

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

##### 3.1.1 Waktu

Waktu penelitian yang dibutuhkan oleh peneliti terhitung sejak bulan Mei 2023 hingga bulan Januari 2024 untuk pengerjaan penelitian.

**Tabel 3.1 Waktu Penelitian**

No	Kegiatan Penelitian	Waktu									
		Mei 2023	Juni 2023	Juli 2023	Ags 2023	Sept 2023	Okt 2023	Nov 2023	Des 2023	Jan 2024	
1	Pengajuan Judul	✓									
2	Penyusunan Bab 1,2, dan 3		✓	✓	✓	✓	✓				
3	Sidang Proposal Penelitian							✓			
4	Penyebaran Kuesioner									✓	✓
5	Penyusunan Bab 4 dan 5									✓	✓
6	Sidang Akhir Penelitian										✓

Sumber: Data diolah oleh Peneliti

##### 3.1.2 Tempat

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa yang terdiri dari tiga tingkatan kelas di SMKN 48 Jakarta yang beralamat di Jl. Seruni Raya No.8, RT.8/RW.14, Klender, Kec. Duren Sawit, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13470. Alasan pemilihan tempat tersebut dikarenakan pihak sekolah, yakni kepala sekolah dan guru sudah

memberikan izin untuk melakukan penelitian. Selain itu, sebelumnya peneliti sudah melakukan observasi mengenai kondisi sekolah selama kurang lebih 4 bulan untuk menetapkan SMK Negeri 48 Jakarta sebagai tempat pelaksanaan penelitian.

### 3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pengumpulan data melalui penyebaran angket secara daring maupun luring untuk mendapatkan data primer. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan data berupa angka dan ilmu pasti untuk mendapatkan jawaban dari hipotesis penelitian (Waruwu, 2023). Penelitian ini menggunakan desain korelasional, yakni mengenai keterkaitan antara variabel bebas penggunaan media sosial (X1), *knowledge sharing* (X2), dan motivasi intrinsik (X3) terhadap variabel terikat kreativitas (Y).

### 3.3 Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan komponen dengan karakteristik umum yang terdiri dari beberapa aspek yang hendak diteliti (Usman & Marsofiyati, 2020). Populasi adalah keseluruhan objek yang berada pada suatu wilayah yang menjadi fokus utama dan menjadi sumber data yang diperlukan untuk penelitian (Nurrahmah et al., 2021). Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa di SMK Negeri 48 Jakarta tahun ajaran 2023/2024 yang belum diketahui.

Sampel adalah sebagian kecil yang dipilih dari populasi yang nantinya akan dipakai dalam penelitian (Usman & Marsofiyati, 2020). Dalam penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah teknik *probability sampling* yakni

*proportionate stratified random sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan strata yang proporsional secara acak (Sumargo, 2020). Berdasarkan metode sampling tersebut, sampel dapat dipilih secara acak dari setiap strata. Pada penelitian ini, strata yang dimaksud adalah tingkatan kelas pada SMK. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Hair karena populasi yang ukurannya belum diketahui pasti dengan perhitungan ukuran sampel minimum 5-10 kali variabel indikator (Hair Jr. et al., 2014). Maka, jumlah indikator sebanyak 16 buah dikali 5 ( $16 \times 5 = 80$ ) sehingga diperoleh minimal sampel sebesar 80 orang siswa dari setiap angkatan atau sebanyak 80 dikalikan 3 angkatan, maka jumlah total minimal sampel adalah 240 siswa SMKN 48 Jakarta.

### **3.4 Pengembangan Instrumen**

Penelitian ini meliputi empat variabel yang terdiri dari tiga variabel *independent* atau bebas dan satu variabel *dependent* atau terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Penggunaan Media Sosial (X1), *Knowledge Sharing* (X2), dan Motivasi Intrinsik (X3). Sedangkan, variabel terikat yaitu Kreativitas (Y). Berikut ini adalah definisi konseptual dan operasional dari masing-masing variabel dengan kisi-kisi instrumen untuk variabel terikat.

#### **A. Kreativitas Siswa (Y)**

##### **1) Definisi Konseptual**

Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghadapi suatu masalah dengan menciptakan solusi yang tidak biasa serta mengembangkan atau menemukan ide baru dari ide yang sudah

ada sebagai pemecahan masalah sehingga dapat menjadi penemuan baru dalam ilmu pengetahuan. Kreativitas juga dapat diartikan sebagai kemampuan dalam mengekspresikan diri yang bersifat krusial serta dapat mendorong keinginan untuk berwirausaha karena hasil yang diperoleh dari kreativitas.

## 2) Definisi Operasional

Kreativitas dapat diukur sebagai data primer menggunakan pernyataan-pernyataan yang menjadi indikator. Indikator dari kreativitas adalah kelancaran (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).

## 3) Kisi-kisi Instrumen

Variabel Kreativitas (Y) menggunakan instrumen yang diambil dari beberapa penelitian terdahulu. Instrumen ini meliputi butir-butir pernyataan sebagai pengukuran seberapa besar instrumen ini dapat merepresentasikan indikator-indikator dari Kreativitas. Berikut ini merupakan tabel yang memuat kisi-kisi instrumen Kreativitas.

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Variabel Kreativitas (Y)**

No.	Indikator	Butir Uji Coba			Butir Final		Sumber
		(+)	(-)	Drop	(+)	(-)	
1	Kelancaran	1,3	2,4	-	1,3	2,4	(Abd-Eldayem & Shaheen, 2021; Daher et al., 2021; Lubada et al., 2021)
2	Fleksibilitas	6,8	5,7	1	6	5,7	
3	Keaslian	9,10	10,12	1	8	9,10	
4	Elaborasi	13, 14,15	16	-	11,12,13	14	

Sumber: Data diolah peneliti

## **B. Penggunaan Media Sosial (X1)**

### 1) Definisi Konseptual

Media sosial merupakan media online yang terus berkembang dengan cepat yang memungkinkan penggunanya untuk melakukan berbagai aktivitas atau rutinitas seperti berinteraksi, berkomunikasi, berbagai informasi, dan bentuk ekspresi lainnya sebagai bentuk kemudahan dalam menjalani kehidupan bermasyarakat.

### 2) Definisi Operasional

Penggunaan media sosial dapat diukur sebagai data primer menggunakan pernyataan-pernyataan yang menjadi indikator. Indikator dari penggunaan media sosial yaitu alokasi waktu mengakses media sosial, kegunaan atau alasan menggunakan media sosial, akun media sosial yang dimiliki, dampak positif dan intrinsik penggunaan media sosial.

### 3) Kisi-kisi Instrumen

Variabel Penggunaan Media Sosial (X1) menggunakan instrumen yang diambil dari beberapa penelitian terdahulu. Instrumen ini meliputi butir-butir pernyataan sebagai pengukuran seberapa besar instrumen ini dapat merepresentasikan indikator-indikator dari Penggunaan Media Sosial. Berikut ini merupakan tabel yang memuat kisi-kisi instrumen Penggunaan Media Sosial.

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penggunaan Media Sosial (X1)**

No.	Indikator	Butir Uji Coba		Drop	Butir Final		Sumber
		(+)	(-)		(+)	(-)	
1	Alokasi waktu mengakses media sosial	17,19,20	18	-	15,16,17	18	(Amalia, 2021; Irfan et al., 2019a; Putri, 2022)
2	Akun media sosial yang dimiliki	21,22,24	23	1	19,20,21	-	
3	Kegunaan/alasan menggunakan media sosial	25,26,28	27	1	22,23,24	-	
4	Dampak positif dan intrinsik penggunaan media sosial	29,30,31,32	-	-	25,26,27,28	-	

Sumber: Data diolah peneliti

### C. *Knowledge Sharing* (X2)

#### 1) Definisi Konseptual

Berbagi pengetahuan merupakan proses memperoleh, menerima, dan bertukar ide, informasi, keterampilan, atau pengalaman secara langsung maupun tidak langsung yang dapat dilakukan antar teman, keluarga, komunitas, dan organisasi.

#### 2) Definisi Operasional

Berbagi pengetahuan dapat diukur sebagai data primer menggunakan pernyataan-pernyataan yang menjadi indikator. Terdapat lima faktor utama yang menjadi indikator dari berbagi pengetahuan, yaitu nilai sumber pengetahuan, kesediaan sumber untuk berbagi pengetahuan, kekayaan media saluran komunikasi, kemampuan menyerap pengetahuan yang diterima, dan kesediaan penerima untuk menyerap pengetahuan.

#### 3) Kisi-kisi Instrumen



Variabel *Knowledge Sharing* (X2) menggunakan instrumen yang diambil dari beberapa penelitian terdahulu. Instrumen ini meliputi butir-butir pernyataan sebagai pengukuran seberapa besar instrumen ini dapat merepresentasikan indikator-indikator dari *Knowledge Sharing*. Berikut ini merupakan tabel yang memuat kisi-kisi instrumen *Knowledge Sharing*.

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen *Knowledge Sharing* (X2)**

No.	Indikator	Butir Uji Coba		Drop	Butir Final		Sumber
		(+)	(-)		(+)	(-)	
1	Nilai sumber pengetahuan kesediaan sumber	34,35,36	33	-	29	30,31,32	(Barker & Luu, 2021; Iqbal & Zaidi, 2021; Suwanti, 2019)
2	untuk berbagi pengetahuan	37,38,40	39	1	33,34	35	
3	Kekayaan media saluran komunikasi	41,42,43	44	1	36,37	38	
4	Kesediaan penerima untuk menyerap pengetahuan	45,48	46,47	1	39,41	40	
5	Kemampuan menyerap pengetahuan yang diterima	49,51	50,52	-	42,44	43,45	

Sumber: Data diolah peneliti

#### **D. Motivasi Intrinsik (X3)**

##### 1) Definisi Konseptual

Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang, yang artinya seseorang bertindak tidak mengikuti dorongan dari luar atau faktor dari luar lainnya. Motivasi intrinsik terbentuk secara

alamiah dari dalam diri seseorang yang menggerakkan seseorang untuk mengerjakan sesuatu dalam upaya mencapai tujuan atau kepuasan dalam menyelesaikan pekerjaan dengan adanya rasa senang, tertantang, tertarik, dan terpesona.

## 2) Definisi Operasional

Motivasi intrinsik dapat diukur sebagai data primer menggunakan pernyataan-pernyataan yang menjadi indikator. Indikator dari motivasi intrinsik seperti yang tercantum pada penelitian Jing & Pingping, (2016) yaitu ekspresi diri, kesesuaian pribadi, dan pemenuhan pribadi.

## 3) Kisi-kisi Instrumen

Variabel Motivasi Intrinsik (X3) menggunakan instrumen yang diambil dari beberapa penelitian terdahulu. Instrumen ini meliputi butir-butir pernyataan sebagai pengukuran seberapa besar instrumen ini dapat merepresentasikan indikator-indikator dari Motivasi Intrinsik. Berikut ini merupakan tabel yang memuat kisi-kisi instrumen Motivasi Intrinsik.

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Variabel Motivasi Intrinsik (X3)**

No	Indikator	Butir Uji Coba		Dro P	Butir Final		Sumber
		(+)	(-)		(+)	(-)	
1	<i>Self-expression</i>	53,54,55	56	1	46,47,48		(Jing & Pingping, 2016; Nasution et al., 2023; Septina & Samuel, 2020)
2	<i>Personal fit</i>	57,58,59,60		-	49,50,51,52		
3	<i>Personal Fulfilment</i>	61,62,64	63	2	54	53	

Sumber: Data diolah peneliti



### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan bersumber dari data primer yang diperoleh dengan melakukan penyebaran kuesioner penelitian melalui *Google Form*. Data primer merupakan sumber yang diperoleh dari seseorang yang menghadiri suatu kejadian ketika sedang berlangsung, sehingga pihak tersebut dapat menjadi saksi (Hardani et al., 2020). Kuesioner penelitian adalah susunan pertanyaan atau pernyataan yang ditujukan pada responden untuk mendapatkan data berdasarkan jawaban responden tersebut yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian (Abubakar, 2021). Kuesioner memuat pernyataan yang berhubungan dengan Penggunaan Media Sosial (X1), *Knowledge Sharing* (X2), Motivasi Intrinsik (X3), dan Kreativitas (Y).

Skala pengukuran untuk kuesioner pada penelitian ini menggunakan skala Likert. Kategori jawaban yang digunakan dengan skala likert pada penelitian ini terdiri dari skala 1-5, yaitu sangat setuju dengan skor 5 hingga sangat tidak setuju dengan skor 1. Berikut ini adalah tabel skala likert yang dijadikan acuan dalam mengukur skala pada penelitian ini.

**Tabel 3.6 Skala Likert**

Alternatif Jawaban	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
	(+)	(-)
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Netral	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Sumber: Data diolah oleh Peneliti

### 3.6 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh pada penelitian ini akan diolah menggunakan SmartPLS 3. PLS atau *Partial Least Square* merupakan metode *Structural Equation Modeling* (SEM) non-parametrik yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks dalam hubungan antar variabel ketika ukuran sampel data terbatas (30-100 sampel) dan data tidak sesuai dengan distribusi tunggal (Trianasari et al., 2022). Pengertian tersebut sejalan dengan Musyaffi (2022) yang menjelaskan bahwa PLS merupakan suatu metode dalam statistika berbasis varian yang diprogram untuk menyelesaikan masalah mengenai regresi berganda. Permasalahan tersebut yakni ukuran sampel yang sedikit, data sampel yang hilang, serta permasalahan dalam pengujian asumsi klasik seperti multikolinearitas.

Penelitian ini akan menggunakan teknik analisis data sebagai berikut:

#### A. Uji Instrumen

Uji instrumen ini menggunakan model pengukuran atau *outer model*. Evaluasi *outer model* atau model pengukuran merupakan evaluasi pengujian yang hubungan antara variabel konstruk atau indikator dengan variabel laten-nya. Adapun rangkaian uji dalam *outer model* atau model pengukuran terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas. Pengukuran validitas bertujuan untuk menguji seberapa baik nilai instrumen dalam mengukur suatu penelitian. Sedangkan, *reliability test* bertujuan untuk membuktikan konsistensi, akurasi, dan seberapa tepat suatu instrument dalam mengukur konstruk.

#### 1) Uji Reliabilitas Indikator

Pengujian reliabilitas pada indikator memiliki tujuan untuk memperhitungkan indikator pengukuran variabel laten apakah reliabel atau tidak, yaitu dengan melakukan evaluasi atau melihat nilai *outer loading* pada setiap indikator. Nilai *outer loading* yang muncul harus lebih dari 0,7 yang artinya konstruk dapat menjelaskan varians indikatornya lebih dari 50% (Sarstedt et al., 2021; K. K.-K. Wong, 2013)

#### 2) Uji Internal Consistency Reliability

*Consistency reliability* dilakukan dengan tujuan untuk menilai kemampuan indikator dalam mengukur konstruk latennya. Indikator penilaian dalam *Internal Consistency Reliability* adalah nilai *Cronbach's Alpha* dan *composite reliability*. Untuk dapat dibilang memiliki reliabilitas yang baik, diperlukan nilai *composite reliability* sebesar 0,6 – 0,7 (Sarstedt et al., 2021)

#### 3) Uji Validitas Konvergen

*Convergent validity* ditetapkan berdasarkan keyakinan bahwa pengukur dari suatu konstruk semestinya memiliki korelasi yang tinggi. *Convergent validity* suatu konstruk dengan indikator reflektif dievaluasi dengan nilai *AVE* atau *Average Variance Extracted* yang nilainya harus sama dengan 0,5 atau lebih. Nilai *AVE* 0,5 atau lebih berarti konstruk dapat menjelaskan 50% atau lebih varians itemnya (Sarstedt et al., 2021; K. K.-K. Wong, 2013).

#### 4) Uji Validitas Diskriminan

*Discriminant validity* memiliki tujuan untuk menetapkan apakah benar bahwa suatu indikator reflektif merupakan pengukur yang baik untuk konstruknya berdasar pada hakikat bahwa setiap indikator harus memiliki korelasi yang tinggi terhadap konstruknya. Perbedaan pada pengukur konstruk seharusnya tidak memiliki korelasi tinggi (Syahrir et al., 2020).

**Tabel 3.7 Rule of Thumb Outer Model**

<i>Outer Model</i>	<i>Parameter</i>	<i>Rule Of Thumb</i>
<i>Indicator Reliability</i>	<i>Outer Loading</i>	> 0,70
<i>Consistency Reliability</i>	<i>Cronbarch's Alpha</i>	> 0,70
	<i>Composite Reliability</i>	> 0,70
<i>Convergent Validity</i>	<i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	> 0,50

Sumber data: diolah oleh peneliti

## **B. Analisis Data Deskriptif**

Analisis data deskriptif merupakan suatu cara pengumpulan data dari fenomena yang terjadi di masyarakat untuk melakukan penelitian, sehingga didapatkan deskripsi terkait permasalahan yang ingin diteliti dengan data berupa gambar, dokumen, kata-kata, serta tingkah laku (Suprpto, 2018). Statistik deskriptif adalah perhitungan statistik yang memiliki kegunaan dalam memberikan penjelasan suatu objek yang diteliti melalui sampel yang diperoleh berbentuk data sebagaimana mestinya tanpa adanya analisis dan penarikan kesimpulan secara umum (Hamid et al., 2019). Penyajian data deskriptif dapat berupa daftar distribusi berupa tabel dan grafik berupa histogram.

### C. Analisis Data Statistik

Analisis data statistik dilakukan dengan PLS menggunakan aplikasi *Software SmartPLS* dengan menggunakan Evaluasi *Inner Model*, yakni evaluasi model struktural atau yang lazim diketahui sebagai *inner model*. *Inner model* merupakan evaluasi terkait adanya kolinieritas antar konstruk dan kemampuan prediktif model. Untuk melakukan uji inner model diperlukan evaluasi dengan 5 kriteria yang terdiri dari *Variance Inflation Factor* (VIF), *Cross-Validated Redundancy* ( $Q^2$ ), Koefisien Determinasi ( $R^2$ ), *Effect Size* ( $f^2$ ), dan *path coefficients*.

#### 1) *Variance Inflation Factor* (VIF)

Uji VIF memiliki tujuan untuk melakukan evaluasi terhadap kolinearitas. Dalam statistik, multikolinearitas selalu ditemukan sebagai fenomena adanya korelasi tinggi pada dua atau lebih variabel bebas atau konstruk eksogen yang mengakibatkan kemampuan prediksi model tidak baik (Sekaran dan bougie). Nilai VIF harus lebih kecil dari 5, apabila nilai VIF lebih dari 5 akan menunjukkan adanya kolinearitas antar konstruk, maka nilai VIF harus kurang dari 5 (Sarstedt et al., 2021).

#### 2) Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Uji  $R^2$  merupakan teknik untuk mengevaluasi seberapa besar konstruk eksogen dapat menjelaskan konstruk endogen. Nilai dari  $R^2$  yang diperlukan antara 0-1. Nilai  $R^2$  0.75, 0.50, dan 0.25 memiliki arti bahwa model kuat, moderat, dan lemah (Sarstedt et al., 2021).



### 3) *Cross-Validated Redundancy (Q<sup>2</sup>)*

Uji  $Q^2$  memiliki tujuan untuk mengevaluasi *predictive relevance*. Model dapat disebut memiliki *predictive relevance* yang akurat terhadap suatu konstruk apabila menunjukkan nilai  $Q^2 > 0$ . Sebaliknya, nilai  $Q^2 < 0$  mengindikasikan bahwa model memiliki *predictive relevance* yang kurang (Sarstedt et al., 2021). Pada aplikasi *SmartPLS*, nilai *Q-Square test* terdapat pada nilai *Blindfolding* yang dapat diperoleh dengan **Calculate → Blindfolding**.

### 4) *Effect Size (f<sup>2</sup>)*

Uji  $f^2$  bertujuan untuk mengevaluasi seberapa besar hubungan yang signifikan antar variabel. Nilai  $f^2 = 0,02$  menandakan bahwa pengaruh kecil atau lemah,  $f^2 = 0,15$  menandakan pengaruh sedang, dan  $f^2 = 0,35$  menandakan pengaruh yang besar atau kuat. Nilai kurang dari 0,02 bisa diabaikan atau dianggap tidak ada efek (Sarstedt et al., 2021)

### 5) *Path Coefficients*

Koefisien jalur memiliki tujuan untuk mengetahui signifikansi dan besarnya hubungan, serta untuk melakukan uji hipotesis. Nilai dari *path coefficients* berkisar antara -1 hingga +1. Hubungan kedua konstruk dapat dibilang semakin kuat apabila nilai *path coefficients* semakin mendekati +1, sebaliknya hubungan kedua konstruk akan semakin lemah apabila mendekati nilai -1 (Syahrir et al., 2020).

**Tabel 3.8 Rule of Thumb Inner Model**

<i>Inner Model</i>	<i>Rule of Thumb</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Variance Inflation Factor (VIF)</i>	< 0,50	Tidak ada kolinearitas



<i>Inner Model</i>	<i>Rule of Thumb</i>	<b>Keterangan</b>
<i>R-Square</i>	0 - 1	
	0,75 atau 0,67	Kuat
	0,50 atau 0,33	Moderat
	0,25 atau 0,19	Lemah
<i>Q-Square</i>	> 0	Akurat
	< 0	Kurang akurat
<i>F-Square</i>	< 0,02	Tidak ada pengaruh
	0,02	Kecil
	0,15	Moderat
	0,35	Besar

Sumber data: diolah oleh peneliti

#### **D. Uji Hipotesis (*Resampling Bootstrapping*)**

Melakukan *bootstrapping* bertujuan untuk memperoleh nilai t-statistik untuk menguji hipotesis dari setiap jalur hubungan yang digunakan dalam penelitian. Nilai t-statistik yang diperoleh akan dilakukan perbandingan dengan nilai t-tabel. Tingkat kepercayaan yang digunakan dalam penelitian ini sebesar 95% untuk mencapai batas ketidakakuratan atau presisi senilai  $(\alpha) = 5\% = 0,05$ , dengan menggunakan nilai t-tabel = 1,96. Apabila t-statistik < 1.96, maka hipotesis awal atau  $H_0$  diterima dan hipotesis akhir  $H_a$  ditolak. Sedangkan, apabila nilai t-statistik > 1.96, maka hipotesis awal atau  $H_0$  ditolak dan hipotesis akhir  $H_a$  diterima (Ghozali & Latan, 2015).

**Tabel 3. 9 Rule of Thumb Path Coefficients**

<i>Path Coefficients</i>	<i>Rule of Thumb</i>	<b>Keterangan</b>
<i>t-Value</i>	$\geq 1,96$	$H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima
<i>p-Value</i>	0,05 atau 5%	Kuat

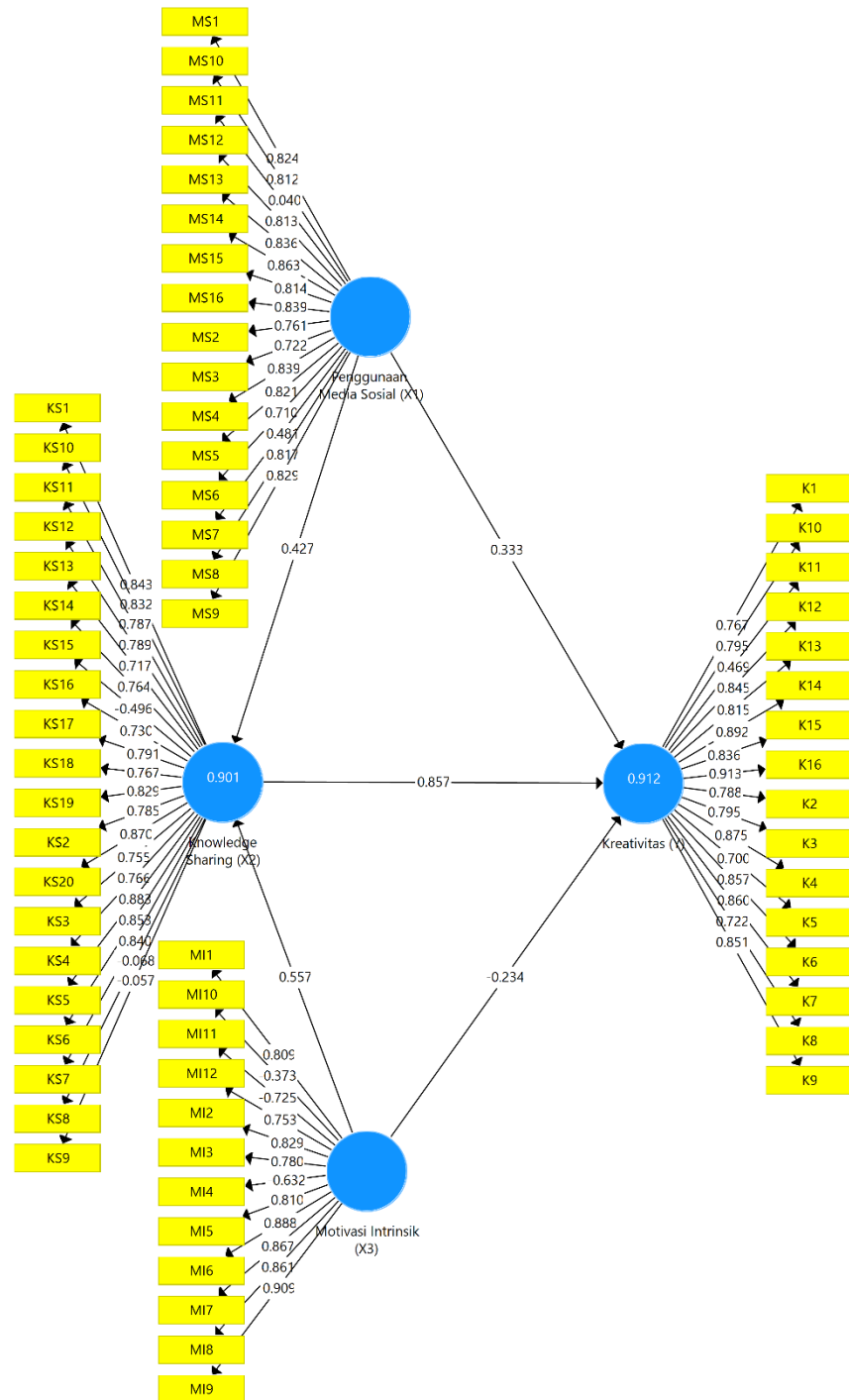
Sumber data: diolah oleh peneliti

### 3.7 Model Penelitian

Penelitian ini meneliti mengenai tiga variabel, yaitu Penggunaan Media Sosial (X1), *Knowledge Sharing* (X2), Motivasi Intrinsik (X3), dan Kreativitas (Y). model pertama pada penelitian ini memiliki total 64 pernyataan, yang meliputi 16 pernyataan Penggunaan Media Sosial, 20 pernyataan *Knowledge Sharing*, 12 pernyataan Motivasi Intrinsik, dan 16 pernyataan Kreativitas. Peneliti melakukan uji coba pada model pertama dan terdapat 10 butir pernyataan yang tidak valid. Peneliti melakukan *dropping out* pada pernyataan-pernyataan yang tidak valid atau tidak memenuhi ketentuan tersebut. Setelahnya, sisa pernyataan yang sudah valid sebanyak 54 butir kembali dilakukan uji coba untuk model kedua.



1. Model Pertama



Gambar 3. 1 Model Pertama

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Pada model penelitian pertama tersebut, peneliti memperoleh hasil pengujian validitas menggunakan SmartPLS sebagai berikut.

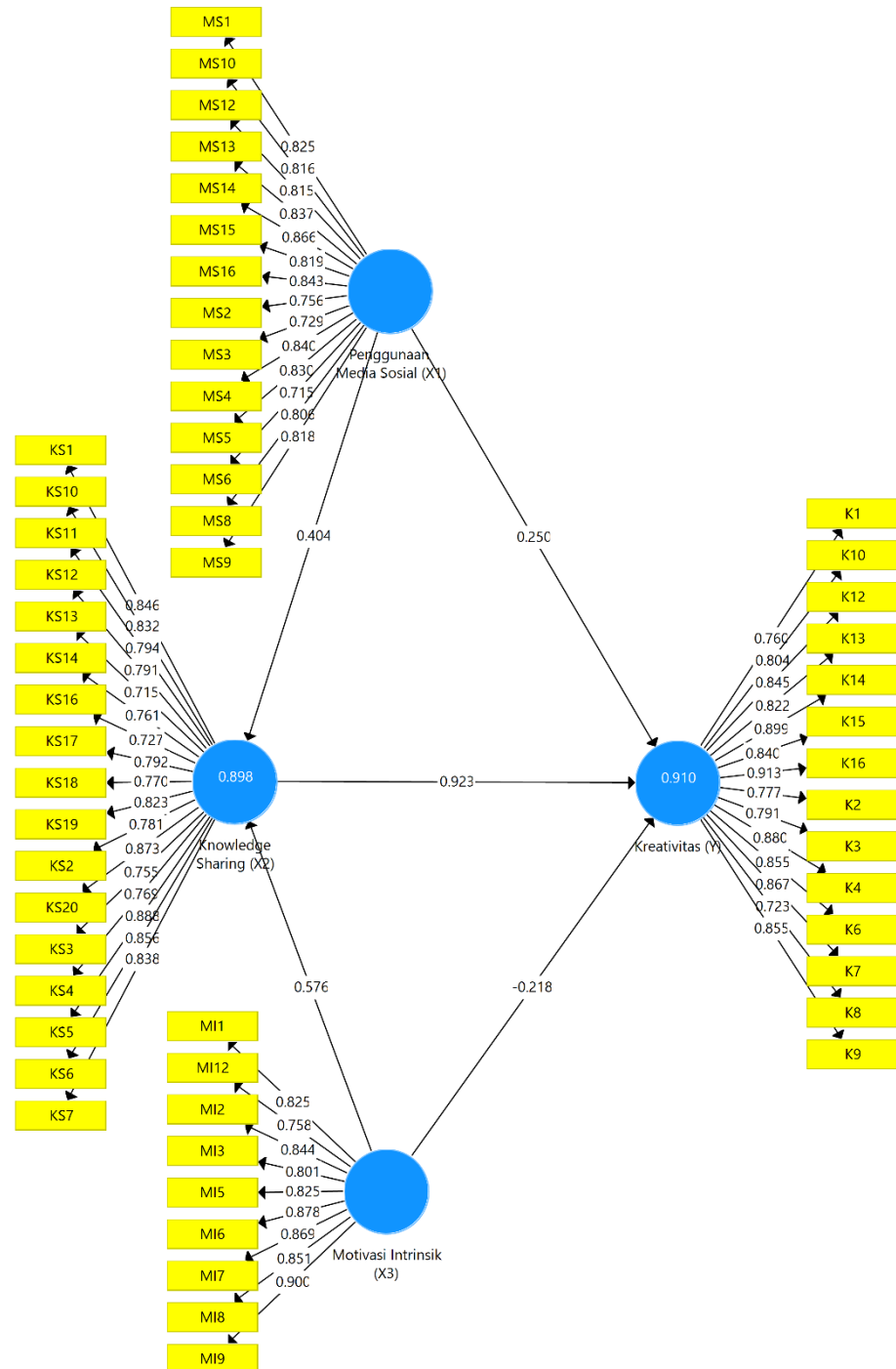
**Tabel 3.10 Outer Loading Model Pertama**

	Kreativitas (Y)	Penggunaan Media Sosial (X1)	Knowledge Sharing (X2)	Motivasi Intrinsik (X3)
K1	0.767			
K2	0.788			
K3	0.795			
K4	0.875			
K5	0.700			
K6	0.857			
K7	0.860			
K8	0.722			
K9	0.851			
K10	0.795			
K11	0.469			
K12	0.845			
K13	0.815			
K14	0.892			
K15	0.836			
K16	0.913			
MS1		0.824		
MS2		0.761		
MS3		0.722		
MS4		0.839		
MS5		0.821		
MS6		0.710		
MS7		0.481		
MS8		0.817		
MS9		0.829		
MS10		0.812		
MS11		-0.040		
MS12		0.813		
MS13		0.836		
MS14		0.863		
MS15		0.814		
MS16		0.839		

	Kreativitas (Y)	Penggunaan Media Sosial (X1)	Knowledge Sharing (X2)	Motivasi Intrinsik (X3)
KS1			0.843	
KS2			0.785	
KS3			0.755	
KS4			0.766	
KS5			0.883	
KS6			0.853	
KS7			0.840	
KS8			-0.068	
KS9			-0.057	
KS10			0.832	
KS11			0.787	
KS12			0.789	
KS13			0.717	
KS14			0.764	
KS15			-0.496	
KS16			0.730	
KS17			0.791	
KS18			0.767	
KS19			0.829	
KS20			0.870	
MI1				0.809
MI2				0.829
MI3				0.780
MI4				-0.632
MI5				0.810
MI6				0.888
MI7				0.867
MI8				0.861
MI9				0.909
MI10				-0.373
MI11				-0.725
MI12				0.753

Sumber: Data diolah oleh Peneliti

## 2. Model Kedua



**Gambar 3.2 Model Kedua**

Sumber: Data diolah oleh peneliti



Pada model penelitian kedua tersebut, peneliti memperoleh hasil pengujian validitas menggunakan SmartPLS sebagai berikut.

**Tabel 3.11 Outer Loading Model Kedua**

	<b>Kreativitas (Y)</b>	<b>Penggunaan Media Sosial (X1)</b>	<b>Knowledge Sharing (X2)</b>	<b>Motivasi Intrinsik (X3)</b>
<b>K1</b>	<b>0.760</b>			
<b>K2</b>	<b>0.777</b>			
<b>K3</b>	<b>0.791</b>			
<b>K4</b>	<b>0.880</b>			
<b>K6</b>	<b>0.855</b>			
<b>K7</b>	<b>0.867</b>			
<b>K8</b>	<b>0.723</b>			
<b>K9</b>	<b>0.855</b>			
<b>K10</b>	<b>0.804</b>			
<b>K12</b>	<b>0.845</b>			
<b>K13</b>	<b>0.822</b>			
<b>K14</b>	<b>0.899</b>			
<b>K15</b>	<b>0.840</b>			
<b>K16</b>	<b>0.913</b>			
<b>MS1</b>		<b>0.825</b>		
<b>MS2</b>		<b>0.756</b>		
<b>MS3</b>		<b>0.729</b>		
<b>MS4</b>		<b>0.840</b>		
<b>MS5</b>		<b>0.830</b>		
<b>MS6</b>		<b>0.715</b>		
<b>MS8</b>		<b>0.806</b>		
<b>MS9</b>		<b>0.818</b>		
<b>MS10</b>		<b>0.816</b>		
<b>MS12</b>		<b>0.815</b>		
<b>MS13</b>		<b>0.837</b>		
<b>MS14</b>		<b>0.866</b>		
<b>MS15</b>		<b>0.819</b>		
<b>MS16</b>		<b>0.843</b>		
<b>KS1</b>			<b>0.860</b>	
<b>KS2</b>			<b>0.785</b>	
<b>KS3</b>			<b>0.755</b>	
<b>KS4</b>			<b>0.766</b>	

	<b>Kreativitas (Y)</b>	<b>Penggunaan Media Sosial (X1)</b>	<b>Knowledge Sharing (X2)</b>	<b>Motivasi Intrinsik (X3)</b>
<b>KS5</b>			<b>0.883</b>	
<b>KS6</b>			<b>0.853</b>	
<b>KS7</b>			<b>0.840</b>	
<b>KS10</b>			<b>0.832</b>	
<b>KS11</b>			<b>0.794</b>	
<b>KS12</b>			<b>0.791</b>	
<b>KS13</b>			<b>0.715</b>	
<b>KS14</b>			<b>0.761</b>	
<b>KS16</b>			<b>0.727</b>	
<b>KS17</b>			<b>0.792</b>	
<b>KS18</b>			<b>0.770</b>	
<b>KS19</b>			<b>0.823</b>	
<b>KS20</b>			<b>0.873</b>	
<b>MI1</b>				<b>0.825</b>
<b>MI2</b>				<b>0.844</b>
<b>MI3</b>				<b>0.801</b>
<b>MI5</b>				<b>0.825</b>
<b>MI6</b>				<b>0.878</b>
<b>MI7</b>				<b>0.869</b>
<b>MI8</b>				<b>0.851</b>
<b>MI9</b>				<b>0.900</b>
<b>MI12</b>				<b>0.758</b>

Sumber: Data diolah oleh peneliti