

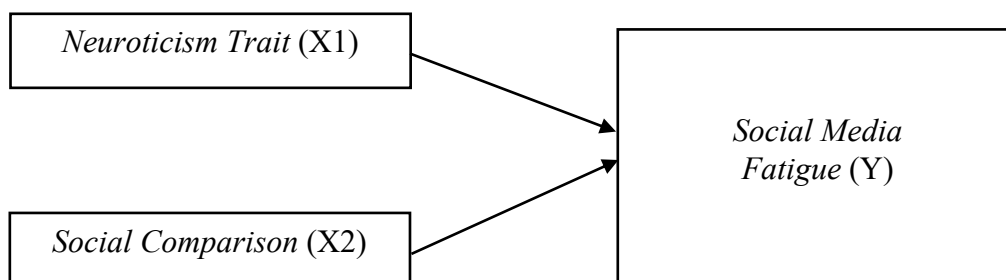
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sebuah desain penelitian yang menghasilkan data berupa angka dari setiap variabelnya untuk dilakukan uji statistik (Creswell, 2018). Selanjutnya, untuk mengetahui pengaruh antara masing-masing variabel dilakukan metode analisis regresi sederhana (Creswell, 2018), *neuroticism trait* terhadap *social media fatigue*, dan *social comparison* terhadap *social media fatigue*, yang berfungsi untuk meninjau keadaan kenaikan atau penurunan variabel dependen (Y), yang disebabkan oleh suatu variabel independen (X) (Sugiyono, 2023).

Bagan Desain Penelitian



Keterangan:

- X1 : *Neuroticism Trait*
X2 : *Social Comparison*
Y : *Social Media Fatigue*

B. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah individu dalam rentang usia 18–35 tahun, merupakan pengguna aplikasi *TikTok*, dan berdomisili di area Bandung Raya (Kota Bandung, Kota Cimahi, Kabupaten Bandung, dan Kabupaten Bandung Barat).

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah pengguna aktif aplikasi *TikTok* dalam rentang usia 18-35 tahun di area Bandung Raya.

2. Sampel

Teknik *sampling* yang digunakan untuk penelitian ini yaitu *non probability sampling*, menurut Sugiyono (2023) teknik pengambilan sampel ini tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel karena luasnya populasi itu sendiri. Adapun jenis teknik *non-probability sampling* yang digunakan adalah *incidental sampling*, yaitu mengambil data dari responden dari suatu tempat yang memiliki kesesuaian dengan konteks penelitian (Sugiyono, 2023). Selanjutnya, untuk menentukan jumlah responden minimal penelitian berdasarkan jumlah populasi dewasa awal pengguna *TikTok* di Bandung Raya yang belum diketahui, digunakan rumus Lemeshow (Riyanto & Hatmawan, 2020):

$$n = \frac{z^2 \cdot 1 - \frac{a}{2} \cdot P \cdot (1 - P)}{d^2}$$

$$n = \frac{1,96^2 \cdot 1 - 0,5 \cdot (1 - 0,5)}{0,05^2}$$

$$n = \frac{3,8416 \cdot 0,25}{0,025}$$

$$n = 384,16$$

n = Jumlah sampel

z = Skor z pada kepercayaan 95% = 1.96

P = Maksimal estimasi = 50%

d = Tingkat kesalahan = 5%

Dengan demikian, melalui hasil perhitungan rumus Lemeshow di atas, maka jumlah sampel minimal dalam penelitian ini adalah 384 orang.

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

- a. Variabel independen, dalam penelitian ini adalah *neuroticism trait* (X1) dan *social comparison* (X2).
- b. Variabel dependen (Y), dalam penelitian ini adalah *social media fatigue* (Y).

2. Definisi Operasional

a. *Social Media Fatigue*

- 1) *Social media fatigue* adalah respons emosi negatif dalam penggunaan media sosial yang menimbulkan gejala kelelahan hingga rasa lelah yang berlebihan, bosan, dan kehilangan minat (Zhang *et al.*, 2021).
- 2) *Social media fatigue* adalah pengalaman subjektif pengguna media sosial *TikTok* berbentuk kelelahan serta emosi negatif seperti kekecewaan, kemarahan, juga penurunan minat sebagai respons terhadap konten yang dilihat ketika menggunakan *TikTok*.

b. *Neuroticism Trait*

- 1) *Neuroticism trait* adalah kecenderungan untuk berada dalam kondisi emosi negatif dan mengalami emosi yang tidak menyenangkan seperti kekhawatiran, kemarahan, frustrasi, dan iri hati (Goldberg, dalam Carducci & Nave, 2020).
- 2) *Neuroticism trait* adalah tingkat sifat kepribadian pada individu yang ditunjukkan dengan tinggi atau rendahnya kerentanan untuk menjaga stabilitas emosional, kerentanan terhadap tekanan, dan pengalaman emosi negatif.

c. *Social Comparison*

- 1) *Social comparison* adalah proses perbandingan komparatif yang berhubungan dengan opini dan kemampuan seseorang untuk menilai situasi sosial mereka sendiri (Festinger, dalam Fakhri 2017).
- 2) *Social comparison* adalah tingkat perilaku membandingkan diri individu terhadap suatu kemampuan dan pendapat lingkungan sosial untuk situasi yang dialami individu.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan kuesioner yang disebarakan secara *online* dan *offline* untuk proses pengambilan data kepada individu dewasa awal berusia 18—35 tahun pengguna *TikTok* di Bandung Raya. Proses pengambilan data dengan dua metode ini dapat dianalisis secara bersamaan melalui proses *screening data outlier* dengan metode *boxplot* pada SPSS untuk membersihkan data yang memiliki nilai ekstrem dan menjaga inferensi statistik pada data

gabungan tetap valid (Tabachnick & Fidell, 2013). Adapun kuesioner akan terbagi ke dalam enam bagian yaitu pengantar, *informed consent*, identitas diri responden, instrumen *neuroticism trait* (*Indonesian Adaptation and Psychometric Properties Evaluation of the Big Five Personality Inventory* atau *IPIP BFM-50*), instrumen *social comparison* (*Iowa-Netherlands Comparison Orientations Measure*), dan instrumen *social media fatigue* (*Social Media Fatigue Scale*).

F. Instrumen Penelitian

1. *Neuroticism Trait*

a. Spesifikasi Instrumen

Instrumen penelitian *neuroticism trait* yang digunakan adalah *Indonesian Adaptation and Psychometric Properties Evaluation of the Big Five Personality Inventory* atau *IPIP BFM-50*, alat ukur yang di dasarkan pada teori Goldberg, dan diadaptasi oleh Akhtar dan Azwar (2019), yang telah dirancang sebagai lima subskala terpisah untuk setiap dimensi trait kepribadian *Extraversion*, *Agreeableness*, *Conscientiousness*, *Emotional Stability*, dan *Intellect* yang dapat diadministrasikan secara mandiri. Adapun dimensi yang digunakan untuk *neuroticism trait* yaitu *emotional stability*, terdiri dari 10 item, dan memiliki nilai reliabilitas Cronbach $\alpha = 0.862$.

b. Pengisian Kuesioner

Responden mengisi kuesioner pada bagian pengukuran *neuroticism trait* dengan memilih jawaban dari lima alternatif pilihan skala sikap (skala likert) dari Sangat Tidak Sesuai (STS), Tidak Sesuai (TS), Netral (N), Sesuai (S), dan Sangat Sesuai (SS).

c. Bobot Item Jawaban

Item-item skala pengukuran terdiri dari pernyataan *favourable* dan pernyataan *unfavourable*, yang akan dijawab berdasarkan pernyataan sikap, skala Likert 1—5. Di bawah ini tabel penilaian untuk variabel *neuroticism trait*:

Tabel 3.1 Bobot Item Jawaban Skala *Neuroticism Trait*

Rentang Pilihan Jawaban	Bobot Item	
	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>
Sangat Tidak Sesuai	1	5
Tidak Sesuai	2	4
Netral	3	3
Sesuai	4	2
Sangat Sesuai	5	1

d. Kisi-Kisi Instrumen

Instrumen *IPIP-BFM 50* untuk bagian dimensi pengukuran *neuroticism trait* yang terdiri dari 10 item, ditetapkan terbagi menjadi kategori sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kategori Item Alat Ukur *Neuroticism Trait*

Dimensi	No Item Favourable	No Item Unfavourable
<i>Neuroticism Trait</i>	EM4, EM14, EM24, EM29, EM34, EM39, EM44, EM49	EM9, EM19
Total	8	2

2. *Social Comparison*

a. Spesifikasi Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan adalah *Iowa-Netherlands Comparison Orientations Measure* yang memiliki 11 item, dan telah diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia oleh Krisanti (2022), dengan nilai reliabilitas Cronbach $\alpha = 0.842$.

b. Pengisian Kuesioner

Responden mengisi kuesioner pada bagian pengukuran *social comparison* dengan memilih jawaban dari lima alternatif pilihan skala sikap (skala likert) dari Sangat Tidak Sesuai (STS), Tidak Sesuai (TS), Netral (N), Sesuai (S), dan Sangat Sesuai (SS).

c. Bobot Item Jawaban

Item-item skala pengukuran terdiri dari pernyataan *favourable* dan pernyataan *unfavourable*, yang akan dijawab berdasarkan pernyataan sikap, skala Likert 1—5. Di bawah ini tabel penilaian untuk variabel *social comparison*:

Tabel 3.3 Bobot Item Jawaban Skala *Social Comparison*

Rentang Pilihan Jawaban	Bobot Item	
	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>
Sangat Tidak Sesuai	1	5
Tidak Sesuai	2	4
Netral	3	3
Sesuai	4	2
Sangat Sesuai	5	1

d. Kisi-Kisi Instrumen

Instrumen *Iowa-Netherlands Comparison Orientations Measure* untuk pengukuran *social comparison* terdiri dari 11 item, ditetapkan terbagi menjadi dua kategori sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kategori Aspek Alat Ukur *Social Comparison*

No	Aspek	No Item <i>Favourable</i>	No Item <i>Unfavourable</i>	Jumlah Soal
1	<i>Ability</i>	1, 2, 3, 4, 6	5	6
2	<i>Opinion</i>	7, 8, 9, 10	11	5
Jumlah		9	2	11

3. *Social Media Fatigue*

a. Spesifikasi Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan adalah *Social Media Fatigue Scale*, alat ukur dalam bahasa Inggris dan telah disempurnakan kembali melalui proses EFA & CFA oleh Zhang *et al.* (2021), berdasarkan alat ukur yang dikembangkan kembali Bright *et al.* (2015). SMFS memiliki 15 item, dengan nilai reliabilitas *McDonald Omega*, $\omega = 0.83$. Instrumen ini kemudian telah diadaptasi ke dalam Bahasa Indonesia oleh Azhari *et al.* (2024) dengan nilai validitas *factorial* berdasarkan *confirmatory factor analysis* yang terdistribusi dengan baik sesuai dengan dimensi yang diukurnya dengan *loading factor* berkisar antara 0,36 – 0,84 dengan total akhir 14 Item yang dapat digunakan, nilai reliabilitas Cronbach $\alpha = 0.816$.

b. Pengisian Kuesioner

Responden mengisi kuesioner pada bagian pengukuran *social media fatigue* dengan memilih jawaban dari empat alternatif pilihan skala sikap (skala likert) dari Sangat Tidak Sesuai (STS), Tidak Sesuai (TS), Sesuai (S), dan Sangat Sesuai (SS).

c. Bobot Item Jawaban

Item-item skala pengukuran terdiri dari pernyataan *favourable*, yang akan dijawab berdasarkan pernyataan sikap, skala Likert 1—4. Di bawah ini tabel penilaian untuk variabel *social media fatigue*:

Tabel 3.5 Bobot Item Jawaban Skala *Social Media Fatigue*

Rentang Pilihan Jawaban	Bobot Item <i>Favourable</i>
Sangat Tidak Sesuai	1
Tidak Sesuai	2
Sesuai	3
Sangat Sesuai	4

d. Kisi-Kisi Instrumen

Instrumen *Social Media Fatigue Scale* untuk pengukuran *social comparison* terdiri dari 14 item, ditetapkan terbagi menjadi tiga kategori sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kategori Aspek Alat Ukur *Social Media Fatigue*

No	Aspek	No Item <i>Favourable</i>	No Item <i>Unfavourable</i>	Jumlah Soal
1	<i>Cognitive</i>	1, 2, 4, 5	-	4
2	<i>Behavioural</i>	6, 7, 8, 9, 10	-	5
3	<i>Emotion</i>	11, 12, 13, 14, 15	-	5
Jumlah		14	0	14

G. Pengembangan Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan tiga instrumen utama untuk proses pengukuran setiap variabel, yaitu *IPIP Big Five Marker-50 (BFM-50)* untuk mengukur ciri kepribadian neurotisisme, *Iowa-Netherlands Comparison Orientation Measure (INCOM)* untuk mengukur *Social Comparison*, serta *Social Media Fatigue Scale (SMFS)* untuk mengukur tingkat kelelahan akibat penggunaan media sosial. Ketiga instrumen tersebut telah diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia dan digunakan dalam penelitian sebelumnya, sehingga telah tertinjau validitas dan reliabilitasnya. Khusus untuk instrumen *Social Media Fatigue Scale (SMFS)*, peneliti melakukan penyesuaian konteks, agar sesuai dengan karakteristik penggunaan media sosial *TikTok* oleh responden dalam studi ini,

dan diberlangsungkan proses uji coba alat ukur. Di bawah ini merupakan tahapan pengembangan alat ukur dalam penelitian ini:

1. Validitas Isi

- a. *Expert Judgement*

Validitas isi yaitu penilaian terkait seberapa baik sebuah instrumen berdasarkan konten dari butir-butir item (Matius & Gunawan, 2022) dilaksanakan melalui sejumlah langkah meliputi *expert judgment*, untuk menilai kualitas setiap item dalam instrumen melalui penilaian para ahli, sebagai cara memastikan bahwa butir-butir yang disusun telah sesuai secara logis dengan indikator dan dimensi yang berasal dari teori yang digunakan (Azwar, 2013). Tiga instrumen dalam penelitian ini dengan dua diantaranya yaitu *IPIP-BFM-50*, yang telah diadaptasikan ke dalam bahasa Indonesia serta teruji validitas dan reliabilitasnya untuk mengukur trait kepribadian neurotik oleh Akhtar & Azwar (2019) dengan $\alpha = 0.862$. Kedua, instrumen *INCOM* untuk mengukur *Social Comparison* yang telah diadaptasikan dan diuji oleh peneliti terdahulu yaitu Krisanti (2022) dengan $\alpha = 0.842$, sudah dikonfirmasi dengan Ahli Psikometri oleh Bapak Helli Ihsan, M.Si. untuk menetapkan bahwa 2 alat ukur tersebut dapat digunakan secara langsung karena sudah digunakan dan teruji dalam penelitian terdahulu. Sehingga tidak memerlukan proses uji coba kembali.

Kemudian, untuk variabel Y, pada alat ukur *Social Media Fatigue Scale*, peneliti telah melakukan penyesuaian konteks media sosial *TikTok*, pada alat ukur SMFS yang sudah diadaptasikan ke dalam Bahasa Indonesia dan diujikan oleh Azhari *et al.* (2024) dengan $\alpha = 0.816$. Instrumen tersebut kemudian masuk ke dalam tahap *expert judgement* sebagai bentuk evaluasi awal terkait penambahan konteks. Adapun pada penelitian ini, proses tinjauan dilakukan oleh Bapak Farhan Zakariyya, M.Psi., Psikolog sebagai ahli yang memberikan penilaian terhadap kelayakan item, sebelum dilakukan uji coba terhadap pengguna TikTok yang berusia 18-35 tahun.

- b. Uji Coba Alat Ukur

Proses uji validitas isi dalam penelitian ini khusus untuk *Social Media Fatigue* dilanjutkan melalui proses *try out*, dengan pengambilan data

yang berbeda dari data utama penelitian. Data uji coba khusus untuk instrument *Social Media Fatigue Scale* (SMFS) bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana instrumen yang telah ditambahkan penyesuaian konteks pada media sosial *TikTok* dapat digunakan secara efektif untuk pengukuran. Uji coba instrumen dilakukan terhadap 205 responden dengan kriteria berusia 18-35 tahun dan merupakan pengguna aktif *TikTok*. Data uji coba dikumpulkan secara daring dan dianalisis dengan aplikasi SPSS.

Uji validitas dalam penyesuaian konteks *TikTok* alat ukur *Social Media Fatigue Scale* ini telah dilakukan untuk mengetahui sejauh mana item-item dalam instrumen mampu mengukur konstruk yang dimaksud secara tepat. Penilaian validitas dilakukan dengan menggunakan analisis korelasi antara skor item dengan skor total (*corrected item-total correlation*) melalui program SPSS, menurut Azwar (2013), suatu item dikatakan valid apabila nilai korelasi item (r hitung) lebih besar dari nilai r tabel pada taraf signifikansi tertentu, dan nilai signifikansinya (p -value) berada di bawah 0,05. Adapun hasil r hitung yang didapatkan berada dalam rentang 0.364 – 0.611, dengan syarat r table yaitu 0.138 ($N = 205$) King *et al.* (2018), serta keseluruhan nilai sig. < 0.001 . Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 14 item yang dianalisis, seluruh item menunjukkan nilai r hitung $> r$ tabel dan nilai signifikansi < 0.05 , sehingga dapat disimpulkan bahwa keempat belas item dalam instrumen ini dinyatakan valid dan layak digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

2. Uji Reliabilitas

Hasil uji coba instrumen yang telah dinyatakan valid, maka langkah selanjutnya adalah menguji reliabilitas untuk memastikan bahwa semua item dalam skala konsisten satu sama lain. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* menggunakan program SPSS, menurut Azwar (2013), suatu alat dianggap reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0.60 ; nilai yang lebih mendekati 1 menunjukkan bahwa instrumen tersebut lebih reliabel. Pada penelitian ini, instrumen *Social Media Fatigue Scale* (SMFS), yang disesuaikan konteksnya untuk mengukur kelelahan dari penggunaan media sosial *TikTok*, memperoleh nilai reliabilitas sebesar

0.724. Hasil ini menunjukkan bahwa skala yang diadaptasikan konteksnya memiliki tingkat konsistensi internal yang baik dan dapat digunakan untuk mengukur variabel yang dimaksud.

Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen *Social Media Fatigue*

Nama Instrumen	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Kriteria Reliabilitas	Keterangan
<i>Social Media Fatigue Scale (SMFS)</i>	14	0.724	> 0.60	Reliabel

H. Prosedur Penelitian

Adapun penelitian ini melalui sejumlah tahap mencakup tahap persiapan, tahap pelaksanaan, serta tahap pengolahan dan analisis data:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilaksanakan oleh peneliti dengan cara melakukan riset untuk menemukan fenomena dan masalah penelitian yang relevan. Kemudian menentukan variable psikologis terukur untuk masalah penelitian yang sudah ditetapkan, dan melakukan tinjauan literatur untuk ketiga variable terpilih mencakup *neuroticism trait*, *social comparison*, dan *social media fatigue* serta proses penyusunan metodologi penelitian sehingga tersusun proposal penelitian. Secara lebih lanjut, peneliti juga melakukan studi pendahuluan dengan mewawancarai 4 orang responden, dan melakukan penyesuaian konteks alat ukur serta uji coba khusus untuk alat ukur variabel *social media fatigue*. Serta menyusun *layout* kuesioner pengambilan data secara *online* menggunakan *google form* dan *offline*.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan penelitian, peneliti menyebarkan kuesioner untuk responden sesuai dengan karakteristik yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu pada dewasa awal berusia 18—35 tahun, pengguna aplikasi *TikTok*, dan berdomisili di Bandung Raya. Setelah menyelesaikan proses pengumpulan data, peneliti melakukan pengolahan data serta menganalisis data secara

kuantitatif untuk melakukan pengujian hipotesis, kemudian melakukan interpretasi berdasarkan tinjauan teoritis yang telah tersusun sebelumnya.

3. Tahap Akhir

Tahap akhir penelitian, peneliti melaksanakan penyusunan kesimpulan dari hasil penelitian dan menuliskan saran pada skripsi.

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik sebagai uji prasyarat yang dilaksanakan sebelum melakukan analisis lebih lanjut terhadap pengujian hipotesis untuk analisis regresi linier sederhana, adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas Residual

Uji Normalitas pada model regresi digunakan untuk meninjau apakah nilai Residual yang dihasilkan dari regresi terdistribusi secara normal atau tidak. Model regresi yang baik ditunjukkan dengan nilai residual yang berdistribusi normal. Adapun syarat pengambilan keputusan uji normalitas residual (Yusuf *et al.*, 2024):

- 1) Jika nilai *Asymp Sig 2-tailed (p-value)* > 0.05 , maka nilai residual data berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai *Asymp Sig 2-tailed (p-value)* < 0.05 , maka nilai residual data berdistribusi tidak normal.

Hasil uji normalitas residual untuk pengaruh *neuroticism trait* terhadap *social media fatigue* menunjukkan nilai *p-value* = 0.2. Adapun hasil uji normalitas residual untuk pengaruh *social comparison* terhadap *social media fatigue* ini menunjukkan *p-value* = 0.093. Berdasarkan kriteria *Asymp Sig 2-tailed* > 0.05 , maka nilai residual data berdistribusi normal, dan dapat dilaksanakan tahap analisis selanjutnya.

b. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk menguji apakah terdapat ketidaksamaan *variance* maupun residual dari suatu pengamatan ke pengamatan lainnya. Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui apakah pada suatu model regresi terjadi ketidaknyamanan varian dari

residual pada satu pengamatan terhadap pengamatan lainnya (Ghozali, 2018). Adapun syarat pengambilan keputusan uji heteroskedastisitas (Yusuf *et al.*, 2024):

- 1) Jika nilai $p\text{-value} > 0.05$, maka tidak terjadi indikasi heteroskedastisitas.
- 2) Jika nilai nilai $p\text{-value} < 0.05$, terdapat indikasi heteroskedastisitas.

Hasil uji glejser dari model pengaruh *neuroticism trait* terhadap *social media fatigue* menunjukkan nilai $p\text{-value}$ sebesar 0.126, pasca dilaksanakan eliminasi data *outlier* dari 552 responden menjadi 546 responden dan *proses reciprocal transformation* ($1/X$) terhadap variabel X_1 untuk mengatasi gejala heteroskedastisitas. Adapun uji glejser model pengaruh *social comparison* terhadap *social media fatigue* menunjukkan nilai $p\text{-value}$ sebesar 0.223. Dikarenakan hasil $p\text{-value } X_1Y = 0.126$ dan $p\text{-value } X_2Y = 0.223$ sehingga keseluruhan variabel memenuhi syarat nilai $p\text{-value} > 0.05$, dan tidak terjadi indikasi heteroskedastisitas.

c. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Korelasi yang baik seharusnya terdapat hubungan yang linear antara variabel predictor atau independent (X) dengan variabel kriterium atau dependent (Y). Dalam beberapa referensi dinyatakan bahwa uji linearitas ini merupakan syarat atau asumsi sebelum dilakukannya analisis regresi linear. Dengan syarat nilai *Deviation from Linearity Sig.* $> 0,05$, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel independent dengan variabel dependent (Yusuf *et al.*, 2024).

Hasil uji linearitas untuk meninjau hubungan linear variabel independent terhadap variabel dependent, menunjukkan nilai $p\text{-value } X_1Y = 0.063$ dan nilai $p\text{-value } X_2Y = 0.498$. Sehingga kedua variabel memenuhi syarat nilai *Deviation from Linearity Sig.* $> 0,05$. Sehingga dapat dilaksanakan uji hipotesis.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis untuk model penelitian analisis regresi linier sederhana, dilaksanakan dengan tahapan berikut (Yusuf *et al.*, 2024):

a. Uji t

Pengujian statistik parametrik digunakan untuk mengetahui apakah secara parsial variabel *Neuroticism Trait* dan *Social Comparison* berpengaruh secara signifikan atau tidak terhadap *Social Media Fatigue*, dengan rumusan hipotesis sebagai berikut:

- 1) H_{0a} = *Neuroticism Trait* tidak berpengaruh terhadap *Social Media Fatigue*.
- 2) H_{0b} = *Social Comparison* tidak berpengaruh terhadap *Social Media Fatigue*.
- 3) H_{1a} = *Neuroticism Trait* berpengaruh terhadap *Social Media Fatigue*.
- 4) H_{1b} = *Social Comparison* berpengaruh terhadap *Social Media Fatigue*

Pedoman pengambilan keputusan:

- 1) Jika nilai Sig > 0.05 maka H_0 diterima
- 2) Jika nilai Sig < 0.05 maka H_0 ditolak

b. Persamaan Regresi

Regresi linear sederhana menunjukkan pengaruh variabel independent terhadap variabel dependen, dengan persamaan sebagai berikut:

- 1) Persamaan regresi pengaruh *Neuroticism Trait* terhadap *Social Media Fatigue*: $Y = B_0 + B_X \left(\frac{1}{X} \right) + e$
- 2) Persamaan regresi pengaruh *Social Comparison* terhadap *Social Media Fatigue*: $Y = B_0 + B_X + e$

c. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan proporsi varians terhadap variabel dependen.

3. Uji Kruskal Wallis

Pengujian statistik non parametrik digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independent dengan skala ordinal terhadap variabel dependen (Rozi *et al.*, 2022), dalam hal ini digunakan untuk meninjau peningkatan kondisi *Social Media Fatigue* berdasarkan demografi durasi penggunaannya. Adapun pedoman pengambilan keputusan apabila $\text{Sig} < 0.05$ maka durasi penggunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap *Social Media Fatigue* dan sebaliknya.