

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

3.1.1 Tempat Penelitian

Tempat yang dipilih oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian ini adalah Jabodetabek, Indonesia. Alasan peneliti memilih tempat tersebut adalah karena tingginya angka penetrasi internet di daerah tersebut. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik, DKI Jakarta dan sekitarnya memiliki angka penetrasi internet senilai 73,46%. Angka ini lebih tinggi dibandingkan dengan provinsi-provinsi lain dan lebih tinggi dari angka penetrasi internet dalam skala nasional, yakni 47,69% (Badan Pusat Statistik, 2019).

3.1.2 Waktu Penelitian

Periode penghimpunan data dalam penelitian ini dilakukan pada bulan November 2021 sampai dengan Desember 2021

3.2 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015:14), metode penelitian kuantitatif adalah metode dengan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara *random*.

Bentuk hubungan dalam penelitian ini adalah hubungan kausal yakni hubungan yang bersifat sebab-akibat (Sugiyono, 2015:57–59).

3.3 Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2015:117), populasi adalah generalisasi dari objek atau subjek yang memiliki sifat atau karakteristik tertentu untuk dipelajari dan disimpulkan. Populasi dalam penelitian ini adalah pemain *game Mobile Legends Bang Bang* di Jabodetabek Indonesia. Jenis populasi dalam penelitian ini adalah *infinite population* atau populasi yang tidak terhingga dikarenakan kurangnya data reliabel mengenai jumlah pemain *Mobile Legends Bang Bang* yang ada di daerah Jabodetabek Indonesia.

Menurut Hair (2010:176), peneliti dapat menentukan jumlah sampel yang belum diketahui dengan mengalikan jumlah indikator yang digunakan dalam penelitian dengan lima. Dalam hal ini, indikator yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 46 indikator. Dengan kata lain, jumlah minimal sampel dalam penelitian ini adalah $46 \times 5 = 230$ sampel. Menurut Sugiyono (2015:118), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Metode *sampling* yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan berbagai pertimbangan

Memartabatkan Bangsa

tertentu (Sugiyono, 2015:124). Pertimbangan tertentu atau kriteria yang ditentukan oleh peneliti antara lain, bertempat tinggal di Jabodetabek Indonesia, pernah bermain *game online*, dan mengetahui tentang *game Mobile Legends Bang Bang*. Kuesioner penelitian disebarakan melalui saluran saluran media sosial yang memuat komunitas pemain Mobile Legends Bang Bang seperti Official Facebook Mobile Legends dan Global World Chat dalam *game* itu sendiri sehingga responden sesuai dengan sasaran.

3.4 Penyusunan Instrumen

3.4.1 Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015:60). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis variabel, yakni:

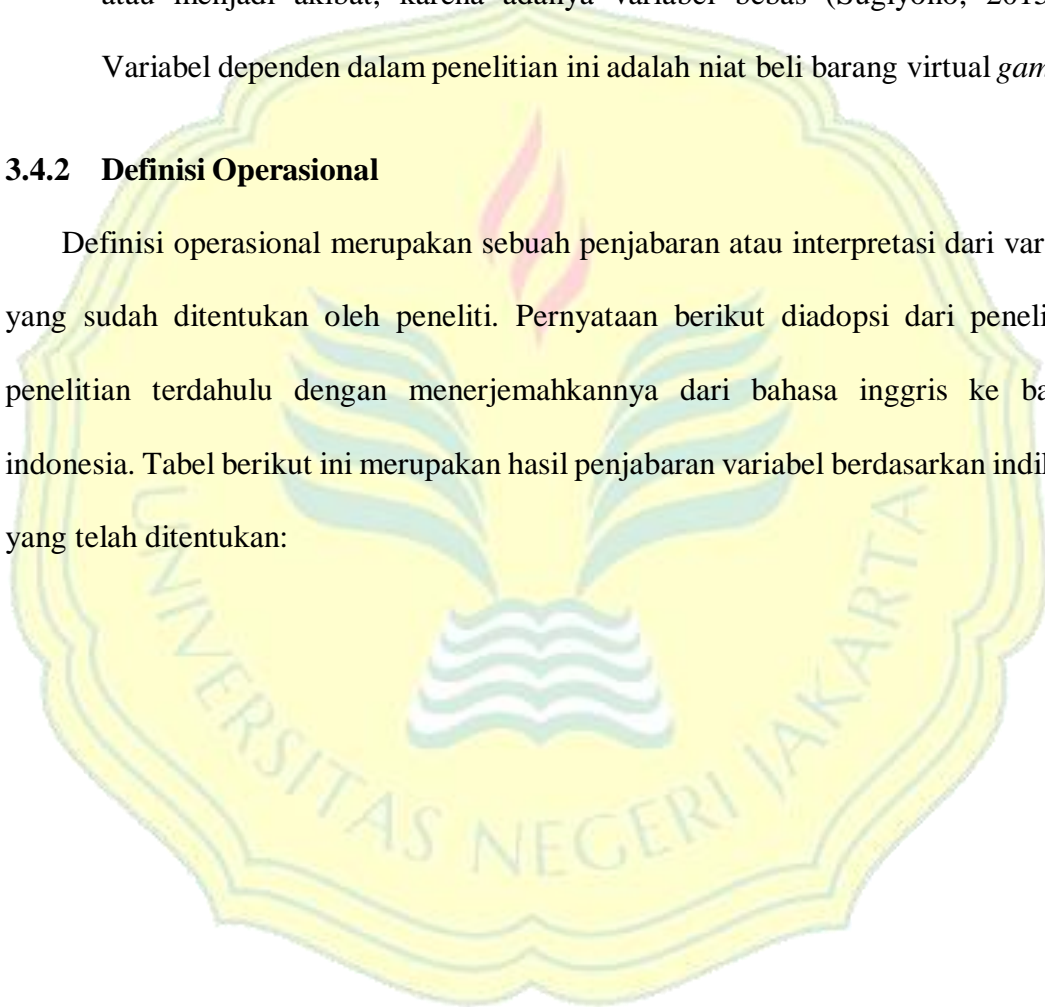
- 1) Variabel Independen (X); variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (Sugiyono, 2015:61). Variabel independen dalam penelitian ini berjumlah delapan, yakni: kompetensi karakter, nilai moneter, kualitas fungsional, ekspresi citra diri sosial, dukungan hubungan sosial, nilai kenikmatan, nilai estetika, dan fleksibilitas akses

- 2) Variabel Dependen (Z); variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2015:61).

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah niat beli barang virtual *game*.

3.4.2 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan sebuah penjabaran atau interpretasi dari variabel yang sudah ditentukan oleh peneliti. Pernyataan berikut diadopsi dari penelitian-penelitian terdahulu dengan menerjemahkannya dari bahasa inggris ke bahasa indonesia. Tabel berikut ini merupakan hasil penjabaran variabel berdasarkan indikator yang telah ditentukan:



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Tabel 3.1 Variabel Operasional

Definisi Variabel	Pernyataan dalam Bahasa Indonesia yang disesuaikan	Pernyataan dalam Bahasa Inggris	Sumber
Kompetensi karakter (X1) adalah peningkatan kemampuan karakter yang didapatkan dari pembelian barang virtual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saat saya menggunakan barang virtual (<i>skin, emblem fragment</i>) kekuatan karakter saya meningkat 2. Saat saya menggunakan barang virtual (<i>skin, emblem fragment</i>) saya bisa memperoleh lebih banyak poin dalam sebuah <i>match</i> 3. Saat saya menggunakan barang virtual (<i>skin, emblem fragment</i>) saya bisa memperoleh lebih banyak pencapaian (<i>achievement</i>) dalam <i>game</i> 4. Dengan barang virtual <i>game</i> (<i>skin, emblem fragment</i>) saya dapat meningkatkan permainan dengan cepat 5. Barang virtual <i>game</i> memberikan kekuatan hidup pada permainan saya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>When I use the virtual goods sold here, I increase my powers</i> 2. <i>When I use the virtual goods sold here, I can get more game points than before.</i> 3. <i>When I use the virtual goods sold here, I can get more achievements</i> 4. <i>When I use the virtual goods sold here, I can increase my game level quickly.</i> 5. <i>When I use the virtual goods sold here, my health point increase</i> 	(Chou & Kimsuwan, 2013; Febrianto & Yessy, 2019; Ho & Wu, 2012; Park & Lee, 2011a; Pratiwi, 2015; Wicaksana & Syah, 2020)

Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa

Definisi Variabel	Pernyataan dalam Bahasa Indonesia yang disesuaikan	Pernyataan dalam Bahasa Inggris	Sumber
<p>Nilai moneter (X2) adalah barang <i>game</i> yang dianggap layak untuk harganya karena <i>gamer</i> menilai efektivitas biaya sebelum membeli barang tersebut</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Barang virtual dalam <i>game</i> (<i>skin, emblem fragment</i>) merupakan produk yang baik sesuai dengan harganya 2. Barang virtual dalam <i>game</i> (<i>skin, emblem fragment</i>) memiliki harga yang wajar. 3. Barang virtual dalam <i>game</i> (<i>skin, emblem fragment</i>) dijual dengan harga yang ekonomis 4. Barang virtual dalam <i>game</i> (<i>skin, emblem fragment</i>) bernilai lebih dari yang saya bayarkan 5. Barang virtual dalam <i>game</i> (<i>skin, emblem fragment</i>) memberikan nilai untuk mata uang virtual. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. A game item is a good product given the price 2. The prices of game items are reasonable 3. Game items are sold at an economical price 4. Game items are worth more than what they cost 5. Game items provide value for virtual currency 	<p>(Chou & Kimsuwan, 2013; Park & Lee, 2011a; Pratiwi, 2015; Wicaksana & Syah, 2020)</p>
<p>Kualitas Fungsional (X3) adalah kegunaan dan mutu dari barang virtual.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Barang virtual dalam <i>game</i> memiliki standar kualitas yang terpercaya. 2. Barang virtual dalam <i>game</i> memiliki performa yang dapat diandalkan 3. Barang virtual dalam <i>game</i> bagus secara keseluruhan 4. Barang virtual dalam <i>game</i> memiliki tingkat kualitas yang baik 5. Barang virtual yang dijual memiliki fungsi yang baik dan sesuai saat digunakan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. The virtual goods sold here have an acceptable standard of quality. 2. The virtual goods sold here are reliable in their performance. 3. The virtual goods sold here are good in terms of their overall excellence. 4. The virtual goods sold here possess a degree of quality which is satisfactory. 5. The virtual goods sold here have good function and fit when used 	<p>(Febrianto & Yessy, 2019; Ho & Wu, 2012; Kim et al., 2011; Miladian & Sarvestani, 2012; Warouw, 2014; Wijaya & Alamanda, 2016)</p>

Definisi Variabel	Pernyataan dalam Bahasa Indonesia yang disesuaikan	Pernyataan dalam Bahasa Inggris	Sumber
Ekspresi citra diri sosial (X4) adalah kemampuan yang dirasakan dari barang digital untuk meningkatkan citra seseorang di mata orang lain.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketika saya menggunakan barang virtual (khususnya <i>skin</i>), saya bisa memperindah karakter <i>game</i> saya menjadi lebih modis atau bergaya. 2. Ketika saya menggunakan barang virtual (khususnya <i>skin</i>), saya akan dipandang lebih tinggi oleh pemain lain 3. Menggunakan barang virtual (khususnya <i>skin</i>) meningkatkan citra diri saya terhadap pemain lain. 4. Menggunakan barang virtual (khususnya <i>skin</i>) meningkatkan ekspresi diri saya terhadap pemain lain. 5. Menggunakan barang virtual (khususnya <i>skin</i>) membuat saya merasa bangga ketika bermain 6. Menggunakan barang virtual (khususnya <i>skin</i>) memberikan kesan yang baik terhadap diri saya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>When I use the virtual goods sold here, I can adorn my game characters to be more fashionable or stylish.</i> 2. <i>When I use the virtual goods sold here, I am more noticed by others.</i> 3. <i>Using the virtual goods sold here enhances my self-image to others.</i> 4. <i>Using the virtual goods sold here improves my self-expression to others.</i> 5. <i>Using the virtual goods sold here makes me proud</i> 6. <i>Using the virtual goods sold here makes a good impression on other people.</i> 	(Chen & Chen, 2020; Febrianto & Yessy, 2019; Ho & Wu, 2012; Kim et al., 2011; Miladian & Sarvestani, 2012; Warouw, 2014)

Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa

Definisi Variabel	Pernyataan dalam Bahasa Indonesia yang disesuaikan	Pernyataan dalam Bahasa Inggris	Sumber
Dukungan hubungan sosial (X5) adalah kemampuan yang dirasakan dari barang digital untuk membentuk, memelihara, dan meningkatkan hubungan interpersonal.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan barang virtual (khususnya <i>skin</i>) dapat membantu saya untuk membentuk ikatan interpersonal dengan pemain lain. 2. Menggunakan barang virtual (khususnya <i>skin</i>) dapat membantu saya dalam mempererat hubungan sosial saya dengan pemain lain. 3. Menggunakan barang virtual (khususnya <i>skin</i>) dapat membantu saya dalam menemukan teman baru 4. Menggunakan barang virtual (khususnya <i>skin</i>) dapat membantu saya untuk berkomunikasi dengan pemain lain 5. Menggunakan barang virtual (khususnya <i>skin</i>) membantu saya untuk bergaul dengan pemain lain 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Using the virtual goods sold here better enables me to form interpersonal bonds with others.</i> 2. <i>Using the virtual goods sold here enhances my social relationships with others.</i> 3. <i>Using the virtual goods sold here helps me make new friends.</i> 4. <i>Using the virtual goods sold here help me to communicate with other players</i> 5. <i>Using the virtual goods sold here helps me maintain my social relationships with others.</i> 	(Febrianto & Yessy, 2019; Ho & Wu, 2012; Kim et al., 2011; Miladian & Sarvestani, 2012; Warouw, 2014; Wijaya & Alamanda, 2016)
Nilai kenikmatan (X6) adalah peningkatan kesenangan, perhatian, dan imajinasi yang dirasakan pada pembelian barang virtual.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya dapat menikmati <i>game</i> lebih baik ketika menggunakan barang virtual <i>game</i> 2. <i>Game</i> akan lebih menyenangkan ketika saya menggunakan barang virtual <i>game</i>. 3. Menggunakan barang virtual <i>game</i> dapat mendorong rasa ingin tahu saya terhadap <i>game</i>. 4. Menggunakan barang virtual <i>game</i> dapat merangsang imajinasi saya terhadap <i>game</i> 5. Menggunakan barang virtual <i>game</i> membuat saya antusias 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>When I use the virtual goods sold here, I enjoy the game more.</i> 2. <i>When I use the virtual goods sold here, I find the game more exciting.</i> 3. <i>Using the virtual goods sold here stimulates my curiosity.</i> 4. <i>Using the virtual goods sold here arouses my imagination.</i> 5. <i>Using the virtual goods sold here keeps me absorbed.</i> 	(Chou & Kimsuwan, 2013; Park & Lee, 2011b; Pratiwi, 2015; Wicaksana & Syah, 2020)

Definisi Variabel	Pernyataan dalam Bahasa Indonesia yang disesuaikan	Pernyataan dalam Bahasa Inggris	Sumber
<p>Nilai estetika (X7) adalah peningkatan daya tarik visual yang dirasakan dalam pembelian barang virtual <i>game</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Barang virtual dalam <i>game</i> (khususnya <i>skin</i>) memiliki nilai seni bagi saya 2. Barang virtual dalam <i>game</i> (khususnya <i>skin</i>) merefleksikan keindahan 3. Barang virtual dalam <i>game</i> (khususnya <i>skin</i>) enak untuk dipandang (<i>eye catching</i>) 4. Barang virtual dalam <i>game</i> (khususnya <i>skin</i>) memiliki fitur yang atraktif secara estetis 5. Barang virtual yang dijual di dalam <i>game</i> (khususnya <i>skin</i>) menarik bagi saya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>The virtual goods sold here have artistic value.</i> 2. <i>The virtual goods sold here reflect beauty.</i> 3. <i>The virtual goods sold here are aesthetically appealing.</i> 4. <i>The virtual goods sold here have attractive aesthetic feature.</i> 5. <i>The virtual goods sold here is interesting for me</i> 	<p>(Febrianto & Yessy, 2019; Ho & Wu, 2012; Kim et al., 2011; Warouw, 2014; Wijaya & Alamanda, 2016)</p>
<p>Fleksibilitas akses (X8) adalah sejauh mana pengguna dapat memainkan <i>game</i> kapan saja dan dapat mengontrol periode waktu untuk bermain.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya bisa mengontrol waktu saya disaat bermain <i>game Mobile Legends Bang Bang</i> 2. Saya bisa bermain <i>game Mobile Legends Bang Bang</i> kapan saja dan dimana saja 3. Saya bisa berhenti bermain <i>game Mobile Legends Bang Bang</i> kapan saja dan dimana saja. 4. Saya bisa bermain <i>game Mobile Legends Bang Bang</i> tanpa ada hambatan 5. Menurut saya, <i>game Mobile Legends Bang Bang</i> sangat praktis dalam hal aksesibilitas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>I can control the time playing game by myself.</i> 2. <i>I can play the game at anytime.</i> 3. <i>I can stop playing the game at any time.</i> 4. <i>I can play the game without any restrictions</i> 5. <i>In my opinion, the game is practical in terms of flexibility</i> 	<p>(Hsiao & Chen, 2016; Wei & Lu, 2014)</p>

Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa

Definisi Variabel	Pernyataan dalam Bahasa Indonesia yang disesuaikan	Pernyataan dalam Bahasa Inggris	Sumber
<p>Niat Beli (Y) adalah respon konsumen dalam bentuk perilaku terhadap suatu objek yang menandakan keinginan konsumen untuk membeli suatu produk</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemungkinan saya akan mempertimbangkan untuk membeli barang virtual dari <i>game</i> ini di masa mendatang sangatlah tinggi. 2. Ketersediaan saya untuk membeli barang virtual dari <i>game</i> ini di masa depan sangatlah tinggi. 3. Saya berharap untuk dapat membeli barang virtual dari <i>game</i> ini segera 4. Saya berniat meningkatkan permainan saya dengan membeli barang virtual dari <i>game</i> ini 5. Saya berniat untuk membeli barang virtual dari <i>game</i> ini di masa yang akan datang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. The probability that I will consider buying virtual goods from this game in the future is high. 2. My willingness to buy a virtual good from this game in the future is high. 3. I hope to buy game items soon 4. I intend to enhance my gaming experience with buying game items 5. I intend to buy game items in the future 	<p>(Ho & Wu, 2012; Kim et al., 2011; Pratiwi, 2015)</p>

Sumber: Data diolah peneliti (2021)

Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa

3.4.3 Skala Pengukuran

Menurut Sugiyono (2015:133), skala pengukuran adalah sebuah tolak ukur yang menentukan panjang pendanya interval dalam pengukuran demi menghasilkan data kuantitatif. Skala pengukuran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala *Likert* yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala satu sampai enam. Angka satu menandakan jawaban ekstrim "Sangat Tidak Setuju" sedangkan angka enam menandakan jawaban ekstrim "Sangat Setuju". Alasan peneliti menggunakan skala satu sampai enam adalah karena dapat memberikan realibilitas yang tinggi. Menurut Abdul (2010:402) skala *Likert* 6 poin memiliki tingkat realibilitas data yang lebih tinggi dibandingkan dengan skala *Likert* 5 poin.

Tabel 3.2 Skala *Likert*

Alternatif Pernyataan	Bobot Nilai	Kode
Sangat Tidak Setuju	1	STS
Tidak Setuju	2	TS
Agak Tidak Setuju	3	ATS
Agak Setuju	4	AS
Setuju	5	S
Sangat Setuju	6	SS

Sumber: Sugiyono (2015:133)

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data yang akan digunakan dalam penelitian ini bersifat primer. Teknik pengambilan data penelitian ini adalah penyebaran kuesioner elektronik melalui aplikasi *Google Form*. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015:199). Tujuan dari penyebarankuesioner tersebut adalah untuk menghimpun informasi yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan dalam penelitian. Kuesioner tersebut berisikan pernyataan seputar aspek fungsional, sosial, dan emosional *game Mobile Legends Bang Bang* yang nantinya berujung terhadap niat beli barang virtual dari *game* tersebut. Kuesioner lengkap penelitian ini dapat dilihat pada bagian Lampiran I. Kuesioner penelitian disebarikan melalui saluran saluran media sosial yang memuat komunitas pemain *Mobile Legends Bang Bang* seperti Official Facebook *Mobile Legends* dan *Global World Chat* dalam *game* itu sendiri sehingga responden sesuai dengan sasaran.

3.6 Teknik Analisis Data

Pengolahan data menggunakan perangkat lunak AMOS 25. Perangkat lunak AMOS dipilih oleh peneliti karena kemampuannya dalam mengidentifikasi hubungan antara variabel yang kompleks. AMOS juga tidak memerlukan sintaks atau bahasa pemrograman yang rumit untuk mengoperasikannya sehingga lebih mudah untuk dimengerti. Metode analisis yang digunakan yakni *structural equation modelling* (SEM), teknik ini digunakan dalam rangka menguji hipotesis dan melakukan validasi kualitas data.

3.6.1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan dalam penelitian ini untuk menggambarkan kondisi dan karakteristik jawaban responden untuk masing-masing variabel yang diteliti. Hasil analisis akan digunakan untuk mendapatkan kecenderungan jawaban responden mengenai kondisi masing-masing variabel penelitian (Haryono, 2016:213).

3.6.2. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dilakukan untuk menganalisis apakah semua pertanyaan yang digunakan untuk variabel dalam kuesioner tersebut valid atau tidak, berdasarkan korelasi antara setiap pertanyaan dengan total pertanyaan (Djamaluddin et al., 2017:3777). Pengujian validitas merupakan hal yang penting dilakukan dalam rangka mengetahui valid tidaknya suatu instrumen penelitian. Dalam melakukan uji validitas, peneliti melakukan tes KMO and *Bartlett's Test of Sphericity*. Kemudian peneliti melakukan tes validitas melalui matriks komponen.

Uji reliabilitas dilakukan dengan menguji konsistensi dan stabilitas jawaban pertanyaan (Djamaluddin et al., 2017:3778). Suatu kuesioner dapat dibilang reliabel disaat jawaban responden konsisten dan tidak berbeda jauh secara ekstrim. Dalam melakukan uji reliabilitas, peneliti menggunakan metode *Cronbach Alpha*. Variabel dinyatakan reliable jika nilai Cronbach lebih besar dari 0,6. Sebaliknya, jika nilai Cronbach lebih kecil dari 0,6 maka variabel dinyatakan tidak reliable.

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

3.6.3. Kesesuaian Model

Kelayakan sebuah model SEM harus diuji terlebih dahulu menggunakan kriteria *Goodness of Fit*. Hair dalam Haryono (2016:66) membagi *Goodness of Fit* atau uji kecocokan menjadi tiga bagian, yakni:

1. *Absolute Fit Measures* (Ukuran kecocokan absolut)
2. *Incremental Fit Measures* (Ukuran kecocokan inkremental)
3. *Parsimonious Fit Measures* (Ukuran kecocokan parsimoni)

Absolute Fit Measures menentukan derajat prediksi model keseluruhan (model struktural dan pengukuran) terhadap matrik korelasi dan kovarian. Dari berbagai macam ukuran kecocokan absolut, ukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. *Chi-square* (X^2) digunakan untuk menguji seberapa dekat kecocokan antara matrik kovarian sampel S dengan matrik kovarian model $\Sigma(\Theta)$. Semakin kecil nilai *chi square* maka model semakin sesuai antara model teori dan data sampel.
2. Nilai GFI berkisar antara 0 (*poor fit*) sampai 1 (*perfect fit*), dan nilai $GFI \geq 0,90$ merupakan *goodfit* (kecocokan yang baik), sedangkan $0.80 < GFI < 0.90$ sering disebut sebagai *marginal fit*.

Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa

3. *Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA)*

Nilai RMSEA < 0,05 menandakan *close fit*, sedangkan nilai RMSEA antara 0.05 dan 0.08 menunjukkan *good fit*. Nilai RMSEA antara 0.08 sampai 0.10 menunjukkan *mediocre (marginal) fit*, serta nilai RMSEA ≥ 0.10 menunjukkan *poor fit*.

4. *Comparative fit index* digunakan untuk menghindari *underestimate fit* yang sering terjadi dalam sampel kecil ketika menggunakan nilai NFI. Nilai CFI akan berkisar dari 0 sampai 1. Nilai CFI $\geq 0,90$ menunjukkan *good fit*, sedangkan $0,80 \leq \text{CFI} < 0,90$ sering disebut sebagai *marginal fit*.

Tabel 3.3 Goodness of Fit Indices

<i>Goodness of Fit Indices</i>	<i>Cut-Off Value (Kriteria Good Fit)</i>
P	≥ 0.05
RMSEA	$\leq 0,08$
TLI	$\geq 0,95$
CMIN/DF	≤ 3.00
CFI	$\geq 0,95$

Sumber: Haryono (2016:66–72)

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

3.6.4. Pengujian Hipotesis

Peneliti menggunakan metode Structural Equation Model (SEM) dengan menggunakan alat analisis AMOS versi 25. Structural Equation Model (SEM) sendiri adalah analisis statistik yang merupakan perpaduan gabungan dari analisis faktor dan regresi.



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*



*Mencerdaskan dan
Memantabatkan Bangsa*