

## **BAB III**

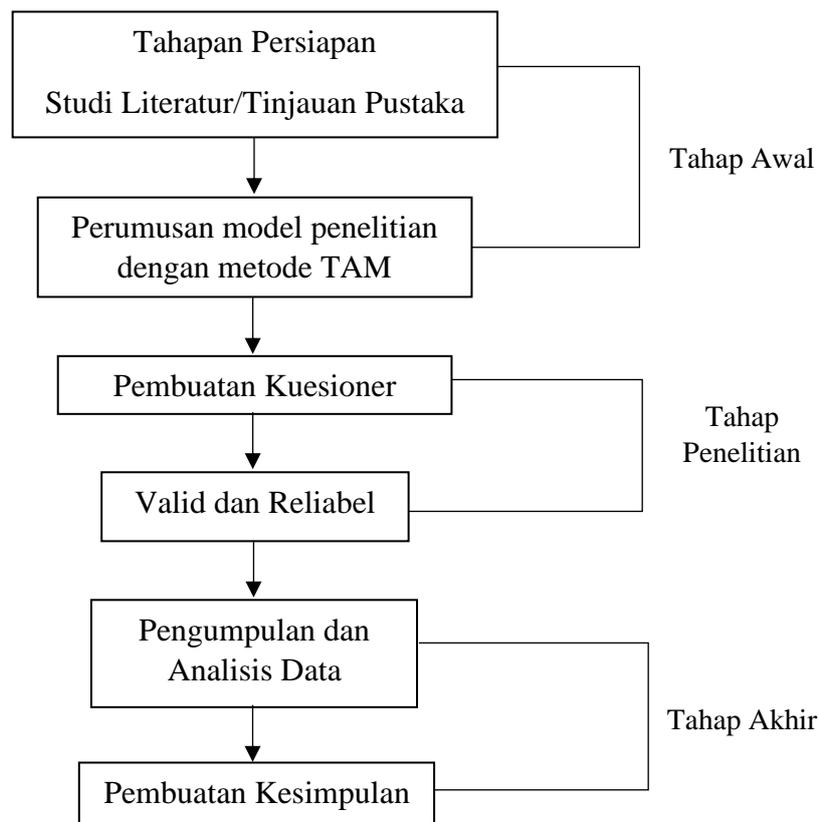
### **METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai desain penelitian, partisipan penelitian, pengambilan data dengan *purposive sampling*, instrumen penelitian, uji keabsahan instrumen, prosedur penelitian dan juga analisis data.

#### **3.1 Desain Penelitian**

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode Deskriptif Kuantitatif. Dikutip dari Jayusman dkk. (2020, hlm. 15), dapat disimpulkan bahwa penelitian deksriptif merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara mencari informasi berkaitan dengan gejala yang ada, dijelaskan dengan jelas tujuan yang diraih, merencanakan bagaimana melakukan pendekatannya, dan mengumpulkan bagaimana berbagai macam data dengan bahan untuk menulis laporan. Sugiyono (2012) dalam Jayusman dan Shavab (2020, hlm. 15) menjelaskan bahwa deskriptif adalah metode penelitian yang dilakukan agar mengetahui nilai sebuah variabel itu sendiri, baik itu merupakan satu variabel atau lebih tanpa dibuat perbandingan ataupun menghubungkan dengan variabel lainnya. Selain itu menurut Sudjana dan Ibrahim (2004) dalam Jayusman dan Shavab (2020, hlm. 17) metode penelitian deskriptif adalah penelitian yang akan mendeskripsikan mengenai suatu gejala, peristiwa maupun kejadian yang terjadi sekarang. Sedangkan menurut Arikunto (2013, hlm.12) penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif akan menampilkan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran data serta hasil dari penelitian itu sendiri.

Dalam penelitian yang dilakukan ini, penulis ingin mengetahui bagaimana tanggapan mengenai keberterimaan aplikasi dan aplikasi non pembelajaran dana memotivasi para peserta didik untuk belajar Bahasa Korea. Sedangkan penggunaan pendekatan kuantitatif sendiri karena adanya pengumpulan data, penafsiran terhadap data serta hasilnya menggunakan angka. Pendekatan ini juga menghubungkan variable penelitian terhadap masalah dan fenomena yang terjadi pada saat ini dalam bentuk angka-angka yang memiliki makna.



**Gambar 3. 1** Prosedur Penelitian

### 3.2 Purposive Sampling

Dikutip dari Etikan, Musa, dan Alkassim (2016, hlm. 2), teknik *purposive sampling* atau pengambilan sampel penilaian (*judgement sampling*) merupakan sebuah teknik yang tidak membutuhkan teori yang mendasari ataupun jumlah pesertanya. Babbie dalam Retnawati (2017, hlm. 4) juga mengemukakan bahwa *Purposive Sampling* merupakan salah satu Teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan penulis mengenai sample mana yang paling bermanfaat dan *representative*. Otoatmodjo menyatakan bahwa Teknik *purposive sampling* adalah Teknik pengambilan *sample* yang bersumber pada suatu pertimbangan tertentu semacam sifat-sifat populasi maupun identitas yang dikenal tadinya. Sama juga dengan Sugiyono yang mengemukakan pengertian mengenai *purposive sampling* yakni metode yang memastikan *sample* riset dengan sebagian pertimbangan tertentu bertujuan agar informasi yang diperoleh dapat lebih

*representative* (Lenaini, 2021, hlm. 34). Sederhananya, penulis dapat memutuskan apa yang perlu diketahui dan menetapkan untuk menemukan orang yang bersedia untuk memberikan informasi berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Hal ini biasanya melibatkan identifikasi individu yang memiliki pengalaman dan juga pengetahuan yang nantinya dapat membantu penelitian yang relevan. Didukung oleh Alsharida dan Hammood (2021, hlm. 157), penelitian mengenai *Technology Acceptance Model* (TAM) yang ia lakukan berdasarkan ukuran sample bahwa rata-rata yang dianalisis mengandalkan sekitar 101 hingga 200 partisipan untuk melakukan studi empiris. Menurutnya ukuran sampel yang tidak memadai dan tidak sesuai dapat mempengaruhi akurasi dan kualitas suatu penelitian. Alsharida dan Hammood telah melakukan studi empiris menggunakan beberapa sampel dan hasilnya, yaitu 101 hingga 200 partisipan memiliki persentase keakuratan sebesar 30%. Diikuti dengan sampel berjumlah 201 hingga 300 partisipan sebesar 19% dan 10 hingga 100 partisipan sebesar 17%. Berdasarkan kutipan dan informasi yang telah didapat, penulis juga menggunakan 200 partisipan yang terdiri dari para pengguna aplikasi *Bubble* untuk melihat apakah ada hubungan antar indikator model keberterimaan aplikasi dan juga bagaimana tingkat keberterimaan aplikasi *Bubble* sebagai media pembelajaran bahasa Korea.

### **3.3 Pengumpulan Data**

#### **3.3.1 Instrumen Penelitian**

Menurut Nasution (2016, hlm. 64) Instrumen penelitian adalah alat untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisa dan menyajikan data secara sistematis serta objektif dengan memiliki tujuan untuk memecahkan suatu persoalan atau mengkaji suatu hipotesis. Sehingga semua alat yang bisa mendukung suatu penelitian dapat disebut instrument penelitian atau instrumen pengumpulan data. Sedangkan menurut Arikunto (2006) dalam Nasution (2016, hlm. 64), yang dimaksud dengan instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan penelitiannya agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah.

Pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah mengolah hasil data Kuantitatif deskriptif. Sebagai langkah awal dalam menganalisis penelitian ini, penulis menyebarkan angket kuesioner mengenai tanggapan penggunaan aplikasi Bubble terlebih dahulu. Dikutip dari Sugiyono (2012, hlm. 199), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada para responden untuk dijawab. Sedangkan menurut Creswell dalam Sudaryono (2017, hlm. 217), angket atau kuesioner merupakan bentuk pertanyaan atau pernyataan yang bermacam-macam seperti pernyataan terbuka, pernyataan terstruktur dan pernyataan tertutup. Tujuan dari penyebaran angket ini untuk mencari data pada suatu permasalahan dari responden tanpa merasa takut ketika pernyataan responden tidak cocok dengan apa yang terjadi.

Hermawan (2018) mengatakan bahwa angket pada umumnya menggunakan skala likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, juga persepsi seseorang mengenai suatu kejadian atau fenomena sosial. Berikut ini adalah skala likert yang digunakan penulis:

- a. Sangat Setuju
- b. Setuju
- c. Netral
- d. Tidak Setuju
- e. Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Angket TAM**

| No. | Aspek yang Diukur                | Indikator  | Nomor Soal | Jumlah |
|-----|----------------------------------|--|------------|--------|
| 1.  | <i>Perceived Usefulness</i> (PU) | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penggunaan aplikasi <i>Bubble</i> dapat menarik pengguna untuk belajar Bahasa Korea.</li> <li>- Meningkatkan produktivitas para pengguna untuk</li> </ul> | 1-7        | 7      |

|    |   |   |      |   |
|----|---|---|------|---|
|    |   | <p>memahami dan mempelajari Bahasa Korea saat menggunakan aplikasi <i>Bubble</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemahaman penggunaan fitur dalam aplikasi oleh para pengguna yang dapat membantu untuk mempelajari Bahasa Korea.</li> <li>- Penggunaan aplikasi <i>Bubble</i> yang dirasa dapat digunakan untuk belajar Bahasa Korea.</li> <li>- Penggunaan aplikasi <i>Bubble</i> yang dapat membantu pengguna untuk membaca <i>Hangeul</i> dan belajar Bahasa Korea secara mandiri.</li> </ul> |      |   |
| 2. | <p><i>Perceived Ease of Use</i><br/>(PEU)</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Selama penggunaan aplikasi <i>Bubble</i>, para pengguna dapat memahami Bahasa Korea dengan baik.</li> <li>- Selama penggunaan aplikasi <i>Bubble</i>, para pengguna tertarik</li> </ul>  | 8-16 | 9 |

|    |                         |   |       |   |
|----|-------------------------|---|-------|---|
|    |                         | <p>untuk mempelajari Bahasa Korea lebih lanjut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dengan adanya penggunaan aplikasi <i>Bubble</i>, memberikan pandangan terhadap pengguna bahwa Bahasa Korea mudah dipelajari.</li> <li>- Penggunaan aplikasi <i>Bubble</i>, dapat membantu para pengguna untuk mempelajari dan mengingat kosakata baru.</li> <li>- Penggunaan aplikasi <i>Bubble</i> dapat membantu pengguna untuk mengasah kemampuan kompetensi mereka dalam belajar berbahasa yakni kemampuan mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara.</li> </ul> |       |   |
| 3. | <i>Attitude</i><br>(AI) | - Penggunaan aplikasi <i>Bubble</i> dapat menarik pengguna  | 17-23 | 7 |

|    |                                     |   |       |   |
|----|-------------------------------------|---|-------|---|
|    |                                     | <p>untuk menggunakan aplikasi serupa di masa yang akan datang.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kepuasan para pengguna aplikasi <i>Bubble</i> dengan beragam fitur yang terdapat dalam aplikasi (seperti <i>Voice Note</i>, <i>Terjemahan</i>, <i>Chat</i>) karena mudah digunakan dan membantu pengguna untuk mencapai kompetensi berbahasa dalam Bahasa Korea.</li> </ul> |       |   |
| 4. | <i>Behavioral Intention</i><br>(BI) | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengguna memiliki niat untuk mengasah kemampuan berbahasa Korea saat menggunakan aplikasi <i>Bubble</i>.</li> <li>- Adanya motivasi untuk dapat berbicara dengan <i>Idol Kpop</i> yang mempengaruhi para pengguna untuk</li> </ul>   | 24-29 | 6 |

|                          |                             |   |   |           |
|--------------------------|-----------------------------|---|---|-----------|
|                          |                             | <p>menggunakan aplikasi <i>Bubble</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adanya ketertarikan dalam menggunakan aplikasi serupa untuk belajar Bahasa Korea di masa yang akan datang.</li> <li>- Bila terdapat kendala saat menggunakan aplikasi <i>Bubble</i>, para pengguna memilih untuk menunggu dan tetap menggunakan aplikasi tersebut dibandingkan harus menghapus dari ponsel.</li> <li>- Kebersediaan para pengguna untuk membayar langganan untuk mengakses aplikasi <i>Bubble</i>.</li> </ul> |   |           |
| 5.                       | <i>Actual Usage</i><br>(AU) | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Frekuensi penggunaan aplikasi</li> <li>- Durasi penggunaan aplikasi</li> </ul>   | - | 2         |
| <b>Jumlah Butir Soal</b> |                             |   |   | <b>31</b> |

### 3.3.2 Uji Keabsahan Instrumen

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 122), instrumen yang absah dan dapat diandalkan adalah sebuah kunci absolut untuk memperoleh hasil penelitian yang valid dan reliabel. Karena itu, untuk memperoleh hasil penelitian yang abash dan dapat diandalkan, instrument penelitian yang sedang dimanfaatkan harus melalui uji validitas dan juga uji reliabilitas agar menghasilkan data atas penggunaan instrument yang dapat diandalkan.

#### 1) Uji Validitas

Sebuah instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian harus dapat mengukur apa yang sedang di teliti. Sehingga, suatu intrumen dapat

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

dipastikan apakah sudah tepat atau tidak ebelum instrument tersebut digunakan. Sugiyono (2013, hlm. 121) mengatakan bahwa instrument yang layak untuk digunakan untuk mengukur suatu hal adalah instrument yang valid. Tak hanya itu, instrument penelitian dinyatakan valid ketika memiliki tingkat validitas yang tinggi. Sedangkan instrument penelitian yang tidak valid adalah ketika memiliki tingkat validitas yang rendah. Oleh karena itu, instrument dalam penelitian ini diuji menggunakan rumus Pearson Korelasi Product Moment sebagai berikut.

**Gambar 3. 2 Rumus Korelasi *Product Moment***

Keterangan:

|           |   |
|-----------|---|
| $r_{xy}$  | = koefisien korelasi antara X dan Y                   |
| $N$       | = jumlah subjek                                       |
| $\sum X$  | = jumlah butir jawaban                                |
| $\sum Y$  | = jumlah keseluruhan butir                            |
| $\sum XY$ | = jumlah perkalian X dan Y (Arikunto, 2014, hlm. 213) |

Berikut ini merupakan hasil uji validitas pada instrumen yang digunakan pada tahap uji coba untuk mengukur keberterimaan aplikasi *Bubble* sebagai media pembelajaran Bahasa Korea.

**Tabel 3. 2 Hasil Uji Validitas**

| <b>Butir</b>    | <b>r hitung</b> | <b>r tabel</b> | <b>Keterangan</b> |
|-----------------|-----------------|----------------|-------------------|
| Butir 1         | 0,612           | 0,304          | Valid             |
| Butir 2         | 0,650           | 0,304          | Valid             |
| Butir 3         | 0,670           | 0,304          | Valid             |
| Butir 4         | 0,790           | 0,304          | Valid             |
| Butir 5         | 0,740           | 0,304          | Valid             |
| Butir 6         | 0,657           | 0,304          | Valid             |
| Butir 7         | 0,665           | 0,304          | Valid             |
| Butir 8         | 0,370           | 0,304          | Valid             |
| Butir 9         | 0,576           | 0,304          | Valid             |
| Butir 10        | 0,408           | 0,304          | Valid             |
| Butir 11        | 0,771           | 0,304          | Valid             |
| Butir 12        | 0,645           | 0,304          | Valid             |
| Butir 13        | 0,793           | 0,304          | Valid             |
| Butir 14        | 0,881           | 0,304          | Valid             |
| Butir 15        | 0,496           | 0,304          | Valid             |
| Butir 16        | 0,759           | 0,304          | Valid             |
| Butir 17        | 0,703           | 0,304          | Valid             |
| Butir 18        | 0,802           | 0,304          | Valid             |
| Butir 19        | 0,747           | 0,304          | Valid             |
| Butir 20        | 0,729           | 0,304          | Valid             |
| Butir 21        | 0,778           | 0,304          | Valid             |
| Butir 22        | 0,431           | 0,304          | Valid             |
| Butir 23        | 0,848           | 0,304          | Valid             |
| <b>Butir 24</b> | <b>0,300</b>    | <b>0,304</b>   | <b>Gugur</b>      |

|          |       |       |       |
|----------|-------|-------|-------|
| Butir 25 | 0,673 | 0,304 | Valid |
| Butir 26 | 0,862 | 0,304 | Valid |
| Butir 27 | 0,657 | 0,304 | Valid |
| Butir 28 | 0,526 | 0,304 | Valid |
| Butir 29 | 0,453 | 0,304 | Valid |
| Butir 30 | 0,334 | 0,304 | Valid |

Sebagaimana hasil data yang sudah dilampirkan, dapat diperoleh kesimpulan bahwa butir 24 pada kuesioner uji coba keberterimaan aplikasi *Bubble* sebagai media pembelajaran Bahasa Korea dinyatakan tidak valid karena  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 0.05%. Sehingga peneliti memutuskan untuk tidak menggunakan butir tersebut pada penelitian selanjutnya.

## 2) Uji Reabilitas

Dalam Sugiyono (2013, hlm. 121), apabila suatu instrument dapat dimanfaatkan berkali-kali untuk mengukur objek yang tidak berbeda dari sebelumnya dan tetap dapat menghasilkan hasil yang sama, maka instrumen tersebut reliabel. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian diuji reabilitasnya menggunakan rumus *Cronbach Alpha*.

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

**Gambar 3. 3 Rumus Cronbach Alpha**

Keterangan:

$r_{11}$  = reabilitas instrument

$k$  = jumlah butir pernyataan

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

$\sigma_t^2$  = keseluruhan varian (Arikunto, 2014, hlm. 239)

Menurut Tavakol dan Dennick (2011) dalam Yusup (2018, hlm.22) mengatakan bahwa jika koefisien dari rumus Cronbach Alpha kurang dari 0,70,

maka butir soal dapat dikatakan memiliki korelasi yang rendah. Sedangkan, apabila suatu instrument dapat dikatakan reliabel adalah jika koefisien reliabilitas di antara 0,70 – 0,90.

**Tabel 3. 3 Interpretasi Nilai r (Arikunto, 2014, hlm. 319)**

| Interval koefisien | Tingkat reabilitas |
|--------------------|--------------------|
| 0,800 – 1,000      | Sangat tinggi      |
| 0,600 – 0,799      | Tinggi             |
| 0,400 – 0,599      | Cukup              |
| 0,200 – 0,399      | Rendah             |
| 0,000 – 0,199      | Sangat rendah      |

Instrumen yang digunakan dalam uji coba penelitian ini diuji tingkat reabilitasnya dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistics* 25. Berikut ini merupakan hasil dari uji reabilitas pada angket uji coba menggunakan rumus *Cronbach Alpha*.

**Tabel 3. 4 Hasil Uji Reabilitas**

| Cronbach Alpha | Keterangan    |
|----------------|---------------|
| 0,948          | Sangat Tinggi |

Dari hasil yang sudah didapatkan dari dilakukannya uji reabilitas menggunakan rumus *Cronbach Alpha*, dapat dilihat bahwa angket kuesioner yang dilakukan oleh peneliti untuk mengukur tingkat keberterimaan aplikasi *Bubble* sebagai media pembelajaran Bahasa Korea dapat dinyatakan reliabel dengan nilai 0,948 > 0,304 sesuai dengan taraf signifikansi 0,05%. Karena itu, data yang telah dikumpulkan oleh peneliti layak untuk digunakan dalam penelitian ini.

### 3) Uji Validitas Ahli

Mengutip dari Cohen dalam Novikasari (2016, hlm.2), validitas isi yang dilakukan dalam penelitian merupakan validitas isi yang diberikan kepada para ahli sesuai dengan konsentrasi pada penelitian tersebut. Validitas isi menunjukkan bahwa instrument penelitian yang dirancang sesuai dengan

kurikulum, materi dan juga tujuan pembelajaran yang dicapai. Dalam penelitian ini, Uji Validitas Ahli dilakukan oleh dosen di program studi Pendidikan Bahasa Korea Universitas Indonesia.

### 3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan serangkaian yang akan dilakukan oleh peneliti dalam suatu penelitian. Prosedur sendiri dalam KBBI berarti tahap-tahap yang dilaksanakan untuk menyelesaikan suatu kegiatan, dalam hal ini berarti prosedur adalah tahapan yang dilakukan untuk menyelesaikan penelitian mengenai keberterimaan aplikasi *Bubble* sebagai media pembelajaran Bahasa Korea. Tahapan ini akan mencakup seluruh proses penelitian dimulai dari perumusan masalah hingga selesainya penelitian ini. Dikutip dari Sugiyono (2013, hlm. 30), berikut ini merupakan tahapan prosedur penelitian:

- 1) Tahap Perumusan Penelitian, pada tahap ini penelitian kuantitatif biasanya diawali dengan melakukan identifikasi, adanya pembatasan, dan perumusan masalah. Setelah dilakukan tahapan sebelumnya, akan dilanjutkan dengan melakukan penguraian konsep yang terdapat kaitan dengan masalah yang diteliti oleh peneliti sehingga mendapatkan hipotesis atau jawaban sementara. Jika sudah mendapatkan hipotesis, peneliti harus membuktikan secara nyata dari jawaban tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan proses pengumpulan data yang diambil dari sample tertentu yang sudah ditentukan oleh peneliti berdasarkan masalah yang sudah dirumuskan. Sample yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*.
- 2) Tahap Penyusunan Instrumen Penelitian, pada tahap ini membutuhkan instrument yang akan digunakan untuk mengumpulkan data. Pada tahap ini juga akan dilakukan uji validitas dan uji reabilitas untuk melihat bagaimana hasil keabsahan suatu instrument yang akan digunakan dalam penelitian ini. Apabila instrument yang digunakan valid dan dapat diandalkan sebagai instrument pengumpulan data, maka hasil penelitian dapat digunakan dan tidak diragukan keabsahannya.
- 3) Tahap Pengumpulan dan Pengolahan Data, pada tahap ini dilakukan penyebaran instrument kuesioner yang berisikan butir-butir pernyataan

tertutup. Butir-butir pernyataan ini mengandung pernyataan mengenai tingkat keberterimaan aplikasi *Bubble* agar dapat mengetahui tingkatan keberterimaan aplikasi *Bubble* dikalangan para pengguna aplikasi *Bubble* itu sendiri. Hasil data yang sudah didapatkan kemudian akan diolah menggunakan ilmu statistik. Hasil dari data yang dikumpulkan ini dijelaskan penjelasannya.

- 4) Tahap Penyusunan Laporan Penelitian, pada tahap ini menghasilkan temuan atas dilakukannya pengolahan data yang terdapat pada penelitian ini, hipotesis atau jawaban sementara yang sebelumnya telah ditentukan dapat dinyatakan terbukti atau tidaknya sebuah jawaban yang dihasilkan. Sehingga dapat dilakukan penyimpulan terhadap penelitian yang telah dilakukan.

### 3.5 Analisis Data

Dikutip dari Sugiyono (2013, hlm. 244) bahwa analisis data dapat disebut sebagai sebuah prosedur pebarian dan penyusunan data sistematis atas dilakukannya wawancara, notulensi lapangan dan dokumentasi menggunakan koordinasi data menjadi sebuah kategori, deskripsi berbentuk segmen, sintesis, merangkap pola, menyeleksi hal yang telah diteliti, dan penarikan kesimpulan agar mudah dipahami oleh pembaca.

#### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas dapat dilakukan pada penelitian untuk mengetahui apakah populasi sebuah data tersebar normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menerapkan metode statistik untuk mengukur tingkat kenormalan pada sebuah data penelitian yaitu rumus Kolmogrov-Smirnov dengan menggunakan aplikasi SPSS. Apabila nilai signifikansi atau nilai probabilitas  $>0,05$  maka distribusi normal.

#### 2) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus Regresi Linear Berganda dan Uji Korelasi *Product Pearson Moment*. Dikutip dari Yuliara (2016, hlm.2), rumus regresi linear berganda ini untuk menjelaskan hubungan satu variabel tak bebas atau response (Y) yang dimana dalam penelitian ini adalah indikator *Behavioral Intention* dalam penggunaan

aplikasi *Bubble* dengan tiga variable bebas atau predictor ( $X_1, X_2, X_3, X_n$ ) yaitu, indikator *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, dan *Attitude* dalam penggunaan aplikasi *Bubble*. Ketiga indikator ini selain dapat menunjukkan hubungan antar indikator model keberterimaan aplikasi, namun juga dapat menentukan tinggi atau rendahnya tingkat keberterimaan aplikasi *Bubble* sebagai media pembelajaran Bahasa Korea. Tujuan dari rumus ini sendiri adalah untuk memprediksi nilai variable tak bebas ( $Y$ ) apabila nilai variable bebasnya ( $X_1, X_2, \dots, X_n$ ) diketahui. Selain itu, tujuan rumus ini juga agar dapat mengetahui bagaimana arah hubungan antar variable tak bebas dengan variable bebas lainnya.

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + \dots + b_n X_n$$

**Gambar 3. 4 Rumus Regresi Linear Berganda**

Keterangan:

$Y$  = variable tak bebas (nilai variable yang akan diprediksi)

$a$  = konstanta

$b_1, b_2, \dots, b_n$  = nilai koefisien regresi

$X_1, X_2, \dots, X_n$  = variable bebas.

Kemudian, rumus Korelasi *Product Moment* menggunakan aplikasi SPSS seri 25 agar mendapatkan hasil mengenai hubungan antara variable yang telah diteliti oleh peneliti yaitu *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude*, dan *Behavioural Intention* dengan tujuan membuktikan hipotesis pada penelitian ini yang telah dirumuskan sebelumnya. Berikut ini merupakan rumus *Product Moment* yang digunakan dalam menghitung hipotesis.