

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Persaingan antar perusahaan di era globalisasi semakin tajam, sehingga sumber daya manusia (SDM) dituntut untuk terus-menerus mampu mengembangkan diri secara proaktif. SDM di perusahaan perlu dikelola secara profesional guna mewujudkan keseimbangan antara kebutuhan karyawan dengan tuntutan dan kemampuan organisasi perusahaan, yang dilakukan oleh PT PLN (Persero) agar mampu menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas yaitu dengan menyediakan penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan kepemimpinan.

Hal ini sejalan dengan arah strategi PT PLN (Persero) di mana dalam menjaga keandalan dan pelayanan sesuai ekspektasi pelanggan harus didukung SDM yang memiliki kompetensi tinggi dan berperilaku sesuai GCG dan CoC.



Sumber data olahan

Gambar 1.1
Strategi Bisnis PLN Corporate University

PT PLN (Persero) Pusdiklat yang kini bertransformasi menjadi PT PLN (Persero) Corporate University (PLN CorpU) menjadi salah satu alat strategi perusahaan yang berfungsi untuk mengintegrasikan sumber daya pembelajaran dan bagaimana proses pembelajaran yang didapatkan oleh pegawainya. PLN CorpU diharapkan mampu mencetak sumber daya manusia di PT PLN (Persero) yang tangguh dan memiliki *fighting spirit* tinggi agar perusahaan memiliki sasaran strategis yang terukur hingga terwujudnya peningkatan kinerja yang terbaik. PT PLN (Persero) UPDL Jakarta merupakan salah satu unit pelaksana pendidikan dan pelatihan untuk mengembangkan kompetensi kepemimpinan para calon pemimpin PLN masa depan, sehingga memiliki tanggung jawab yang besar untuk memberikan solusi pembelajaran terintegrasi dalam upaya mendukung penerapan kebijakan dan strategi korporat serta memberikan nilai tambah bagi seluruh *stakeholder*.

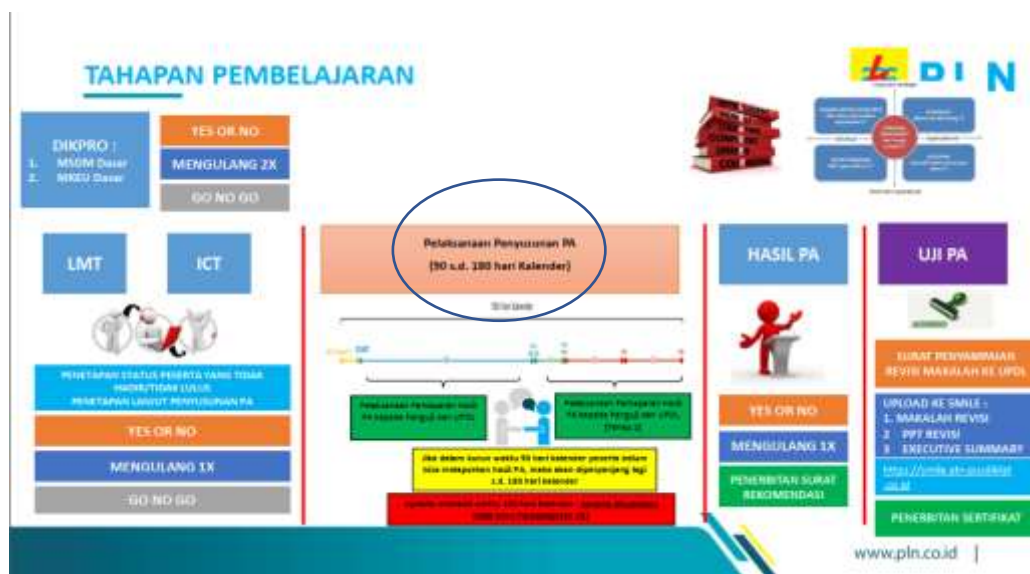
Secara garis besar, pembelajaran kepemimpinan di PT PLN (Persero) adalah sebagai berikut:



Sumber data olahan

Gambar 1.2
Jenis Pembelajaran Kepemimpinan PLN Corporate University

Pembelajaran *Supervisory Education* I merupakan langkah awal guna mempersiapkan *leader* PLN pada level Supervisor Atas. Maka dari itu, pelaksanaan pembelajaran SE I harus dirancang sebaik mungkin, sehingga para *leader* dapat memiliki pondasi pengetahuan dasar untuk menjadi *leader* di tahapan selanjutnya dan dapat menghasilkan kelulusan peserta dengan kualitas yang baik.



Sumber data olahan

Gambar 1.3
Tahapan Pembelajaran Supervisory Education I

Sebelum melakukan penyusunan *Project Assignment*, peserta akan mengikuti serangkaian pembelajaran kepemimpinan. Jika peserta mampu mengikuti pembelajaran kepemimpinan dan dinyatakan lulus maka pada akhir pembelajaran kepemimpinan SE I, peserta dengan status Non-PLT diminta untuk membuat *Project Assignment* (PA) sebagai *project* yang wajib dikerjakan sebagai penilaian akhir pembelajaran SE I. Dalam penyusunan *Project Assignment* di PT PLN (Persero), peserta pembelajaran kepemimpinan diberikan waktu sedikitnya sembilan puluh hari kalender. Untuk memaksimalkan waktu tersebut, peserta

dibekali pembelajaran kepemimpinan yang dilalui sebelumnya menggunakan media belajar yang telah disiapkan oleh tim pengajaran.

Dalam kondisi pandemi COVID-19 pelaksanaan pembelajaran yang seharusnya dilaksanakan secara *In Class Training* atau bertatap muka harus dialihkan menjadi *digital learning*. Untuk mendukung upaya pemerintah dalam menangani pandemi COVID-19, pemanfaatan teknologi informasi berupa media belajar berbasis *video conference Zoom* dan media penunjang e-learning lainnya dipilih oleh PT PLN (Persero) UPDL Jakarta untuk tetap melangsungkan kegiatan pembelajaran kepemimpinan. Media ini dianggap memiliki peran yang sangat baik karena fasilitator dan peserta pembelajaran tetap dapat berinteraksi tatap muka meskipun dibatasi oleh jarak dan waktu.



Sumber data olahan

Gambar 1.4
Proses Pembelajaran SE I secara digital

Arsyad (2017) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa

dalam belajar. Media belajar yang sering dipandang sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa *hardware* dan *software* yang merupakan bagian kecil dari teknologi pembelajaran yang harus dikembangkan, digunakan, dan dievaluasi guna kebutuhan pembelajaran dengan maksud untuk mencapai efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Diharapkan dengan penggunaan media belajar seperti ini dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta pembelajaran dapat terjadi. Berkaitan dengan penggunaan media belajar seperti ini juga menuntut fasilitator dan peserta pembelajaran untuk beradaptasi agar mampu menggunakan media belajar digital dengan efektif dan efisien.

Selain media belajar, berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran itu tersampaikan juga dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Lingkungan itu bisa berupa lingkungan sosial dan lingkungan non-sosial. Untuk itu, lingkungan seharusnya juga menjadi hal yang harus diperhatikan untuk meningkatkan kemampuan peserta pembelajaran kepemimpinan dalam proses pembuatan *project assignment* (PA). Lingkungan belajar yang baik menurut Saifuddin (2014) adalah lingkungan yang menantang dan merangsang untuk belajar serta rasa aman dan puas sehingga dapat mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Dimasa pandemi COVID-19 seperti dewasa ini, para peserta pembelajaran *Supervisory Executive I* tidak dapat bertatap muka secara langsung dengan fasilitator pembelajaran di UPDL Jakarta sehingga peserta yang berasal dari berbagai wilayah tetap mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai lokasi mereka. Karena pembelajaran yang dilaksanakan secara digital maka peserta dapat mengakses dimana saja. Ada peserta yang diharuskan untuk tetap hadir di kantor dan ada yang

melakukan pekerjaannya dirumah. Tentu saja hambatan dalam kegiatan pembelajaran peserta SE I juga menjadi berbeda, oleh karena itu peserta diharapkan untuk dapat menciptakan suasana lingkungan belajar yang kondusif dan meminimalisir gangguan guna mengimplemetasikan hasil yang mereka peroleh dari pembelajaran kepemimpinan agar mampu untuk menyelesaikan *Project Assignment* tepat pada waktunya.

Dengan adanya penggunaan media belajar yang memanfaatkan kemajuan teknologi ini menjadi salah strategi untuk meminimalisir adanya hambatan penyelesaian PA seperti perbedaan waktu, wilayah dan kondisi lingkungan belajar peserta yang beragam.

Berdasarkan uraian masalah yang dipaparkan diatas, peneliti merasa penting untuk dilakukan penelitian terhadap permasalahan tersebut guna mengetahui sebrapa besar pengaruh media belajar dan lingkungan belajar terhadap *Project Assignment* (PA) pada peserta pembelajaran kepemimpinan *Supervisory Education* (SE) I. Sehingga, peneliti memutuskan untuk mengambil penelitian dengan judul “Pengaruh Media Belajar dan Lingkungan Belajar Peserta *Supervisory Education I* terhadap penyusunan *Project Assignment* (Studi Kasus pada PT PLN (Persero) UPDL Jakarta)”.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya pandemi COVID-19
2. Adanya perubahan pembelajaran *In Class Training* atau tatap muka menjadi pembelajaran digital
3. Fasilitator dan para peserta pembelajaran tidak berada dalam lingkungan belajar yang sama
4. Adanya perbedaan wilayah dan waktu antara fasilitator dengan para peserta pembelajaran
5. Adanya gangguan dari lingkungan belajar selama kegiatan pembelajaran
6. Adanya batasan waktu penyusunan *Project Assignment*

1.2.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka permasalahan ini dibatasi oleh adanya masa penyusunan *Project Assignment* (PA) peserta pembelajaran SE I dalam periode September 2021 sampai dengan Februari 2022 yang diharuskan untuk memaksimalkan media belajar yang disediakan dan meminimalisir gangguan yang terjadi dalam lingkungan belajar agar dapat menyelesaikan *Project Assignment* (PA).

1.2.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah diatas maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Seberapa besar pengaruh media belajar dan lingkungan belajar secara simultan terhadap penyusunan *project assignment* peserta *Supervisory Education I*?
2. Seberapa besar pengaruh media belajar secara parsial terhadap penyusunan *project assignment* peserta *Supervisory Education I*?
3. Seberapa besar pengaruh lingkungan belajar secara parsial terhadap penyusunan *project assignment* peserta *Supervisory Education I*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media belajar dan lingkungan belajar secara simultan terhadap penyusunan *project assignment* peserta *Supervisory Education I* di PT PLN (Persero) UPDL Jakarta.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media belajar secara parsial terhadap penyusunan *project assignment* peserta *Supervisory Education I* di PT PLN (Persero) UPDL Jakarta.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh lingkungan belajar secara parsial terhadap penyusunan *project assignment* peserta *Supervisory Education I* di PT PLN (Persero) UPDL Jakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini, manfaat yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu:

1. Manfaat bagi penulis, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi penelitian yang sejenis dan sebagai praktik penerapan ilmu manajemen sumber daya manusia.
2. Manfaat bagi perusahaan, diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi untuk penyelenggaraan pembelajaran kepemimpinan yang dilaksanakan oleh PT PLN (Persero) UPDL Jakarta terkait dengan pembelajaran dan *project assignment* (PA) peserta pembelajaran *Supervisory Education I*.
3. Manfaat bagi pembaca, diharapkan penelitian ini dapat menjadi informasi yang bermanfaat dan berguna terkait dengan media belajar dan lingkungan belajar.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penelitian ini sistematika penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan latar belakang masalah yang akan diangkat dalam penelitian, identifikasi, batasan dan perumusan permasalahan dalam penelitian, menyebutkan tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis dan sistematika penulisan dalam penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dijelaskan tentang tinjauan pustaka dari masing-masing variabel yang akan diteliti, referensi penelitian terdahulu, hubungan antar variabel serta kerangka pemikiran dalam penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan tentang metode penelitian, sumber data yang digunakan, tempat dan waktu penelitian, populasi, sampel dan teknik sampling, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, serta teknik pengolahan data dan analisis data penelitian.

BAB IV DESKRIPSI, PENYAJIAN DATA, ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai gambaran umum lokasi penelitian, struktur organisasi lokasi penelitian, serta pembahasan dari hasil uji penelitian.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan yang didapatkan dari penelitian yang dijalankan dan saran dari peneliti.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM)

2.1.1 Pengertian Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM)

Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM) adalah proses untuk memperoleh, melatih, menilai, dan mengompensasi pegawai, dan mengurus relasi kerja mereka, kesehatan dan keselamatan mereka, serta hal-hal yang berhubungan dengan keadilan (Dessler, 2015). Dalam lingkup pekerjaan bidang pendidikan, organisasi sekarang dituntut semakin adaptif dan responsive. Sehingga, memiliki peran strategis dalam membangun sumber daya manusia (SDM) dan kapabilitas organisasi yang sesuai dengan arah pengembangan korporat yang padat kreativitas dan teknologi.

2.1.2 Karakteristik Manajemen Sumber Daya Manusia

Perusahaan dalam bidang sumber daya manusia tentunya menginginkan agar setiap saat memiliki sumber daya manusia yang berkualitas dan memenuhi kompetensi untuk merealisasikan visi dan misi perusahaan. Menurut Ruky (2003), sumber daya manusia yang berkualitas memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Memiliki pengetahuan penuh tentang tugas, tanggung jawab, dan wewenangnya,
2. Memiliki pengetahuan yang diperlukan terkait dengan pelaksanaan tugasnya secara penuh,

3. Mampu melaksanakan tugas-tugas yang harus dilakukannya karena mempunyai keahlian atau keterampilan yang diperlukan,
4. Bersikap produktif, inovatif atau kreatif, mau bekerja sama dengan orang lain, dapat dipercaya, dan loyal.

2.1.3 Fungsi Manajemen Sumber Daya Manusia

Menurut Hasibuan (2011), fungsi-fungsi manajemen sumber daya manusia dikelompokkan menjadi dua golongan, yaitu fungsi manajerial dan fungsi operasional:

1. Fungsi Manajerial
 - a. Perencanaan, fungsi untuk menetapkan tujuan dari suatu organisasi yang terdiri dari profit maupun non-profit.
 - b. Pengorganisasian, fungsi untuk mengelompokkan suatu pekerjaan yang dapat diholongkan berdasarkan keahlian yang dimiliki oleh masing-masing karyawan dari perusahaan.
 - c. Pengarahan, fungsi untuk mempengaruhi dan mengawasi bawahannya agar bekerja secara efektif dan efisien sesuai tujuan yang telah ditetapkan.
 - d. Pengendalian, fungsi untuk mencegah terjadinya kesalahan dalam suatu kegiatan, untuk mengantisipasinya maka seorang manajer perlu melakukan tindakan preventif dan harus memiliki kemampuan intelektual dalam melakukan tugasnya.

2. Fungsi Operasional

- a. Pengadaan SDM, adalah suatu proses penarikan, seleksi, penempatan dan orientasi tenaga kerja yang menyangkut baik kualitas maupun kuantitas.
- b. Pengembangan SDM, proses peningkatan ketrampilan teknis, teoritis, konseptual, dan moral karyawan melalui pendidikan dan pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan sekarang dan masa depan.
- c. Pemberian Kompensasi SDM, bentuk balas jasa langsung dan tidak langsung, uang atau barang kepada karyawan sebagai imbalan atas dedikasi karyawan terhadap perusahaan dengan prinsip adil dan layak.
- d. Pengintegrasian SDM, kegiatan untuk mempersatukan kepentingan perusahaan dengan kebutuhan karyawan, agar terciptanya kerjasama yang serasi dan saling menguntungkan.
- e. Pemeliharaan SDM, fungsi mempertahankan dan meningkatkan kondisi yang telah ada. Pada fungsi ini perhatian akan dititik beratkan pada pemeliharaan kondisi fisik karyawan (Kesehatan dan keselamatan) dan pemeliharaan sikap yang menyangkut program pelayanan karyawan.
- f. Pemutusan Hubungan Kerja, bisa disebabkan oleh keinginan karyawan, perusahaan, kontrak kerja berakhir, pension, dan sebab-sebab lainnya.

2.2 Project Assignment (PA)

2.2.1 Pengertian Project Assignment

Project Assignment (PA) adalah dokumen resmi atau tulisan ilmiah yang berisi analisa singkat terhadap masalah atau persoalan yang dihadapi Perusahaan/Unit/Sub Unit, yang disertai dengan pembahasan dan saran-saran tindakan, guna memberikan nilai tambah kepada perusahaan dalam bentuk tulisan, untuk disampaikan kepada Manajemen (Udiklat Jakarta, 2017).

2.2.2 Peran – Peran dalam Project Assignment Pembelajaran SE I

Dalam tahapan pelaksanaan Penyusunan Project Assignment yang selanjutnya disebut dengan Penyusunan PA terdapat beberapa pihak yang turut serta berperan. Adapun penjelasan peran-peran dalam Penyusunan PA, dipaparkan sebagai berikut:

1. Administrator, berperan untuk memberikan pembekalan dan panduan baik kepada Peserta dan Mentor mengenai tata cara dan pelaksanaan PA, memonitor pelaksanaan PA secara berkala untuk menjamin terselenggaranya program dengan baik dan selesai tepat waktu, memastikan seluruh jadwal pelaksanaan penyusunan PA dapat dijalankan sesuai dengan batas waktu yang telah ditetapkan. Administrator juga berperan untuk memberikan solusi kepada peserta pembelajaran terkait mekanisme Penyusunan PA hingga memberikan sertifikat kelulusan terhadap hasil pembelajaran SE I.
2. Mentor, berperan melakukan *Coaching, Mentoring, Counseling* terkait penyusunan PA kepada peserta sehingga peserta lebih optimal dalam

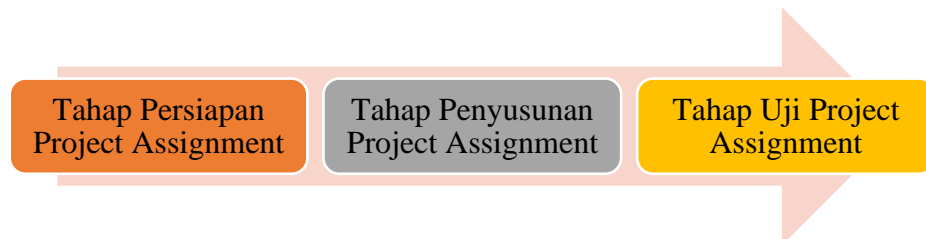
melaksanakan perannya sebagai seorang ahli maupun dalam menyelesaikan inovasi yang telah disusun dan dilaksanakan. Melakukan pendampingan dan bimbingan kepada peserta berupa masukan terhadap pendekatan dan metodologi pelaksanaan hingga topik pembahasan PA, mampu membimbing Mentee untuk siap menjadi *leader* yang handal dalam mengelola diri, mengelola orang lain, dan mengelola bisnis. Mentor juga harus memastikan PA yang disusun sudah sesuai dengan level Pembelajaran yang diikuti oleh peserta.

3. Peserta/Mentee, berperan untuk menjalankan seluruh aktivitas Penyusunan PA untuk dapat mengimplementasikan pembelajaran yang bermanfaat bagi pengembangan kompetensi dalam bentuk program inovasi dan bertanggung jawab untuk menyelesaikan PA tepat pada waktunya.
4. Penguji, berperan untuk menilai makalah PA peserta sesuai dengan form penilaian Uji PA. Penentuan hasil kelulusan peserta ditentukan oleh hasil consensus tim penguji.

2.2.3 Tahapan *Project Assignment* Pembelajaran SE I

Penyusunan *Project Assignment* Pembelajaran SE I dilaksanakan selama 90 hari kerja efektif dihitung dari penyampaian Surat Penyampaian Lanjut pada Tahapan PA yang diberikan oleh Udiklat penyelenggara. Dalam surat tersebut juga disebutkan untuk penunjukkan mentor.

Adapun tahapan dalam Penyusunan *Project Assignment* SE I adalah sebagai berikut:



Sumber data : Panduan Mentor

Gambar 2.1
TAHAPAN PA

Adapun perincian dari setiap kegiatan diatas adalah:

1. Tahap Persiapan *Project Assignment*

Pada tahap ini peserta pembelajaran SE I menentukan tema PA dan topik PA yang akan disusun. Tema PA disusun sesuai dengan isu-isu strategis yang terjadi di Perusahaan/Unit/Sub Unit Peserta/Mentee. Topik PA disusun berdasarkan salah satu tema isu-isu strategis Perusahaan/Unit/Sub Unit Peserta/Mentee. Hal terpenting dalam penentuan tema dan topik adalah Kesesuaian Tema dan Topik dengan tugas, tanggung jawab dan jabatan peserta yang berada pada jenjang jabatan Supervisor Atas.

2. Penyusunan *Project Assignment*

adalah proses untuk mengimplementasikan pembelajaran yang diperoleh dari hasil In Class Training untuk penyusunan PA.

3. Uji *Project Assignment*

Uji *Project Assignment* adalah tahap akhir yang harus diikuti oleh peserta pembelajaran sebagai evaluasi terakhir penentu kelulusan peserta. Evaluasi akan dilihat dari hasil PA maupun hasil pengembangan kompetensi yang dicapai oleh Peserta/Mentee.

2.2.4 Waktu Penyusunan *Project Assignment*

Penyusunan PA dikerjakan oleh Mentee atau Peserta SE I dalam kurun waktu 90-180 hari kalender sesuai dengan ketentuan dari Udiklat Penyelenggara. Waktu ini yang perlu dimanfaatkan oleh peserta SE I untuk mereview kembali apakah tema dan topik PA sudah sesuai dengan permasalahan yang ada di unit mereka. Memastikan kembali sudah terdapat isu strategis korporat dalam latar belakang PA dan memastikan program inisiatif perbaikan telah dijalankan.

2.3 Media Belajar

2.3.1 Pengertian Media Belajar

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi pembelajaran yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Menurut Santoso S. Hamidjojo (dalam Syarif Hidayat 2019, hal. 114), media pembelajaran adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pelajaran yang bermaksud untuk mempertinggi kegiatan belajar mengajar dalam segi mutu. Oleh karena itu,

media belajar dapat menentukan proses pembelajaran dan membantu mengatasi kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.3.2 Jenis-Jenis Media Belajar

Dalam Arsyad (2017, hal 31) jenis-jenis media belajar dikategorikan sebagai berikut:

1. Media Hasil Teknologi Cetak, adalah media untuk menyampaikan materi, seperti buku pedoman, modul, hand-out, dan lain-lain.
2. Media Hasil Teknologi Audio-Visual, adalah media yang menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Contohnya: rekaman pembelajaran (hanya audio), video pembelajaran, video edukasi, dan lain-lain.
3. Media Hasil Teknologi Berbasis Komputer, merupakan media untuk menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Contohnya: media berbasis informatika, website interaktif, aplikasi android, video interaktif, dan sebagainya.
4. Media Gabungan, merupakan media untuk menyampaikan materi dengan menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Contohnya: media teleconference (zoom/google meet), video game pembelajaran, mapping interaktif, dan sebagainya.

2.3.3 Fungsi Media Belajar

Dalam proses pembelajaran, media mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Membantu memudahkan proses belajar bagi siswa atau mahasiswa atau peserta pembelajaran dan membantu memudahkan proses mengajarnya bagi guru atau dosen atau instruktur,
2. Memberikan pengalaman lebih nyata,
3. Menarik perhatian peserta pembelajaran lebih besar
4. Semua indera peserta pembelajaran dapat diaktifkan, kelemahan satu indera dapat diimbangi oleh kelebihan indera yang lain,
5. Lebih menarik perhatian dan minat peserta pembelajaran dalam belajar,
6. Dapat membangkitkan dunia dengan realitanya.

2.3.4 Manfaat Media Belajar

Dalam proses pembelajaran, media mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Membantu memudahkan proses belajar bagi siswa atau mahasiswa atau peserta pembelajaran dan membantu memudahkan proses mengajarnya bagi guru atau dosen atau instruktur,
2. Memberikan pengalaman lebih nyata,
3. Menarik perhatian peserta pembelajaran lebih besar
4. Semua indera peserta pembelajaran dapat diaktifkan, kelemahan satu indera dapat diimbangi oleh kelebihan indera yang lain,
5. Lebih menarik perhatian dan minat peserta pembelajaran dalam belajar,
6. Dapat membangkitkan dunia dengan realitanya.

2.4 Lingkungan Belajar

Siswa akan berinteraksi dengan lingkungan pada saat proses belajar. Lingkungan dapat menciptakan rangsangan terhadap individu dan sebaliknya individu memberikan respon terhadap lingkungan. Dalam proses interaksi tersebut dapat terjadi perubahan tingkah laku pada individu. Perubahan tingkah laku yang terjadi bisa berupa perubahan positif maupun perubahan negatif.

Saat proses belajar, siswa membutuhkan lingkungan yang nyaman, tenang dan jauh dari kebisingan guna mendukung kegiatan belajar. Lingkungan yang kondusif diperlukan agar siswa tetap dapat berkonsentrasi dengan baik sehingga dapat menyerap pembelajaran dengan mudah. Lingkungan yang kurang kondusif nantinya akan mengganggu proses belajar sehingga siswa akan terhambat dalam menyerap materi pembelajaran.

Lingkungan belajar memberi pengaruh kepada proses dan hasil perilaku siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penyediaan lingkungan belajar bagi siswa hendaknya mendapat prioritas utama. Ini merupakan faktor penentu keberhasilan dalam membangun kemampuan perilaku siswa.

2.4.1 Pengertian Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar merupakan lingkungan yang berpengaruh terhadap proses belajar baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial (Wahyuningsih dan Djazari, 2013). Lingkungan belajar seperti sarana dan prasarana, luas lingkungan, penerangan dan kebisingan memiliki pengaruh yang besar terhadap penilaian menyenangkan atau tidaknya lingkungan belajar sehingga dapat mempengaruhi motivasi dan proses pembelajaran.

Lingkungan belajar tidak hanya terfokus pada fasilitas yang baik saja, tetapi perlu diperhatikan juga terkait kenyamanan dan ketenangan lingkungannya agar perhatiannya dapat terpusat pada pembelajaran. Menurut Muhibbin Syah, Lingkungan Belajar yang mempengaruhi proses belajar anak terdiri dari dua macam, yaitu lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial (Muhibbin Syah, 2005: 137).

1. Lingkungan Sosial, terdiri dari lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial siswa (masyarakat), dan lingkungan keluarga (Muhibbin Syah, 2005: 137). Lingkungan sekolah yang termasuk dalam lingkungan sosial adalah seluruh warga sekolah, baik itu guru, karyawan maupun teman-teman sekelas, semuanya dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. Para guru yang dapat menunjukkan sikap dan perilaku yang baik dan juga dapat memperlihatkan teladan yang baik khususnya dalam hal belajar seperti rajin membaca, hal tersebut dapat memberikan motivasi yang positif bagi belajar siswa. Demikian halnya apabila teman-teman sekelas siswa di sekolah mempunyai sikap dan perilaku yang baik serta memiliki semacam etos belajar yang baik seperti misalnya rajin belajar akan berpengaruh positif terhadap belajar siswa. Lingkungan sosial siswa di rumah antara lain adalah masyarakat, tetangga dan juga teman-teman bergaul siswa di rumah yang mempunyai andil cukup besar dalam mempengaruhi belajar siswa (Muhibbin Syah, 2005: 137). Keadaan masyarakat yang serba kekurangan, tidak memperhatikan masalah pendidikan dan juga teman-teman bergaul siswa yang suka keluyuran, begadang, suka minum-

minum apalagi teman lawan jenis yang amoral, pezinah, pemabuk dan lain sebagainya tentu akan menyeret siswa kepada bahaya besar dan kemungkinan besar akan mengganggu proses belajarnya. Jadi apabila siswa dalam bergaul memilih teman yang baik, maka akan berpengaruh baik terhadap belajar siswa, dan sebaliknya apabila siswa memilih bergaul dengan anak yang tidak baik, maka akan membawa dampak yang tidak baik pada dirinya (Slameto, 2010: 71). Lingkungan sosial yang dominan dalam mempengaruhi kegiatan belajar siswa adalah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri. Hal ini dapat dipahami, karena lingkungan keluarga merupakan lingkungan belajar pertama dan utama bagi seorang anak. Sifat dan sikap orang tua dalam mengelola keluarga (cara mendidik), ketegangan keluarga dan dapat memberi dampak positif maupun negatif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peran keluarga dalam hal ini adalah orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan belajar anak. Peran orang tua dalam memenuhi semua kebutuhan anak dalam belajar akan meningkatkan keberhasilan belajar siswa (Muhibbin Syah, 2005: 137).

2. Lingkungan Non-sosial, adalah lingkungan yang menyangkut gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, sumber belajar, keadaan cuaca, pencahayaan dan waktu belajar yang digunakan siswa (Muhibbin Syah, 2005: 137). Menurut Nana Syaodih, lingkungan nonsosial yang mempengaruhi belajar siswa di dalam rumah yaitu keadaan rumah dan ruangan tempat belajar, sarana dan prasarana belajar, suasana dalam rumah dan suasana di lingkungan

tempat tinggal siswa, sedangkan yang termasuk lingkungan nonsosial di sekolah menyangkut sarana dan prasarana belajar yang ada, sumber-sumber belajar dan media belajar (Nana Syaodih, 2004: 163-164). Gedung merupakan prasyarat utama yang harus dipenuhi oleh sekolah dalam menyelenggarakan pendidikan. Siswa dapat belajar dengan baik apabila gedung sekolah disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Rumah dengan kondisi yang sempit dan berantakan serta kondisi perkampungan tempat tinggal siswa yang padat dan bising sangat tidak mendukung belajar siswa. Siswa membutuhkan tempat yang nyaman dan tenang agar dapat berkonsentrasi dalam belajar. Sumber belajar siswa seperti buku dapat mempermudah dan mempercepat belajar anak. Ketersediaan sumber belajar akan mendorong siswa untuk belajar. Sumber belajar siswa yang terbatas akan menghambat siswa dalam belajar.

2.4.2 Faktor Lingkungan Belajar

Faktor lingkungan memegang peranan penting dalam proses belajar. Faktor lingkungan yang perlu diperhatikan dalam proses belajar siswa adalah tempat, alat-alat belajar, suasana, waktu, dan pergaulan (Bimo Walgito, 2010:146).

1. Tempat Belajar

Tempat belajar yang baik merupakan tempat yang tersendiri, yang tenang, warna dinding yang tidak mencolok, di dalam ruangan tidak ada hal yang mengganggu perhatian, dan penerangan cukup, sirkulasi udara yang baik.

2. Alat-alat untuk Belajar

Proses belajar tidak dapat berjalan dengan baik jika tidak dilengkapi dengan alat-alat belajar yang lengkap. Semakin lengkap alat-alat belajarnya, akan semakin siap pula orang untuk belajar. Sebaliknya, apabila alat-alat belajarnya tidak lengkap, maka proses belajar akan terganggu dan tidak maksimal.

3. Suasana

Suasana berhubungan erat dengan tempat belajar. Suasana belajar yang baik dapat memberikan motivasi yang baik dalam proses belajar dan ini akan memberikan pengaruh yang baik pula terhadap hasil belajar.

4. Waktu

- 1) Pembagian waktu belajar yang tepat juga akan membantu proses belajar siswa.
- 2) Perbedaan waktu yang terjadi saat proses belajar mengajar juga dapat mempengaruhi proses kegiatan belajar siswa.

Pembagian waktu yang dilakukan oleh siswa dapat membuat siswa belajar secara teratur.

5. Pergaulan

Pergaulan akan berpengaruh terhadap proses belajar. Apabila siswa dalam bergaul memilih teman yang baik, maka akan berpengaruh baik terhadap dirinya sendiri, dan sebaliknya apabila siswa bergaul dengan teman yang kurang baik, maka akan membawa pengaruh yang tidak baik pada diri siswa itu sendiri.

2.4.3 Fungsi Lingkungan Belajar

Fungsi lingkungan belajar menurut Oemar Hamalik ada 3, yaitu:

1. Fungsi Psikologis yaitu stimulus bersumber dari lingkungan yang merupakan rangsangan terhadap individu sehingga terjadi respon yang menunjukkan tingkah laku tertentu.
2. Fungsi Pedagogis, lingkungan memberikan pengaruh-pengaruh yang bersifat mendidik, khususnya lingkungan yang sengaja disiapkan sebagai suatu lembaga pendidikan, misalnya keluarga, sekolah, lembaga pelatihan, dan Lembaga-lembaga sosial.
3. Fungsi Instruksional, program instruksional merupakan suatu lingkungan pengajaran yang dirancang secara khusus. Guru yang mengajar, materi pengajaran, dan kondisi lingkungan kelas, merupakan yang sengaja dikembangkan untuk mengembangkan tingkah laku siswa.

2.4.4 Tujuan Lingkungan Belajar

Tujuan dari pemanfaatan lingkungan belajar yaitu memberikan kemudahan terhadap siswa untuk mempelajari ilmu tertentu secara langsung. Selain itu dari segi praktis, siswa diberikas proses pembelajaran secara langsung. Dalam pemanfaatan lingkungan inilah siswa mendapatkan stimulus pembelajaran yang lebih dekat dengan kehidupannya.

Abdul Mujid (2008, hal 165) mengemukakan sebagai berikut:

Iklim belajar yang kondusif harus ditunjang oleh berbagai fasilitas belajar yang menyenangkan, seperti sarana dan prasarana, lanoratorium, pengaturan lingkungan, penampilan dan sikap guru, hubungan yang harmonis antara peserta didik itu sendiri, serta peralatan organisasi dan

bahan pembelajaran secara tepat, sesuai dengan kemampuan dan perkembangan peserta didik.

Berdasarkan dari uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa lingkungan belajar yang dapat mempengaruhi proses penyusunan *Project Assignment* (PA) digolongkan menjadi dua, yaitu lingkungan sosial dan lingkungan non-sosial baik di lingkungan kerja maupun di lingkungan tempat tinggal peserta. Lingkungan sosial yang dapat mempengaruhi proses belajar yaitu peran dari orang-orang sekitar baik atasan, rekan kerja, keluarga, hingga orang-orang yang terlibat selama proses penyusunan PA tersebut. Sedangkan, lingkungan non-sosial mencakup keadaan tempat belajar siswa, baik dari segi kelengkapan alat-alat belajar hingga ketersediaan sumber belajar.

2.5 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Relevansi Variabel
1.	Sri Wahyuningsih dan M Djazari; Pengaruh Lingkungan Sekolah dan Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Srandakan	Menganalisa ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan antara Lingkungan Sekolah dan Kebiasaan Belajar siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Srandakan terhadap Prestasi Belajar Akuntansi	Pengaruh lingkungan terhadap hasil belajar

No.	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Relevansi Variabel
2.	Noni Suci Aristyani; Pengaruh Kondisi Siswa dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Muhammadiyah 1 Tempel	Menganalisa adakah pengaruh yang signifikan secara parsial antara kondisi siswa dengan motivasi belajar, lingkungan belajar terhadap motivasi belajar dan pengaruh secara simultan antara kondisi siswa dan lingkungan belajar siswa terhadap motivasi belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Muhammadiyah 1 Tempel	Pengaruh lingkungan belajar
3.	Yulisa Andriyani; Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang	Menganalisa adakah pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Meraksa Aji Tulang Bawang	Pengaruh media belajar terhadap hasil belajar
4.	Hidayatul Qomariyah; Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas 4 MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang	Menganalisa adakah pengaruh penggunaan media belajar berbasis ICT terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas 4 di MI Miftakhul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang	Pengaruh media belajar
5.	Dewi Zulfana; Pengaruh Stres Peserta Pembelajaran Kepemimpinan terhadap Uji <i>Project Assignment</i> (PA) di PT PLN (Persero)	Menganalisa apakah ada pengaruh antara stress peserta pembelajaran kepemimpinan terhadap Uji PA di PT PLN (Persero)	Pembelajaran kepemimpinan dan Project Assignment (PA)

Sumber: Data Olahan

2.6 Hubungan Antar Variabel

2.6.1 Hubungan antara Media Belajar dengan *Project Assignment*

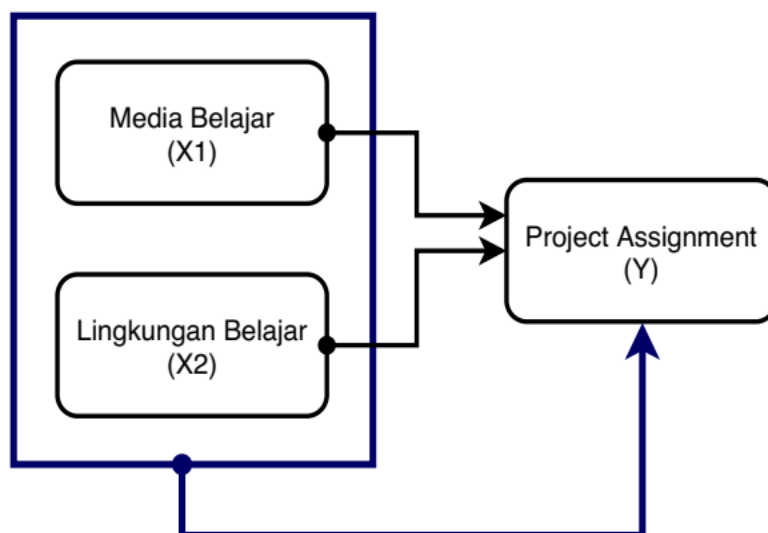
Terdapat hubungan yang berpengaruh secara parsial antara penggunaan Media Belajar dengan *Project Assignment* (PA) sebagai bentuk hasil belajar didukung oleh pendapat yang dilakukan oleh Yulisa Andriyani (2017), dengan judul penelitian Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang dan Hidayatul Qomariyah (2016), dengan judul penelitian Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas 4 MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang.

2.6.2 Hubungan antara Lingkungan Belajar dengan *Project Assignment*

Pada penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuningsih dan M Djazari (2013) dan Noni Suci Aristyani (2015) menyatakan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara lingkungan belajar terhadap hasil belajar.

2.7 Kerangka Pemikiran

Untuk memperjelas penelitian ini disimpulkan dalam kerangka pemikiran sebagai berikut:



Sumber: data olahan

Gambar 2.2
Kerangka Pemikiran

1. Media belajar (X1): sarana atau alat bantu penyampaian pembelajaran dilihat dari sisi kemudahan, k6penggunaan, kesesuaian, dan manfaat.
2. Lingkungan belajar (X2): kondisi lokasi belajar, hubungan dan peran dengan lingkungan sekitar.
3. *Project Assignment* (Y): dampak yang didapat selama penyusunan dengan batasan waktu tertentu.

2.8 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pemikiran pada gambar 2.2 yang disajikan dalam penelitian ini, maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis penelitian parsial

- 1) Diduga terdapat pengaruh parsial antara media belajar terhadap penyusunan *Project Assignment*

- 2) Diduga terdapat pengaruh parsial antara lingkungan belajar terhadap penyusunan *Project Assignment*

2. Hipotesis penelitian simultan

Diduga terdapat pengaruh simultan antara media belajar dan lingkungan belajar terhadap *Project Assignment*.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu jenis penelitian yang pada dasarnya menggunakan pendekatan deduktif-induktif. Pendekatan ini berangkat dari suatu kerangka teori, gagasan para ahli, maupun pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya dan kemudian dikembangkan menjadi permasalahan-permasalahan beserta dengan pemecahannya guna untuk menemukan pembenaran (verifikasi) atau penilaian dalam bentuk dukungan data empiris di lapangan.

Menurut Sugiyono (2017), metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

3.1 Sumber Data

Sumber data adalah subyek dari mana data diperoleh. Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan data dari dua sumber, yaitu:

1. Data Primer

Yaitu berupa data yang diambil dari sebuah penelitian dengan menggunakan instrument yang dilakukan pada saat tertentu dan hasilnya pun tidak dapat digeneralisasikan, hanya dapat menggambarkan keadaan pada saat itu (Khrisna, 2017). Data primer pada penelitian ini didapat peneliti dari

kuisisioner yang respondennya adalah peserta *Supervisory Education* (SE) I di PT PLN (Persero) UPDL Jakarta.

2. Data Sekunder

Menurut Nur Indrianto dan Bambang Supomo (2018) data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder pada penelitian ini didapat dari data olahan penggunaan aplikasi korporat *Leadership Management System* (LMS) dan Sistem Monitoring Implementasi pembelajaran *Leadership* (SMILE).

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PT PLN (Persero) UPDL Jakarta. Penelitian meliputi penentuan judul penelitian, penyusunan proposal, ijin wilayah penelitian, penentuan satuan unit yang akan dianalisis, proses pengumpulan data dilapangan, pengumpulan fakta-fakta data empiris, pengolahan data dan analisis data penelitian sampai penyampaian hasil penelitian. Waktu penelitian dilakukan selama bulan September 2021 sampai dengan bulan Februari 2022.

3.3 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017), variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini adalah media belajar, lingkungan belajar, dan *project assignment*. Variabel tersebut dikelompokkan menjadi dua jenis variabel sebagai berikut:

1. Variabel bebas (*Independent variable*)

Menurut Sugiyono (2017), variabel *independent* (bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel *dependent* (terikat). Variabel bebas (X) yang diteliti dalam penelitian ini adalah media belajar sebagai (X1) dan lingkungan belajar sebagai (X2).

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Menurut Sugiyono (2017), variabel *dependent* (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat (Y) yang diteliti dalam penelitian ini adalah *Project Assignment* (PA) (Y).

3.4 Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2017), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan Arikunto (2013), berpendapat bahwa populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian. Sehingga dapat disimpulkan dari definisi yang dikemukakan Sugiyono dan Arikunto tersebut, secara sederhana populasi diartikan sebagai sekumpulan obyek atau subyek yang memiliki karakteristik yang sama yang menjadi sasaran peneliti untuk dipelajari.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta pembelajaran kepemimpinan *Supervisory Education* (SE) I yang mengerjakan *Project Assignment* (PA) dalam masa penyusunan terhitung mulai bulan September 2021 sampai Februari 2022 sebanyak 117 peserta.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017). Pengambilan sejumlah sampel dari populasi, diharapkan mampu memperoleh hasil yang dapat menggambarkan sifat dan keadaan populasi secara keseluruhan.

Besar sampel yang diambil dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin dalam Umar (2004:78) yang tertera sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

di mana keterangannya :

n : ukuran sampel

N : ukuran populasi

e : *standart error* atau persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih ditolerir/diinginkan (5%).

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} = \frac{117}{(1 + (117 \times 0,05^2))} = \frac{117}{(1 + (0,2925))} = \frac{117}{1,2925} = 90.52$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka diambil pembulatan sampel minimal 91 peserta pembelajaran *Supervisory Education* (SE) I yang mengerjakan *Project Assignment* (PA).

3.4.3 Teknik Sampling

Teknik sampling adalah cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data sebenarnya, dengan memperhatikan sifat-sifat dan penyebaran populasi agar diperoleh sampel yang representative (Margono, 2004).

Teknik sampling yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling* (Sampel Acak Sederhana), yang dimana pengambilan sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan tingkatan yang ada dalam populasi sehingga anggota populasi dianggap homogen. Dalam penelitian ini terdapat tingkatan populasi yaitu:

1. Peserta yang sudah menyusun *Project Assignment* dan sudah melaksanakan uji;
2. Peserta yang sudah menyusun *Project Assignment* dan belum melaksanakan uji;
3. Peserta yang sedang melakukan penyusunan *Project Assignment*.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kuisisioner tertutup. Dimana kuisisioner sudah berisi pilihan untuk mengisi pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017). Kuisisioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan terbuka atau tertutup, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim

melalui pos atau internet. Didalam penelitian ini menggunakan media bantu *Google Forms*.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik skala likert empat poin untuk mengukur variabel penelitian. Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Sangat Setuju (SS) dengan skor 4;
2. Setuju (S) dengan skor 3;
3. Tidak Setuju (TS) dengan skor 2;
3. Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1.

Pilihan netral ditiadakan untuk mencegah tidak validnya suatu data (Ayuningtias,2016). Maka dari itu peneliti meniadakan pilihan netral dalam kuesioner ini dikarenakan untuk menghindari banyaknya koresponden yang menjawab atau memilih pilihan netral.

3.7 Teknik Pengolahan Data

Hasil suatu kuesioner dapat dikatakan *valid* (sah) jika pertanyaan atau pernyataan pada suatu kuesioner mampu untuk mengungkapkan suatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Oleh karena itu, teknik pengolahan data yang dipilih peneliti dalam penelitian ini menggunakan bantuan program aplikasi komputer *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS)* untuk memperoleh hasil dari angket atau kuisisioner yang telah diisi oleh responden.

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Uji Validitas

Menurut Arikunto (2013) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat ketepatan atau kesahihan suatu instrument (kuisisioner), suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Tinggi rendahnya suatu validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang telah dikumpulkan tidaklah menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.

Didalam pengujian validitas menurut Arikunto (2013) menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} - \{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

Dengan keterangan sebagai berikut:

r = Koefisien Korelasi

n = Jumlah responden dalam kuisisioner

X = Skor variabel bebas (X)

Y = Skor variabel terikat (Y)

3.8.2 Uji Realibilitas

Pengujian realibilitas dapat dilakukan ketika semua pertanyaan atau pernyataan dinyatakan valid. Ghazali (2016) menyatakan bahwa reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuisisioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuisisioner dapat dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan atau pernyataan adalah

konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Pengujian realibilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik *Alpha Cronbach (α)*.

Adapun rumus yang digunakan dalam uji realibitas dalam penelitian ini adalah;

$$r = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Dengan keterangan:

r = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau butir soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

3.8.3 Uji Normalitas

Menurut Ghozali (2013) uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah didalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel dependen, variabel independen, atau keduanya berdistribusi secara normal, mendekati normal (Umar, 2011). Menurut Sugiyono (2015) pelaksanaan uji normalitas dapat menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, dengan kriteria yang berlaku yaitu apabila hasil signifikansi $> 0,05$ yang berarti residual berdistribusi normal.

3.8.4 Uji Multikolinearitas

Menurut Ghozali (2013) uji multikolinearitas adalah hubungan linear antar variabel bebas yang bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terdapat korelasi yang tinggi atau sempurna antar variabel independen. Adanya multikolinearitas antar variabel independen dapat

dideteksi dari tolerance value dan variance inflation factor (VIF) dengan acuan sebagai berikut:

1. Jika nilai tolerance $> 0,10$ dan nilai VIF < 10 , maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada multikolinearitas antar variabel independen.
2. Jika nilai tolerance $< 0,10$ dan nilai VIF > 10 , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat multikolinearitas antar variabel independen.

3.8.5 Uji Analisis Korelasi

Analisis korelasi digunakan untuk menguji realibilitas antar penilai dalam memberikan penilaian terhadap suatu rancangan produk atau produk itu sendiri. Dalam penelitian ini menggunakan uji analisis korelasi *Pearson Product Moment*.

Menurut Sugiyono (2017), untuk dapat memberikan penafsiran terhadap koefisien korelasi yang ditemukan tersebut besar atau kecil, maka dapat berpedoman pada ketentuan berikut:

Tabel 3.1
Interval Koefisien

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0.00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,3999	Rendah
0,40 - 0,5999	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat Kuat

Sumber Data : Sugiyono, 2017