

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan yang digunakan peneliti sebagai pedoman dalam melaksanakan penelitian agar data yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional karena bertujuan untuk mengetahui hubungan antara permainan *baby* dan kualitas tidur dengan perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas (independen), yaitu permainan *baby* (X_1) dan kualitas tidur (X_2), serta satu variabel terikat (dependen), yaitu perkembangan kognitif anak (Y). Hubungan antar variabel dianalisis menggunakan analisis statistik untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

B. Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Tumbu'an Kecamatan Lubuk Sandi Kabupaten Seluma. Lokasi penelitian dipilih karena terdapat anak usia 5–6 tahun yang menggunakan *smartphone* dan memiliki pola tidur yang berbeda-beda sehingga sesuai dengan variabel penelitian yang diteliti. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal

28 April sampai 29 Mei sesuai dengan jadwal penelitian yang telah ditentukan, mulai dari tahap persiapan, pengumpulan data, hingga analisis data.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi target dan Populasi terjangkau

- a. Populasi target penelitian ini adalah seluruh anak usia 5–6 tahun di Desa Tumbu'an, Kecamatan Lubuk Sandi, Kabupaten Seluma. Populasi target mencakup semua anak dalam rentang usia tersebut yang menjadi fokus penelitian.
- b. Populasi terjangkau, dalam penelitian ini adalah anak usia 5–6 tahun yang berada di Desa Tumbu'an dan orang tuanya bersedia menjadi responden penelitian.

2. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling. Menurut Sugiyono (2022), purposive sampling merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan atau kriteria tertentu yang ditetapkan oleh peneliti sehingga sampel yang dipilih benar-benar sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun kriteria sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Anak berusia 5–6 tahun.
- b. Orang tua atau wali bersedia menjadi responden

penelitian.

c. Anak menggunakan *smartphone*, khususnya untuk bermain permainan *Baby*.

d. Orang tua mengetahui kebiasaan bermain *smartphone* dan pola tidur anak sehingga mampu mengisi kuesioner dengan baik.

3. Tahap-Tahap Pengumpulan Sampel

Pengambilan sampel dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. Menentukan populasi penelitian, yaitu seluruh anak usia 5–6 tahun di Desa Tumbu'an Kecamatan Lubuk Sandi Kabupaten Seluma.
- b. Menentukan kriteria sampel berdasarkan teknik purposive sampling.
- c. Meminta persetujuan orang tua atau wali untuk menjadi responden penelitian.
- d. Membagikan kuesioner kepada orang tua yang memenuhi kriteria penelitian.
- e. Mengumpulkan kembali kuesioner yang telah diisi untuk selanjutnya dianalisis.

2. Penentuan Ukuran Sampel

Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 67 anak usia 5–6 tahun di Desa Tumbu'an Kecamatan Lubuk Sandi Kabupaten Seluma. Dari jumlah tersebut,

peneliti mengambil 45 responden yang terdiri atas orang tua anak usia 5–6 tahun.

Penentuan jumlah sampel sebanyak 45 responden dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, sehingga sampel tidak diambil secara acak, tetapi berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan peneliti. Jumlah tersebut dipilih karena hanya 45 responden yang memenuhi seluruh kriteria penelitian, yaitu memiliki anak usia 5–6 tahun, anak menggunakan *smartphone* khususnya permainan *Baby*, serta orang tua bersedia menjadi responden dan mengisi kuesioner secara lengkap.

Dengan demikian, pengambilan sampel sebanyak 45 responden dianggap telah mewakili karakteristik populasi yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga data yang diperoleh diharapkan dapat menjawab rumusan masalah penelitian secara tepat.

D. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono, variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (2020). Dalam penelitian kuantitatif ini

terdapat tiga jenis variabel, yaitu variabel bebas, variabel terikat, dan variabel tetap (kontrol).

1. Variabel Terikat (Y) – Perkembangan Kognitif

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini, terikat adalah perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun, dengan indikator:

- a. Konsentrasi (fokus pada tugas).
- b. Daya ingat (mengingat informasi sederhana).
- c. Kemampuan bahasa (menggunakan bahasa sesuai usia).
- d. Pemecahan masalah (mampu menyelesaikan permainan edukatif sederhana (Pelet, A, & Scher, A. 2021)).

2. Variabel Bebas (X) – Kualitas Tidur

Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau menjadi penyebab perubahan variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kualitas tidur anak usia 5–6 tahun, yang diukur melalui:

- a. Permainan Baby (X1), Indikator permainan *smartphone* meliputi:
 1. Intensitas bermain permainan baby pada *smartphone*.

2. Durasi bermain permainan baby pada *smartphone*.

3. Waktu bermain permainan baby pada *smartphone*.

b. Kualitas Tidur (X2) Indikator kualitas tidur meliputi :

1. Durasi tidur
2. Pola tidur
3. Gangguan tidur

3. Variabel Tetap (Kontrol)

Variabel tetap adalah variabel yang dijaga agar tidak berubah sehingga tidak memengaruhi hubungan antara variabel bebas dan terikat. Dalam penelitian ini, variabel tetap meliputi:

- a. Usia anak: responden dibatasi usia 5–6 tahun.
- b. Lokasi penelitian: penelitian dilakukan hanya di Desa Tumbu'an, Kecamatan Lubuk Sandi, Kabupaten Seluma.
- c. Responden penelitian merupakan orang tua anak usia 5-6 tahun.

E. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini melibatkan dua variabel utama: kualitas tidur sebagai variabel independen dan perkembangan kognitif sebagai variabel dependen.

1. Perkembangan Kognitif (Variabel Dependen)

Variabel ini didefinisikan sebagai kemampuan anak untuk berpikir, memecahkan masalah, mengingat, dan berkonsentrasi. Pengukuran perkembangan kognitif dilakukan menggunakan kuesioner yang diisi langsung oleh orang tua berdasarkan perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Indikator perkembangan kognitif meliputi:

- a. Konsentrasi.
- b. Daya ingat.
- c. Kemampuan bahasa.
- d. Pemecahan masalah sederhana.

2. Kualitas Tidur (Variabel Independen)

a. Permainan Baby (X1)

Permainan Baby pada *smartphone* merupakan aktivitas anak dalam menggunakan *smartphone* untuk bermain game seperti permainan Baby. Pengukuran dilakukan menggunakan kuesioner yang diisi oleh orang tua. Indikator permainan *smartphone* meliputi:

- 1) Frekuensi bermain permainan baby pada *smartphone*.
- 2) Durasi bermain permainan baby pada *smartphone*.

- 3) Pendampingan orang tua saat anak bermain permainan baby pada *smartphone*.
- 4) Pemahaman anak terhadap permainan baby pada *smartphone*.

b. Kualitas Tidur (X2)

Kualitas tidur merupakan kondisi tidur anak yang meliputi durasi tidur, keteraturan pola tidur, dan gangguan tidur. Pengukuran dilakukan menggunakan kuesioner yang diisi oleh orang tua. Indikator kualitas tidur meliputi:

- 1) Durasi tidur.
- 2) Pola tidur.
- 3) Gangguan tidur.

F. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan instrumen yang sesuai dengan variabel yang diteliti, yaitu kualitas tidur dan perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. Instrumen dan tahapan pengembangannya dijelaskan sebagai berikut:

1. Kuesioner penelitian

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner(Angket). Kuesioner merupakan Teknik pengumpulan data dengan cara memberikan responden untuk dijawab sesuai dengan

kondisi sebenarnya. Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai variabel X1(Permainan baby), X2 (Kualitas tidur), Y (Perkembangan kognitif).

Dalam penelitian ini digunakan skala Likert sebagai alat pengukuran jawaban responden.

Gambar 3.1
Skala Likert

Pernyataan	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi responden terhadap setiap pernyataan dalam kuesioner. Responden diminta memilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan kondisi sebenarnya.

Tabel 3.2

Kisi – kisi instrument penelitian

Variabel X1 Permainan Baby			
Variabel	Indikator	Nomor item	Jumlah Item

Permainan Baby	Frekuensi bermain	1, 2	2
	Durasi bermain	3, 4	2
	Pendampingan orang tua	5, 6	2
	Pemahaman permainan	7, 8, 9, 10	4
		10	
Variabel X2 Kualitas Tidur			
Variabel	Indikator	Nomor item	Jumlah Item
Kualitas Tidur	Waktu tidur	11, 12	2
	Gangguan tidur	13, 14	2
	Kebiasaan sebelum tidur	15, 16	2
	Kondisi saat bangun	17, 18, 19, 20	4
		10	
Variabel Y Perkembangan Kognitif			
Variabel	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
Perkembangan Kognitif	Kemampuan Bahasa/Kognitif	21, 22	2
	Pemecahan Masalah	23	1

	Konsentrasi	24	1
	Daya Ingat	25	1
	Pemecahan Masalah	26, 27	2
	Kemampuan Bahasa	28, 29, 30	3
	10		

Tabel 3.3

Lembar kuesioner penelitian sebelum uji coba instrument

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Permainan Baby (X1)					
1	Anak saya bermain baby hampir setiap hari				
2	Anak saya bermain lebih dari tiga kali dalam seminggu				
3	Anak saya bermain lebih dari satu jam dalam sekali bermain				
4	Anak bermain sesuai batas waktu yang ditentukan orang tua				
5	Saya mendampingi anak saat bermain				

6	Saya mengawasi permainan anak				
7	Anak memahami instruksi dalam bermain				
8	Anak mampu menyelesaikan tugas sederhana dalam permainan				
9	Anak terlihat fokus saat bermain				
10	Anak dapat menceritakan kembali permainan yang dimainkan				
Kualitas Tidur (X2)					
11	Anak tidur sebelum pukul 21.00				
12	Anak tidur minimal 9 jam setiap hari				
13	Anak sering terbangun di malam hari				
14	Anak mengalami kesulitan untuk mulai tidur				
15	Anak menggunakan HP sebelum tidur				
16	Anak membaca doa sebelum tidur				

17	Anak bangun dalam kondisi segar				
18	Anak tidak rewel saat waktu tidur tiba				
19	Anak memiliki jadwal tidur yang teratur				
20	Anak tidur dengan tenang sepanjang malam				
Perkembangan Kognitif (Y)					
21	Anak mengenal angka dari 1- 10				
22	Anak mampu menghitung benda sederhana				
23	Anak mampu mengelompokkan benda atau bentuk				
24	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana				
25	Anak mampu mengingat cerita sederhana				
26	Anak mampu menyusun pola sederhana				
27	Anak mampu menyelesaikan masalah sederhana				

28	Anak mampu menjawab pertanyaan guru				
29	Anak menunjukkan rasa ingin tahu saat belajar				
30	Anak aktif dalam kegiatan pembelajaran				

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung dalam penelitian, seperti jumlah responden serta foto proses pengisian kuesioner oleh orang tua responden. Dokumentasi ini digunakan sebagai bukti pelaksanaan penelitian di lapangan pada subjek penelitian anak usia 5–6 tahun di lingkungan masyarakat desa Tumbu'an Kecamatan Lubuk Sandi Kabupaten Seluma.

G. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Tujuan dari uji validitas instrumen adalah untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan mampu mengukur variabel yang diteliti. Suatu Instrumen dianggap valid apabila dapat menghasilkan data yang akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian,

sehingga mampu menggambarkan variabel penelitian secara tepat.

Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji validitas instrumen. Pada penelitian ini, uji validitas yang digunakan adalah validitas isi (*content validity*) melalui *expert judgement*, yaitu penilaian oleh ahli.

Instrumen Penelitian ini divalidasi oleh Ibu Dini Widiyanti, M.Pd sebagai validator ahli. Setelah dilakukan proses validasi dan revisi sesuai saran validator, instrumen penelitian dinyatakan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

a) Uji Validitas

Uji validitas Instrumen bertujuan untuk mengetahui apakah setiap butir pernyataan dalam kuesioner mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat. Instrumen dikatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar daripada r tabel, sehingga item tersebut layak digunakan dalam penelitian. Pada penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan bantuan program SPSS menggunakan korelasi Product Moment. Uji validitas digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan suatu instrumen penelitian. Uji

validitas dalam penelitian ini menggunakan korelasi Product Moment Pearson dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi

X = skor item

Y = skor total

N = jumlah responden

Tabel 3.4

Hasil Uji Validitas Instrumen

Permainan Baby (X1)			
Item	r hitung (Pearson)	Sig. (2-tailed)	Keterangan
X1_1	0,612	0,001	Valid
X1_2	0,612	0,001	Valid
X1_3	0,543	0,005	Valid
X1_4	0,140	0,505	Tidak Valid
X1_5	0,239	0,251	Tidak Valid
X1_6	-0,045	0,832	Tidak Valid
X1_7	0,425	0,034	Valid
X1_8	0,462	0,020	Valid
X1_9	0,490	0,013	Valid

X1_10	-0,123	0,557	Tidak Valid
Kualitas Tidur (X2)			
Item	r hitung (Pearson)	Sig. (2-tailed)	Keterangan
X2_11	0,418	0,038	Valid
X2_12	0,248	0,233	Tidak Valid
X2_13	0,457	0,022	Valid
X2_14	0,371	0,068	Tidak Valid
X2_15	-0,417	0,038	Valid
X2_16	0,722	0,000	Valid
X2_17	0,521	0,008	Valid
X2_18	0,560	0,004	Valid
X2_19	0,465	0,019	Valid
X2_20	0,560	0,004	Valid
Perkembangan Kognitif (Y)			
Item	Korelasi (r hitung)	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Y_21	0,573	0,003	Valid
Y_22	0,573	0,003	Valid
Y_23	0,573	0,003	Valid
Y_24	0,665	0,000	Valid
Y_25	0,668	0,000	Valid
Y_26	0,497	0,012	Valid
Y_27	0,451	0,024	Valid

Y_28	0,401	0,047	Valid
Y_29	0,382	0,060	Tidak Valid
Y_30	0,513	0,009	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen pada Tabel 3.4, dari 30 item pernyataan yang diuji diperoleh 23 item yang dinyatakan valid dan 7 item dinyatakan tidak valid. Item yang valid memiliki nilai r hitung $> r$ tabel sehingga dinyatakan layak digunakan dalam penelitian. Adapun item yang tidak valid telah dihapus dan tidak diikutsertakan dalam analisis data selanjutnya.

b) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas Instrumen bertujuan untuk mengetahui tingkat keandalan atau konsistensi suatu instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti. Instrumen dikatakan reliabel apabila hasil pengukuran tetap konsisten meskipun dilakukan pengukuran secara berulang. Pada penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *Cronbach's Alpha* melalui bantuan program SPSS. Berdasarkan hasil uji reliabilitas, variabel kualitas tidur memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,454. Nilai tersebut menunjukkan tingkat reliabilitas yang masih rendah. Namun demikian, instrumen tetap

digunakan dalam penelitian karena telah melalui proses validasi ahli (expert judgement) dan item-item pernyataan telah dinyatakan valid berdasarkan hasil uji validitas. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Cronbach's Alpha sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

α = koefisien reliabilitas

k = jumlah item

S_i^2 = varians item

S_t^2 = varians total

Tabel 3.5

Reliability Statistics

Reliability Statistics (X1)

Reliability Statistics

	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
Cronbach's Alpha	.778	10

Reliability Statistics (X2)

Reliability Statistics

	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
Cronbach's Alpha	.454	10

Reliability Statistics (Y1)

Reliability Statistics

	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
Cronbach's Alpha	.945	10

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*, diperoleh nilai sebesar 0,945 dengan jumlah item sebanyak 10. Nilai ini berada pada kategori sangat reliabel ($\geq 0,90$), yang berarti bahwa seluruh item dalam instrumen memiliki konsistensi internal yang sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa butir-butir pertanyaan dalam kuesioner mampu mengukur konstruk yang sama secara stabil dan konsisten antar responden. Dengan demikian, instrumen penelitian ini dinyatakan sangat reliabel dan layak digunakan untuk analisis lebih lanjut dalam penelitian kuantitatif korelasional.

c). Lembar Kuesioner (angket)

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket). Kuesioner tersebut telah melalui uji validitas dan uji reliabilitas untuk memastikan kelayakannya sebagai alat pengumpulan data. Instrumen awal terdiri dari 30 item pernyataan, namun setelah dilakukan uji validitas, terdapat 23 item yang dinyatakan valid dan 7 item tidak valid. Item yang tidak valid tersebut tidak digunakan dalam penelitian lebih lanjut, sehingga instrumen yang digunakan dalam penelitian ini hanya terdiri dari 23 item yang valid, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.6
Lembar kuesioner (Angket)

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Permainan Baby (XI)					
1	Anak saya bermain permainan baby setiap hari				
2	Anak saya bermain lebih dari tiga kali dalam seminggu				
3	Anak saya bermain lebih dari satu jam dalam sekali bermain				
4	Anak memahami instruksi dalam bermain				
5	Anak mampu menyelesaikan tugas sederhana dalam permainan				
6	Anak terlihat fokus saat bermain				
Kualitas Tidur (X2)					

7	Anak tidur sebelum pukul 20:30				
8	Anak sering terbangun dimalam hari				
9	Anak menggunakan HP sebelum tidur				
10	Anak membaca doa sebelum tidur				
11	Anak bangun dalam kondisi segar				
12	Anak tidak rewel saat waktu tidur tiba				
13	Anak memiliki jadwal tidur yang teratur				
14	Anak tidur dengan tenang sepanjang malam				
Perkembangan Kognitif (Y)					
15	Anak dapat mengenal angka 1-10				
16	Anak mampu menghitung benda sederhana				

17	Anak mampu mengelompokkan benda atau bentuk				
18	Anak mampu mengikuti intruksi sederhana				
19	Anak mampu mengingat cerita sederhana				
20	Anak mampu menyusun pola sederhana				
21	Anak mampu menyelesaikan masalah sederhana				
22	Anak mampu menjawab pertanyaan guru				
23	Anak aktif saat belajar atau bermain				

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dengan bantuan program SPSS. Data yang diperoleh dari kuesioner yang

diisi oleh orang tua responden dianalisis untuk mengetahui hubungan serta pengaruh antara variabel X1 (permainan baby), X2 (kualitas tidur), terhadap variabel Y (perkembangan kognitif). Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis data untuk memastikan bahwa data yang digunakan memenuhi syarat dalam analisis regresi. Uji prasyarat ini penting dilakukan agar hasil penelitian yang diperoleh lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengolahan data dari uji normalitas pada penelitian ini menggunakan program IBM SPSS Statistics 27 for Windows dengan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden. Langkah-langkah pengujian yaitu pilih menu *Analyze* → *Descriptive Statistics* → *Explore*, kemudian masukkan variabel penelitian ke dalam kotak *Dependent List*, lalu pilih *Plots* dan centang *Normality plots with tests*, kemudian klik *Continue* → *OK*. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

a. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

b. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang linear antara variabel independen dengan variabel dependen. Pada penelitian ini, uji linearitas digunakan untuk mengetahui hubungan antara permainan baby (X1) dan kualitas tidur (X2) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun (Y).

Pengolahan data dilakukan menggunakan program IBM SPSS Statistics 27 for Windows dengan langkah-langkah pilih menu *Analyze* → *Compare Means* → *One Way ANOVA* → *Options* → centang *Test for Linearity* → klik *Continue* → *OK*. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji linearitas adalah sebagai berikut:

a. Jika nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* $> 0,05$ maka hubungan antar variabel dinyatakan linear.

b. Jika nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* $< 0,05$ maka hubungan antar variabel dinyatakan tidak linear.

3. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan yang tinggi antar variabel independen dalam model regresi. Uji multikolinearitas pada penelitian ini dilakukan terhadap variabel permainan baby (X1) dan kualitas tidur (X2). Pengolahan data dilakukan menggunakan program IBM SPSS Statistics 27 for Windows dengan langkah-langkah pilih menu *Analyze* → *Regression* → *Linear*, kemudian masukkan variabel dependen dan independen, klik *Statistics* lalu centang *Collinearity Diagnostics*, kemudian klik *Continue* → *OK*.

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji multikolinearitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai *Tolerance* $> 0,10$ dan nilai VIF < 10 maka tidak terjadi multikolinearitas.
- b. Jika nilai *Tolerance* $< 0,10$ dan nilai VIF > 10 maka terjadi multikolinearitas.

4. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui apakah terjadi ketidaksamaan varians

residual pada model regresi. Penelitian yang baik adalah penelitian yang tidak mengalami heteroskedastisitas. Pengujian heteroskedastisitas pada penelitian ini menggunakan uji Glejser dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 27 for Windows melalui menu *Analyze* → *Regression* → *Linear*. Selanjutnya residual absolut diregresikan dengan variabel independen.

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji heteroskedastisitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak terjadi heteroskedastisitas.
- b. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka terjadi heteroskedastisitas.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui hubungan variabel independen terhadap variabel dependen dalam penelitian. Pengujian ini dilakukan menggunakan analisis regresi linear berganda dengan bantuan program SPSS. Dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis ini menggunakan tingkat signifikansi sebesar 0,05 ($\alpha = 5\%$), dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti

terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen.

- b) Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen.

Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji t (parsial) untuk mengetahui hubungan masing-masing variabel independen secara individu terhadap variabel dependen, serta uji F (simultan) untuk mengetahui pengaruh variabel independen secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Selain itu, digunakan juga koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui besar kontribusi variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen.

Tabel 3.7
Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat