

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sebelumnya

Untuk mendukung penelitian ini, peninjauan terhadap studi sebelumnya dapat dilakukan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang metodologi hubungan penggunaan mikrotransaksi di antara pengguna *game online*. Penelitian-penelitian sebelumnya telah menyelidiki implikasi mikrotransaksi dalam *game online* terhadap munculnya perilaku belanja daring yang berpotensi bermasalah. Dalam satu studi yang menggunakan metode kuantitatif non-eksperimental dengan partisipasi sebanyak 475 individu, ditemukan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam aspek perilaku belanja *online* antara kelompok yang melakukan transaksi mikro dalam *game online* dan kelompok yang tidak, penelitian ini dijadikan sebagai referensi topik utama penelitian ini yakni analisis penggunaan mikrotransaksi itu sendiri [7]. Sementara itu, penelitian lainnya mengeksplorasi perilaku konsumtif pemain *Genshin impact* dalam konteks pembelian *Gacha*. Studi tersebut melibatkan 250 partisipan dan menyimpulkan bahwa perilaku konsumtif memiliki dampak signifikan hingga 74,5% terhadap pembelian *Gacha*, sedangkan 25,5% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian[3].

Relevansi temuan-temuan tersebut dengan penelitian ini, yang berjudul "Analisis Kompulsif Belanja Daring dalam Penggunaan Mikrotransaksi pada *Game Online* (Studi Kasus: Komunitas *Game Genshin impact @BABUFESS*)," dapat diidentifikasi melalui konteks spesifik komunitas *game Genshin impact*. Penelitian ini akan membahas secara rinci dampak perilaku *Compulsive Online shopping Scale (COSS)* di kalangan anggota komunitas tersebut, dengan merujuk pada temuan penelitian sebelumnya terkait perilaku konsumtif dan penggunaan mikrotransaksi. Selanjutnya, hasil penelitian yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara kelompok yang melakukan dan tidak melakukan transaksi mikrotransaksi dapat menjadi kontribusi signifikan dalam mengevaluasi apakah

pengguna mikrotransaksi dalam *Genshin impact* mengalami tingkat *Compulsive Online shopping Scale (COSS)* yang berbeda. Dengan merangkum temuan-temuan ini secara terinci, penelitian ini akan memberikan kontribusi yang lebih mendalam dan kontekstual terhadap pemahaman mengenai dampak mikrotransaksi pada perilaku belanja *online* di dalam komunitas *game Genshin impact*. Penelitian sebelumnya yang ketiga ini berjudul "Investigasi Perilaku *Compulsive Buying* Berdasarkan Pembayaran *Non-Tunai*, Lingkungan Sosial, Dan Kondisi Keuangan" [6] memberikan kontribusi esensial terhadap pemahaman perilaku belanja kompulsif, terutama di antara mahasiswa universitas di Surabaya. Hasil penelitian menegaskan bahwa penggunaan metode pembayaran *Non-Tunai*, interaksi Lingkungan Sosial, dan kondisi Keuangan bersama-sama memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap manifestasi perilaku *compulsive buying*[8].

Dalam konteks penelitian "*Analisis Compulsive Online shopping Scale (COSS)* dalam Penggunaan Mikrotransaksi pada *Game Online* (Studi Kasus: Komunitas *Game Genshin impact @BABUFESS*)," dapat diasumsikan bahwa variabel-variabel seperti metode pembayaran daring, interaksi sosial di dalam komunitas *game*, dan kondisi keuangan pemain *Genshin impact* dapat mempengaruhi pembentukan perilaku kompulsif belanja sebagaimana yang diamati dalam penelitian sebelumnya. Dengan merujuk pada temuan penelitian tersebut, dapat diajukan hipotesis bahwa faktor-faktor tersebut berpotensi memberikan kontribusi positif terhadap munculnya perilaku kompulsif belanja dalam konteks penggunaan mikrotransaksi pada *game Genshin impact*. Penelitian sebelumnya tidak hanya memberikan dasar teoretis yang kuat untuk pengembangan hipotesis, tetapi juga memberikan kerangka kerja yang relevan untuk memahami dinamika perilaku belanja dalam lingkungan *game online*[8].

Table 1. Penelitian Sebelumnya

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
1.	<i>Micro Transaction Dalam Online Game: Apakah Memicu Perilaku Belanja Online Yang Bermasalah?</i> (J. Claudia dan I. Evita vol 1, no 2, 2019)	Melakukan penelitian terkait salah satu dampak dari <i>online game</i> yang timbul akibat adanya transaksi mikro pada daerah Jabodetabek dengan metode kuantitatif non-eksperimental.	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif non eksperimental sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif.	Penelitian ini masih banyak hal yang bisa digali untuk mendapatkan pembahasan yang lebih dalam. Salah satunya data frekuensi melakukan transaksi mikro dalam sebulan seharusnya data kontrol.	Penelitian ini digunakan sebagai referensi dalam pembuatan penelitian ini terutama dalam pemilihan topiknya tetapi penelitian ini menggunakan metode yang berbeda	Hasil dari penelitian ini yaitu Berdasarkan data-data yang sudah peneliti kaji, diperoleh hasil bahwa tidak terdapat perbedaan perilaku belanja kompulsif <i>online</i> yang signifikan antara pengguna transaksi mikro dan bukan pengguna transaksi mikro pada pemain <i>online game</i>
2.	<i>Associations Between Loot Box Use, Problematic Gaming And Gambling, And Gambling-Related Cognitions</i>	Melakukan penelitian terkait masalah yang ada yakni hubungan <i>loot box</i> pada <i>game online</i> dengan judi Pada pemain <i>game</i>	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif sampel dan prosedur sedangkan penelitian ini	Penelitian ini masih kurang karena bersifat eksplorasi dan mengandung beberapa keterbatasan dan juga hanya dapat	Penelitian ini digunakan sebagai referensi dalam pembuatan penelitian ini karena membahas tentang kotak jarahan yang	Hasil dari penelitian ini yaitu Mengenai kesamaan yang dirasakan dengan perjudian; 75,7% menyetujui

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
	(G.A.Brooks dan L. Clark vol 96, pp 26-34, Sep. 2019)	online yang pernah membuka <i>loot box</i>	menggunakan metode kualitatif	dipengaruhi oleh keputusan individu yang berpartisipasi	didapatkan dari hasil <i>microtransaction</i> yang merupakan topic dari penelitian ini	persetujuan bahwa membuka <i>Loot Box</i> terkadang terasa seperti bertaruh dan 68,1% menyetujui persetujuan untuk “Saya yakin <i>Loot Box</i> adalah bentuk Perjudian”
3.	Pengaruh Motif Rasional Dan Motif Emosional Terhadap Keputusan Pembelian Barang Virtual Dalam Permainan <i>Online Mobile Legends</i> (I.R. Mokodompit, J.D.D. Massie, and F.J.Tumewu 2021)	Melakukan penelitian terkait pengaruh motif rasional dan motif emosional terhadap keputusan pembelian barang virtual dalam permainan <i>online mobile legends</i> pada 100 pemain <i>game mobile legends</i> dengan metode teknik pengambilan sampel	Penelitian ini menggunakan metode teknik pengambilan populasi dan sampel sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif	Penelitian ini masih bersifat bias karena responden masih memiliki motif emosional saat membeli item dalam game, sehingga tidak timbul rasa rasional dalam menjawab kuisisioner tersebut	Penelitian ini digunakan sebagai referensi dalam pembuatan penelitian ini karena sama sama membahas motif dari pemain game saat melakukan <i>micro transaction</i> dalam game tersebut	Hasil penelitian ini menyatakan bahwa X1 (Motif Pembelian Rasional) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Y (Keputusan Pembelian).
4.	<i>Fortnite Microtransaction</i>	Melakukan penelitian terkait	Penelitian ini menggunakan	Penelitian ini masih perlu	Penelitian ini digunakan sebagai	Hasil dari penelitian ini

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
	<i>Spending Was Associated With Peers' Purchasing Behaviors But Not Gaming Disorder Symptoms</i> (D.L, King, A.M.T Russell, P.H Delfabbro ,and D. Polisenia vol. 104, May 2020)	Pengeluaran transaksi mikro <i>Fortnite</i> dikaitkan dengan perilaku pembelian teman sebaya tetapi bukan gejala gangguan permainan pada forum <i>online</i> terkait <i>game fornite</i>	metode teknik pengambilan sampling sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif	dipertimbangkan karena data ini ini masih berdasarkan kasus perkasus dan mengingat bahwa beberapa penerapan mungkin memiliki potensi resiko rendah bagi sebagian konsumen	referensi dalam pembuatan penelitian ini karena sama-sama membahas <i>micro transaction</i> pada suatu <i>game</i>	yaitu menunjukkan bahwa pengeluaran <i>Fornite</i> terkait terutama dengan pengaruh sosial. Termasuk peserta dengan teman dekat yang melakukan pembelian dalam game dilaporkan lebih mungkin melakukan pembelian tersebut
5.	<i>A Qualitative Analysis Of Microtransaction And Consumer Behavior Of Online Games (Case Study: Pubg Mobile Games)</i> (R.P.Ramadhanu, F.G Worang , S.J.C Wangke vol 10, no	Melakukan penelitian terkait yakni orang cenderung mengeluarkan uang untuk melakukan transaksi mikro guna memenuhi kebutuhan dan keinginannya dalam permainan. Penelitian ini dilakukan pada	Penelitian ini menggunakan metode teknik populasi dan pengambilan sampling sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif	Penelitian ini masih bias karena hanya mengambil 15 responden saja sedangkan rata-rata pengambilan sampling perlu 100 responden atau lebih	Penelitian ini digunakan sebagai referensi dalam pembuatan penelitian ini karena sama-sama membahas <i>micro transaction</i> pada suatu <i>game</i>	Hasil dari penelitian ini yaitu <i>microtransactions</i> dalam <i>game</i> memiliki hubungan dengan perilaku konsumen dalam hal kebutuhan dan keinginan, dalam hal ini kasus khusus dalam

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
	4, pp 577-583, 2022)	pemain <i>game</i> yang sudah melakukan <i>micro transaction</i>				game seluler <i>PUBG</i> .
6.	<i>Compulsive Online Shopping in</i> Cheng Chuah, N. Rita Mohamad and S. Alam Dec. 2018)	Melakukan penelitian terkait masalah yang ada yakni <i>Compulsive online shopping in</i> Malaysia.	Penelitian ini dilakukan di malaysia dan studi kasus yang berbeda dengan penelitian ini dengan studi kasus <i>microtransaction game online</i>	Penelitian ini masih kurang spesifik dalam menentukan ruang lingkupnya karena ruang lingkup yang diambil oleh peneliti sangat luas yakni semalaysia	Penelitian ini digunakan sebagai referensi dalam pembuatan penelitian ini terutama dalam pemilihan metode yang sama dengan metode COSS	Hasil dari penelitian ini yaitu dengan demikian analisis faktor menunjukkan bahwa uji realibilitas dari penelitian tersebut cenderung tinggi untuk skala yang mendasari perilaku <i>compulsive online shopping</i>
7.	Hubungan Antara Mikrotransaksi Dalam Video Game dengan Adiksi <i>Video Game</i> dikalangan	Melakukan penelitian terkait masalah hubungan dari mikrotransaksi dalam suatu <i>game</i> dengan adiksi atau	Penelitian ini menggunakan metode observasional-	Hasil penelitian hanya memberikan prevalensi adiksi <i>video game</i> dan	Penelitian ini digunakan sebagai referensi dalam pembuatan penelitian	Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat hubungan yang bermakna antara

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
	Mahasiswa Fakultas Kedokteran (R. Alexander Ricky, D. Agus, and F. Kedokteran dan Ilmu Kesehatan 2021)	kecanduan dalam suatu video <i>game</i> itu tersendiri	analitik menggunakan pendekatan <i>cross sectional</i> yang melibatkan 70 responden yang berasal dari mahasiswa kedokteran Unika Atma Jaya Jakarta angkatan 2016 sampai dengan angkatan 2018 yang dapat memenuhi kriteria inklusi	mikrotransaksi dalam video <i>game</i> pada mahasiswa. Tidak ada informasi yang diberikan mengenai analisis statistik yang digunakan untuk menghubungkan kedua variabel tersebut. Rincian tentang ukuran efek, nilai p-nilai, dan interpretasi temuan statistik harus disertakan.	ini karena sama sama membahas tema mikrotransaksi yang berhubungan dengan suatu adiksi pada suatu <i>game online</i>	mikrotransaksi dalam video <i>game</i> tema adiksi video <i>game</i> melalui uji chi square (OR=6, p=0,001). Dari hasil penelitian sang peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat hubungan antara mikrotransaksi dalam video <i>game</i> dengan adiksi video <i>game</i> .
8	Perilaku Konsumtif <i>Gamers Genshin Impact</i> terhadap Pembelian <i>Gacha</i> (C. Angelia, F. A.M. Hutabarat,	Melakukan penelitian terkait masalah yang ada yakni Perilaku Konsumtif	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, jumlah sampel yang	Kesimpulan yang diberikan terlalu umum dan tidak didukung oleh temuan yang spesifik. Penulis	penelitian ini digunakan untuk referensi dalam pembuatan penelitian ini terutama pada	Hasil dari penelitian ini yakni dapat disimpulkan bahwa pembelian gacha

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
	N. Nugroho, A. Arwin, and I. Ivone vol. 2, no. 3, pp. 61-65, Oct. 2021)	<i>Gamers Genshin Impact</i> terhadap Pembelian <i>Gacha</i>	diambil dari penelitian ini yakni sebanyak 250 orang dari populasi pemain <i>game Genshin Impact</i> yang jumlahnya saat itu belum diketahui	menyimpulkan bahwa 74,5% pembelian <i>gacha</i> dipengaruhi oleh perilaku konsumtif pemain, tetapi tidak ada penjelasan lebih lanjut tentang faktor-faktor yang terlibat dalam perilaku konsumtif atau implikasi praktis dari temuan ini.	studi kasus yang sama membahas perilaku konsumtif pada <i>gamers genshin impact</i> terhadap pembelian <i>gacha</i>	sebesar 74,5% dipengaruhi oleh perilaku konsumtif pemain, sedangkan sisanya 25,5% merupakan sumbangan faktor lain yang dapat dijelaskan oleh variable lain diluar model.
9	<i>The role of microtransactions in Internet Gaming Disorder and Gambling Disorder: A preregistered systematic review</i> (P. C.	Melakukan penelitian terkait masalah yang ada yakni menyamakan bukti terkait hubungan transaksi mikro, <i>Game online</i> , dan gangguan dalam gambling (IGD).	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan topik <i>internet gaming disorder</i>	Kesimpulan yang diberikan terlalu umum dan tidak memberikan arah bagi kebijakan dan penelitian masa depan. Perlu dijelaskan dengan lebih jelas implikasi temuan ini bagi pembuat kebijakan	Penelitian ini digunakan sebagai referensi dalam pembuatan penelitian ini terutama topiknya yang hampir sama yakni sama-sama membahas <i>microtransaction</i> dalam <i>game online</i>	Hasil dari penelitian ini yakni disimpulkan bahwa ada kebutuhan untuk mengembangkan metode yang konsisten untuk menilai IGD dan

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
	Raneri, C. Montag, D. Rozgonjuk, J. Satel, and H. M. Pontes vol. 15, Jun. 2022			dan saran untuk penelitian yang akan datang.		keterlibatan transaksi mikro
10.	Investigasi Perilaku <i>Compulsive Buying</i> Berdasarkan Pembayaran <i>Non Tunai</i> , Lingkungan Sosial, dan Kondisi Keuangan (M. P.R. A. M. Berto Mulia Wibawa vol. 13, pp. 1-11, Apr. 2020)	Melakukan penelitian terkait masalah yang ada yakni menganalisis pengaruh promosi penjualan, pembayaran <i>non-tunai</i> , lingkungan sosial, dan kondisi keuangan terhadap	Penelitian ini lebih membahas ke arah lingkungan sosial dan juga memiliki metode yang berbeda yakni metode analisis deskriptif dengan desain <i>cross-sectional</i> ganda	Hasil penelitian disajikan secara umum tanpa menyediakan rincian tentang hubungan dan kekuatan masing-masing variabel yang diteliti. Tidak ada informasi tentang pengukuran variabel, koefisien regresi, atau	Penelitian ini digunakan sebagai referensi dalam pembuatan penelitian ini terutama teori yang diambil yakni teori <i>compulsive buying</i> yang masih selaras dan berkesinambungan dengan teori	Hasil dari penelitian ini yakni menunjukkan bahwa variabel promosi penjualan, pembayaran <i>non-tunai</i> , dan kondisi keuangan memiliki pengaruh positif terhadap perilaku kompulsif pada mahasiswa universitas di

Berdasarkan Tabel 1 dapat disimpulkan bahwa perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada metode yang digunakan. Adapun metode penelitian pada penelitian sebelumnya memiliki kecenderungan penggunaan metode kualitatif akan tetapi dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Kontribusi yang diberikan pada penelitian ini yaitu membantu pemain *game genshin impact* atau pemain *game online* dapat lebih bijak dalam melakukan *micro transaction* agar fungsi kegunaan *microtransaction* dalam *game* tidak mempengaruhi bahkan mengganggu stabilitas keuangan dari pengguna *game* itu sendiri.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Mikrotransaksi

Menurut Setiawan (2014) mikrotransaksi adalah model bisnis yang memungkinkan pengguna untuk membeli barang-barang *virtual* dengan melakukan pembayaran dalam jumlah kecil. Dalam *game online* transaksi mikro berguna sebagai sumber pendapatan bagi para pengembang (*developer*) *game online* tersebut. Mikrotransaksi sendiri menawarkan *Virtual Goods/Virtual Item* untuk dibeli dan ditujukan bagi pengguna yang tertarik mendapatkan kemudahan dalam bermain, dalam hal ini pengguna *game online* tidak diwajibkan untuk membeli *Virtual Goods/Virtual Item* yang ditawarkan karena hal tersebut tidak akan mempengaruhi *gameplay* dan merupakan hal opsional [9].

Pembelian item dalam *game* menggunakan mikrotransaksi pada dasarnya dilakukan dengan uang *virtual* yang disediakan oleh pengembang *game*. Uang *virtual* tersebut merupakan bentuk uang digital yang hanya dikelola dan dikontrol oleh pengembang *game online*, kemudian digunakan oleh para pemainnya. Menurut *Financial Crimes Enforcement Network (FinCEN)* di Amerika Serikat, Uang digital merupakan bentuk representasi nilai yang dibuat oleh lembaga keuangan sentral atau entitas berwenang lainnya, yang dirancang sebagai suatu instrumen pembayaran elektronik yang dapat ditransfer, disimpan, atau diperdagangkan secara *online*. [10].

2.2.2 *Virtual Consumerism*

Dengan kemudahan yang ditawarkan dan terus berkembangnya teknologi saat ini tentu mendorong kecenderungan perilaku konsumtif dalam berbelanja di dunia *virtual* sehingga saat ini tidak sedikit yang terbiasa dengan sistem jual beli di dunia *virtual*

untuk pembelian item – item yang hanya dapat diakses dan digunakan di dunia *virtual*. Fenomena tersebut dikenal sebagai konsumsi *virtual* atau *virtual consumption*, dengan nama lainnya ialah *mikrotransaksi*. Dengan jelas dapat dipahami bahwa perilaku konsumtif yang berlebihan di dunia maya disebut sebagai *konsumerisme virtual* atau *virtual consumerism*. Pemain *game online* bisa terjerumus dalam perilaku ini ketika mereka cenderung mengeluarkan uang secara berlebihan untuk membeli item-item *virtual*, bahkan hingga nominal uang yang besar, melalui mikrotransaksi saat membeli barang-barang *virtual* dalam *game online*. Hal ini tentu mendorong keputusan untuk menghambur - hamburkan uang di dunia nyata untuk membeli uang di dunia *virtual*, yang akhirnya membentuk perilaku konsumtif bagi pemain *game online* [11].

2.2.3 *Compulsive Online shopping Scale (COSS)*

Mengacu pada pendapat Andreassen (2014) diketahui bahwa *Compulsive Shopping* merupakan suatu kecenderungan perilaku dalam berbelanja secara kompulsif atau yang juga disebut sebagai “*shopaholism*” atau “*oniomania*”. Dia menjelaskan bahwa belanja kompulsif adalah kekhawatiran dalam berbelanja yang mendorong seseorang untuk tidak terkendali dalam membeli, bahkan dapat menghabiskan waktu dan usaha yang sangat besar dalam berbelanja sehingga merusak aspek penting lain dari kehidupannya. Munculnya internet dan berkembangnya *e-commerce* saat ini menjadi penyebab utama munculnya fenomena *Compulsive Online shopping Scale (COSS)* yang merupakan perkembangan dari *Compulsive Shopping*, dimana memungkinkan seseorang untuk melakukan belanja kompulsif dengan menggunakan internet atau secara *online* atau dorongan berulang yang sulit dikendalikan untuk membeli barang-barang yang sering kali tidak memiliki nilai atau tidak digunakan secara efektif, melalui penggunaan internet atau perangkat lain sebagai sarana berbelanja [12].

Sehubungan dengan hal tersebut, menurut Andreassen, dkk dijelaskan bahwa ada 7 komponen mendasar atau suatu dimensi dalam *Compulsive Online shopping Scale (COSS)* yang merujuk pada karakter inti kecanduan dan termasuk dalam DSM-IV (Manchiraju, Sadachar, & Ridgway, 2016) diantaranya adalah :

- 1) ***Salience***, merujuk pada tanda-tanda perilaku yang selalu memberikan prioritas tinggi pada suatu aktivitas tertentu (seperti berbelanja) dan menganggapnya sangat penting.
- 2) ***Mood modification***, merujuk pada penggunaan berbelanja *online* sebagai strategi untuk menghadapi atau mengatasi perasaan yang sedang dirasakan.

- 3) **Tolerance**, merujuk pada tanda-tanda bahwa intensitas berbelanja *online* terus meningkat seiring berlalunya waktu.
- 4) **Withdrawal**, merujuk pada tanda-tanda perasaan yang tidak menyenangkan yang muncul saat seseorang berhenti atau mengurangi frekuensi berbelanja *online*.
- 5) **Conflict**, merujuk pada tanda-tanda masalah yang timbul akibat kebiasaan berbelanja *online* yang berlebihan.
- 6) **Relapse**, merujuk pada tanda-tanda kecenderungan untuk terus menerus berbelanja *online* dan menjadikannya sebagai aktivitas yang terprogram dengan pola yang sudah terbentuk.
- 7) **Problem**, merujuk pada tanda-tanda masalah kecanduan yang bisa membuat finansial pelaku menjadi terganggu.

Adapun keterkaitan pengertian *Compulsive Online shopping Scale (COSS)* dengan penelitian ini ialah sebagai dasar pembahasan dalam penelitian tentang peran *game online* dan keterkaitannya dengan tingkat *Compulsive Online shopping Scale (COSS)*. Dalam hal ini, 7 komponen dasar atau dimensi dalam *Compulsive Online shopping Scale (COSS)* menurut Manchiraju, Sadachar, & Ridgway digunakan sebagai dasar teori dalam penelitian ini untuk selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam menganalisis dan menjelaskan hasil penelitan [12].

2.2.4 Validitas

Validitas penelitian berperan sebagai indikator utama yang menentukan sejauh mana instrumen pengukur mampu mengukur dengan tepat dan akurat suatu konstruk tertentu. Terdapat dua aspek validitas yang signifikan, yaitu validitas internal dan eksternal. Validitas internal merujuk pada kemampuan instrumen untuk merefleksikan hubungan sebab-akibat yang diinginkan dalam suatu penelitian, sementara validitas eksternal mengukur kemampuan generalisasi hasil penelitian ke populasi atau situasi lain. Proses pengujian validitas melibatkan langkah-langkah kritis, seperti validitas konten yang mengevaluasi kecakupan konten instrumen melalui keterlibatan pakar, dan validitas kriteria yang membandingkan hasil pengukuran dengan standar tertentu [14].

Peningkatan validitas instrumen dapat dicapai melalui pengembangan instrumen yang memastikan pertanyaan atau item pada instrumen mencerminkan konstruk secara tepat dan komprehensif. Tahap uji coba awal (*piloting*) dan revisi instrumen merupakan langkah praktis dalam mendeteksi dan memperbaiki potensi masalah.

Pemilihan sampel yang representatif juga menjadi esensi untuk memastikan hasil penelitian dapat diterapkan secara lebih luas. Meskipun langkah-langkah ini dapat memperbaiki validitas, peneliti perlu memperhatikan potensi ancaman terhadap validitas, baik yang bersifat internal maupun eksternal, yang dapat menghambat keabsahan dan akurasi hasil penelitian [15].

Analisis statistik, seperti korelasi, regresi, dan analisis faktor, juga turut berperan dalam menilai validitas. Korelasi dan regresi membantu mengukur hubungan antar variabel, sedangkan analisis faktor digunakan untuk memeriksa struktur internal instrumen pengukuran. Dengan mengaplikasikan konsep validitas dan metode analisis yang tepat, peneliti dapat memastikan hasil penelitian mencerminkan konstruk yang diinginkan secara akurat, meningkatkan kepercayaan dalam interpretasi temuan, dan memberikan kontribusi yang substansial pada ranah ilmiah [16].

2.2.5 Reliabilitas

Reliabilitas merujuk pada tingkat konsistensi atau kestabilan instrumen pengukur dalam memberikan hasil yang dapat diandalkan dan dapat diulang pada waktu yang berbeda. Pengukuran reliabilitas menjadi landasan penting dalam menilai seberapa baik sebuah instrumen dapat memberikan hasil yang konsisten, mengurangi potensi kesalahan yang mungkin disebabkan oleh faktor-faktor eksternal. Hasil yang konsisten memperkuat kepercayaan pada validitas instrumen, menjadikan reliabilitas sebagai parameter penting dalam perancangan dan pelaksanaan penelitian ilmiah [17].

Jenis-jenis reliabilitas yang digunakan dalam penelitian memberikan perspektif yang berbeda terhadap konsistensi instrumen. Reliabilitas internal mengevaluasi sejauh mana *item* atau pertanyaan pada instrumen mencerminkan konstruk yang diukur secara konsisten. Di sisi lain, reliabilitas tes-ulang (*test-retest*) mempertimbangkan konsistensi hasil instrumen pada waktu yang berbeda, sementara reliabilitas split-half mengukur konsistensi antara dua bagian instrumen yang dibagi. Pemilihan jenis reliabilitas yang sesuai dengan kebutuhan penelitian memberikan kejelasan terhadap keandalan instrumen dan memastikan bahwa data yang dikumpulkan dapat diandalkan [17].

Pengukuran reliabilitas melibatkan analisis statistik, seperti koefisien korelasi atau *Cronbach's alpha*. Hasil dari analisis ini memberikan pemahaman yang mendalam terhadap sejauh mana instrumen dapat diandalkan dalam pengumpulan data. Implikasinya sangat signifikan, karena hasil penelitian yang bergantung pada

instrumen yang tidak konsisten dapat mengurangi kepercayaan pada validitas dan ketetapan temuan. Dengan memastikan reliabilitas yang tinggi, peneliti dapat meningkatkan kepercayaan dalam interpretasi dan aplikasi hasil penelitian mereka, menghasilkan kontribusi ilmiah yang lebih kuat dan relevan [18].

2.2.6 Hipotesis

Hipotesis memiliki peran penting sebagai landasan untuk menyusun dan menguji dugaan mengenai hubungan antar variabel atau fenomena yang menjadi fokus kajian. Sebagai suatu proposisi sementara, hipotesis membantu merumuskan pertanyaan penelitian dan memberikan arah bagi proses pengumpulan dan analisis data. Secara esensial, hipotesis membentuk kerangka kerja untuk menguji kesahihan dugaan ilmiah dan mengarahkan upaya penelitian menuju pemahaman yang lebih mendalam [19].

Adapun dalam dunia penelitian, terdapat dua jenis hipotesis utama yang digunakan. Pertama, hipotesis nol (*null hypothesis*) atau bisa disebut juga “*P-values*” menyatakan bahwa tidak ada efek atau hubungan yang signifikan antar variabel yang diteliti. Sementara itu, hipotesis alternatif menyajikan prediksi sebaliknya, menunjukkan adanya hubungan atau efek yang dapat diamati. Hipotesis nol seringkali menjadi dasar untuk uji statistik yang bertujuan menguji signifikansi hasil penelitian, sementara hipotesis alternatif menggambarkan harapan peneliti terkait efek atau hubungan yang mungkin terjadi [19].

R Square dikenal sebagai koefisien determinasi, mengukur sejauh mana variasi dalam data hasil penelitian dapat dijelaskan oleh model statistik yang digunakan. Nilai *R Square* berkisar antara 0 hingga 1, di mana nilai yang lebih tinggi menunjukkan bahwa model tersebut dapat menjelaskan sebagian besar variasi data. Misalnya, jika *R Square* memiliki nilai 0.75, maka 75% variasi dalam data dapat dijelaskan oleh model statistik yang digunakan [20]. Adapun *Inner* model yang mengacu pada bagian dari model penelitian struktural yang fokus pada hubungan antara variabel laten atau konsep yang tidak dapat diukur secara langsung. Dalam kerangka konsep hipotesis, *inner* model berfokus pada interaksi dan korelasi antara variabel laten tersebut [21]. Proses pembentukan dan pengujian hipotesis dimulai dengan pemahaman mendalam terhadap literatur dan penelitian terkait.

Adapun Nilai T sebagai alat ukur yakni Nilai T (*t-value*) adalah ukuran signifikansi statistik dari koefisien regresi dalam suatu analisis regresi. Nilai T yang signifikan menunjukkan bahwa variabel tersebut memiliki pengaruh yang nyata

terhadap variabel lain dalam model [22]. Dalam dasar teori hipotesis, nilai T dapat digunakan untuk menguji signifikansi setiap koefisien regresi, membantu peneliti dalam menentukan apakah ada bukti statistik yang mendukung atau menolak hipotesis yang diajukan. Semakin tinggi nilai T, semakin signifikan pengaruh variabel tersebut dalam model hipotesis. Peneliti merumuskan dugaan-dugaan yang dapat diuji berdasarkan pemahaman teoritis yang ada. Selanjutnya, hipotesis diuji melalui desain penelitian yang tepat, pengumpulan data, dan analisis statistik. Hasil uji hipotesis digunakan untuk menentukan sejauh mana hasil pengamatan atau data yang dikumpulkan konsisten atau tidak konsisten dengan hipotesis yang diajukan. Dengan demikian, melalui proses hipotesis, penelitian ilmiah dapat mencapai pemahaman yang lebih mendalam dan memberikan sumbangan terhadap perkembangan pengetahuan di berbagai bidang [23].