</i> (mempersatukan)	<i>Summarize</i> (ringkasan)
					menguji kelayakan <i>software</i> , mendapatkan hasil bahwa sistem yang ada telah memenuhi syarat.	social khususnya dalam pengenalan negara-negara ASEAN. Dengan diterapkannya metode pembelajaran intraktif dalam proses belajar mengajar menjadikan motivasi siswa agar lebih kreatif dalam belajar.
4.	Implementasi MDLC (<i>Multimedia Developmeny Life Cycle</i>) Dalam Pembuatan Pembelajaran Kitab Safinah Sunda[13].	Penelitian ini memiliki tujuan untuk membangun sebuah media pembelajaran Kitab Safinah Sunda menggunakan metode <i>Mulimedia</i>	Penelitian ini memiliki keunggulan di dalam <i>nterface</i> yang baik dan sesuai dengan tema penelitian yaitu mengenai kitab Safinah Sunda, dengan pemilihan warna	Kurangnya diagram alir di dalam penelitian ini menjadikannya salah satu kekurangan dari penelitian ini sebagai panduan untuk penelitian selanjutnya	Peneliti membangun sebuah media pembelajaran Kitab Safinah Sunda menggunakan metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> dengan hasil	Penelitian yang dilakukan menghasilkan sebuah produk multimedia pembelajaran Kitab Safinah Sunda yang berbasis android dan dibangun menggunakan

No	Jurnal	<i>Comparing</i> (perbandingan)	<i>Contrasting</i> (kontras)	<i>Criticize</i> (kritik)	<i>Synthesize</i> (mempersatukan)	<i>Summarize</i> (ringkasan)
		<i>Development Life Cycle</i> versi Luther-Sutopo.	dan <i>font</i> yang sesuai dengan desain aplikasi yang sudah dibuat sebelumnya.	dalam melakukan penelitian yang serupa.	akhir dari penelitian ini merupakan sebuah aplikasi media pembelajaran ini menggunakan Adobe Animate CC 2018 dan dengan Actionscript 3.0. pengujian dilakukan menggunakan uji <i>blackbox</i> dengan hasil terdapat beberapa fungsi yang gagal.	<i>software</i> Adobe Animate. Hasil uji yang dilakukan menggunakan pengujian <i>blackbox</i> termasuk ke dalam kategori baik dari semua fungsionalitas dan interaktifitas yang ada di dalam aplikasi Kitab Safinah Sunda sehingga aplikasi dapat dijadikan sebagai media pendukung pembelajaran kitab Safinah di dalam masyarakat.
5.	Perancangan Media Pembelajaran Interaktif	Penelitian ini bertujuan untuk	Penelitian ini memiliki	Kurangnya penjelasan	Penelitian ini bertujuan untuk	Dalam penelitian ini menghasilkan

No	Jurnal	<i>Comparing</i> (perbandingan)	<i>Contrasting</i> (kontras)	<i>Criticize</i> (kritik)	<i>Synthesize</i> (mempersatukan)	<i>Summarize</i> (ringkasan)
	Mengenai Klasifikasi Dan Pengolahan Sampah Menurut Jenisnya Berbasis 2D[14]	membangun media pembelajaran yang ineraktif yang untuk mengajarkan anak-anak dalam belajar memilah sampah sesuai dengan jenisnya dan mengolah sampah dengan mudah demi mengurangi sampah dengan Berbasis Animasi 2 Dimensi.	keunggulan pada pembuatan karakter yang lucu dan penggunaan warna-warna yang cerah untuk menarik <i>audience</i> . Penggunaan teks yang sedikit menjadikan animasi ini dapat memudahkan anak-anak untuk memahami apa yang dimaksud dalam animasi yang dibuat.	penggunaan metode dan pengujian yang dilakukan di dalam penelitian ini menjadikannya sebuah kekurangan, sehingga sulit untuk dijadikannya panduan dalam penelitian selanjutnya yang serupa.	membangun media pembelajaran interaktif untuk membantu belajar anak dalam mengolah sampah sesuai dengan jenisnya dengan berbasis Animasi 2D.	media pembelajaran interaktif yang ditujukan kepada anak-anak dalam memberikan edukasi dalam pengolahan sampah dengan baik dan benar agar tidak keliru dalam mengolah sampah. Media pembelajaran interaktif ini ditujukan kepada anak-anak dengan rentang usia 8-12 tahun agar mendapatkan pengetahuan mengenai sampah dan cara mengolah sampah yang

No	Jurnal	<i>Comparing</i> (perbandingan)	<i>Contrasting</i> (kontras)	<i>Criticize</i> (kritik)	<i>Synthesize</i> (mempersatukan)	<i>Summarize</i> (ringkasan)
						baik dan benar sehingga anak dapat memanfaatkan sampah dengan benar.
6.	Perancangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Teknologi <i>Augmented reality</i>	Penelitian ini bertujuan untuk membangun media pembelajaran menggunakan teknologi AR untuk mata pelajaran matematika siswa kelas 2 SD menggunakan metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> .	Penelitian ini memiliki keunggulan pada tampilan <i>interface</i> yang sesuai dengan anak kelas 2 SD. Teknologi yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu teknologi AR menjadikannya salah satu kelebihan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai bangun ruang ataupun bangun	Penelitian ini memiliki kekurangan pada bentuk AR yang terkesan monoton dikarenakan tidak adanya warna ataupun tekstur yang ada di dalam objek AR.	Penelitian ini merupakan sebuah penelitian yang bertujuan untuk membangun media pembelajaran matematika menggunakan sebuah teknologi AR dengan menggunakan metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> dan dengan pengujian uji <i>blackbox</i> . Hasil dari pengujian uji <i>blackbox</i> menghasilkan	Hasil dari penelitian ini merupakan media pembelajarn interaktif dengan materi dan kuis sebagai kelengkapan media pembelajarn interaktif tersebut. Dari hasil pengujian <i>blackbox testing</i> pada aplikasi media pembelajaran interaktif untuk bangun ruang

No	Jurnal	<i>Comparing</i> (perbandingan)	<i>Contrasting</i> (kontras)	<i>Criticize</i> (kritik)	<i>Synthesize</i> (mempersatukan)	<i>Summarize</i> (ringkasan)
			datar yang ada di dalam pelajaran matematika.		bahwa fungsi yang ada di dalam aplikasi media pembelajaran ini berjalan sesuai dengan fungsinya. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini menggunakan Unity sebagai <i>game engine</i> yang mendukung di berbagai <i>platform</i> .	dan bangun datar menggunakan teknologi AR menunjukkan bahwa aplikasi sesuai dan dapat ddengan mudah digunakan dengan normal. Aplikasi yang dirancang untuk anak kelas 2 sekolah dasar dapat digunakan melalui <i>smartphone</i> sebagai media pembelajaran menggunakan teknologi AR.

2.2. Dasar Teori

2.2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah sebuah sarana yang digunakan dalam membantu menyampaikan materi demi memperoleh pembelajaran yang praktis dan menarik dengan media yang berbeda. Penggunaan media pembelajaran yang baik dalam pembelajaran haruslah kreatif, inovatif, dan komunikatif supaya dapat menumbuhkan rasa ketertarikan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat menerima informasi dengan baik [16]. Media pembelajaran yang dihadirkan diharapkan dapat mampu untuk menumbuhkan ketertarikan siswa dalam mempelajari dan memahami suatu mata pelajaran. Selain itu juga media pembelajaran memberikan media yang berbeda dengan pembelajaran *konvensional* sehingga dapat mampu untuk memberikan media pembelajaran yang bervariasi.

2.2.2 Aksara Jawa (tambahin gambar aksara jawa)

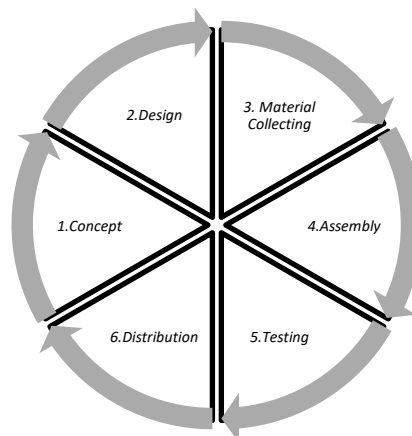


Gambar 2. 1 Aksara Jawa

Aksara Jawa merupakan salah satu bagian dari budaya Jawa yang dimiliki oleh rakyat Jawa. Aksara Jawa merupakan aksara yang bersegmental berdasarkan dari huruf konsonan dengan notasi vocal yang diharuskan namun wataknya sekunder. Aksara Jawa berbeda dengan huruf alfabet yang dimana huruf vokalnya mempunyai kedudukan yang sama dengan huruf konsonan dan abjad sebagai penandanya memiliki watak opsional. Sehingga di dalam aksara jawa dapat ditemukan penyingkatan jumlah huruf dalam sebuah penulisan kata jika disamakan dengan penulisan huruf alfabet biasa [17].

2.2.3 Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) ialah sebuah metode pengembangan perangkat lunak yang di dalamnya memiliki 6 tahapan penyusunan. Yang pertama pengonsepan (*Concept*) atau tahap penentu atau tujuan dibuatnya suatu perangkat lunak dalam mempermudah pengguna. Tahap yang ke dua memasuki tahap perancangan (*Design*) dimana dalam tahap ini melakukan perincian menggunakan *prototype* untuk membuat sebuah gambaran atau rancangan. Tahap ketiga yaitu pengumpulan bahan (*Material Collecting*) dimana dalam tahap ini untuk melakukan pengumpulan bahan atau asset yang akan digunakan. Tahap keempat memasuki tahap pembuatan (*Assembly*) yang merupakan tahap perancangan bahan-bahan yang telah dikumpulkan sebelumnya. Di dalam tahap kelima memasuki tahap pengujian (*Testing*) dimana dalam bagian ini dilakukan percobaan terhadap proyek yang sudah dibuat. Dan tahap yang terakhir tahap keenam memasuki tahap pendistribusian (*Distribution*) dimana dalam tahap terakhir ini merupakan tahap mendistribusikan proyek yang telah jadi setelah melewati tahapan sebelumnya [18].



Gambar 2. 2 *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* [18]

2.2.4 Uji Gain

Uji Gain merupakan sebuah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan penguasaan konsep yang telah

diberikan menggunakan metode yang telah dibuat menggunakan *pretest* dan *posttest* [19]. *Pretest* diberikan sebelum diadakannya *treatment* dengan memberikan sejumlah butir soal terkait dengan aksara jawa. Jika *pretest* sudah dilaksanakan maka akan dilanjutkan dengan *treatment* atau pemberian materi terkait dengan aksara jawa dan dilanjutkan dengan *posttest*. Setelah nilai *pretest* dan *posttest* didapatkan maka dilanjutkan dengan melakukan Analisa skor yang diperoleh dengan uji normalitas gain. Pengujian yang dilakukan ini bertujuan untuk melihat seberapa efektifitas perlakuan yang sudah diberikan [20].

2.2.5 *Black Box Testing*

Black Box Testing ialah sebuah metode pengujian yang berfokus kepada segi fungsional dari perangkat lunak yang telah dibangun tanpa mencoba desain ataupun kode program untuk memahami fungsi masukan dan keluaran dari perangkat lunak itu sendiri sesuai dengan apa yang diperlukan atau tidak [21]. *Black Box Testing* dapat diterapkan pada semua tingkat pangujian perangkat lunak dari segi unit, integrasi, fungsionalitas, sistem, dan penerimaan [22]. Pengujian aplikasi ini menggunakan beberapa perangkat android, dimana pengujiannya dilakukan menggunakan metode *black box testing* untuk memeriksa apakah aplikasi sudah sesuai dengan apa yang diinginkan atau tidak.

2.2.6 Uji Validitas dan Relibialitas

Uji validitas merupakan pengujian mengenai isi dari sebuah instrumen penelitian yang bertujuan untuk menguji ketepatan instrumen yang akan dipakai di dalam sebuah penelitian. Sedangkan uji relibialitas merupakan pengujian yang memiliki fungsi untuk melihat tingkat ketepatan dari sebuah instrumen yang akan dipakai dalam sebuah penelitian, sehingga angket yang digunakan dapat digunakan untuk mengukur variabel penelitian meskipun digunakan berkali-kali menggunakan angket dan kuisisioner yang sama [23].