

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah-masalah yang telah peneliti rumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan pengetahuan berdasarkan data dan fakta yang valid serta dipercaya untuk mengetahui:

1. Hubungan antara kreativitas dengan prestasi belajar pada siswa kelas X di SMK Negeri 62 Jakarta
2. Hubungan antara motivasi belajar dengan prestasi belajar pada siswa kelas X di SMK Negeri 62 Jakarta

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 62 Jakarta, Jalan Camat Gabun II, Jakarta Selatan. Tempat penelitian ini dipilih karena menurut survei awal, siswa disekolah memiliki prestasi belajar yang rendah. Hal ini juga merupakan pengalaman pada saat PKM.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret hingga Juni 2017 karena kegiatan perkuliahan sudah mulai kosong, sehingga dengan waktu tersebut peneliti akan fokus terhadap penelitian ini.

C. Metode Penelitian

1. Metode

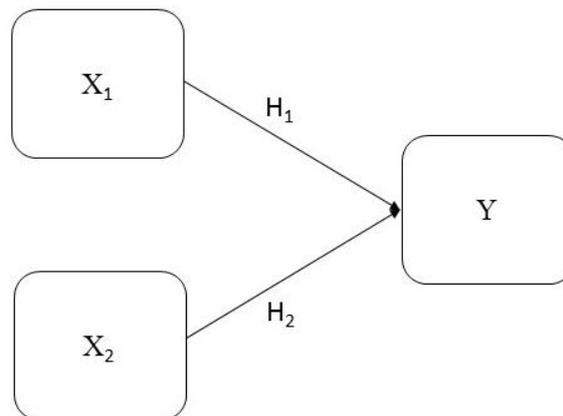
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey dengan pendekatan korelasi. Menurut Sugiyono, metode survei digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan mengedarkan kuesioner, test, wawancara terstruktur dan sebagainya⁵⁴.

Adapun alasan menggunakan pendekatan korelasional adalah untuk menemukan ada tidaknya hubungan dan apabila ada, berapa erat hubungan, serta berarti atau tidaknya hubungan tersebut. Dengan pendekatan korelasional dapat dilihat hubungan antara tiga variabel, yaitu variabel bebas (Kreativitas dan Motivasi Belajar) yang diberi simbol X dan sebagai variabel terikat (Prestasi Belajar) yang diberi simbol Y sebagai variabel yang dipengaruhi.

2. Konstelasi Hubungan Antar Variabel

Sesuai dengan hipotesis yang diajukan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara variabel X (Kreativitas dan Motivasi Belajar) dengan variabel Y (Prestasi Belajar). Maka, konstelasi hubungan antara variabel X dan variabel Y dapat digambarkan sebagai berikut:

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 6



Gambar III. 1
Model Penelitian

Keterangan:

- X₁ : Kreativitas
X₂ : Motivasi Belajar
Y : Hasil Belajar
————→ : Arah Hubungan

D. Populasi dan Teknik Sampling

1. Populasi

Untuk mendapatkan data-data yang relevan dan *valid* maka diadakan penarikan sample suatu populasi yang hendak diteliti. Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang

ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya⁵⁵.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti. Sehingga yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMK Negeri 62 Jakarta. Populasi terjangkaunya adalah siswa kelas X Jurusan Akuntansi, Administrasi Perkantoran 1, Administrasi Perkantoran 2 dan Pemasaran SMK Negeri 62 Jakarta yang berjumlah 141 siswa.

2. Teknik Sampling

Menurut Sugiyono sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut⁵⁶. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik acak sederhana (*simple random sampling*) yang diambil secara proporsional, dimana seluruh populasi terjangkau memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih dan setiap bagian dapat terwakili. Teknik ini digunakan dengan pertimbangan bahwa seluruh populasi yang akan peneliti teliti memiliki karakteristik yang dapat dianggap homogen.

Sampel ditentukan dengan tabel Issac Michael dengan taraf kesalahan 5%, dengan perhitungan sebagai berikut:

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 119

⁵⁶ *Ibid.*, hlm. 120

Tabel III. 1
Data Populasi Terjangkau

Kelas	Jumlah Siswa	Sampel
X AK	36 Siswa	$36 / 141 \times 100 = 26$ Siswa
X AP 1	36 Siswa	$36 / 141 \times 100 = 26$ Siswa
X AP 2	36 Siswa	$36 / 141 \times 100 = 26$ Siswa
X PM	33 Siswa	$33 / 141 \times 100 = 22$ Siswa
Total	141 Siswa	100 Siswa

Dari hasil perhitungan tersebut maka jumlah sampel yang didapat adalah 100 siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini meneliti tiga variabel yaitu kreativitas dan motivasi belajar (variabel X) dengan prestasi belajar (variabel Y). adapun instrumen untuk mengukur kedua variabel tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Prestasi Belajar

a. Definisi Konseptual

Prestasi belajar adalah keseluruhan penilaian hasil belajar siswa yang menggambarkan tingkat keberhasilan yang telah diperoleh peserta didik dalam waktu tertentu yang dinyatakan dalam bentuk angka maupun huruf yang tercantum dalam raport.

b. Definisi Operasional

Prestasi belajar memiliki tiga indikator. Indikator pertama yaitu kognitif. Indikator kedua yaitu afektif. Indikator ketiga yaitu psikomotor. Prestasi belajar merupakan data sekunder yang diambil

langsung dari keseluruhan hasil belajar siswa yang telah dirata-ratakan (dilihat dari raport) siswa kelas X semester genap tahun 2016-2017.

2. Kreativitas

a. Definisi Konseptual

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap, kemampuan dan proses perubahan tingkah laku seseorang untuk menghasilkan atau menciptakan produk atau gagasan, mencari pemecahan masalah yang lebih efisien dan unik.

b. Definisi Operasional

Kreativitas memiliki empat indikator. Indikator pertama yaitu kelancaran berpikir dengan sub indikator mengajukan banyak pertanyaan dan cepat memecahkan masalah. Indikator kedua yaitu keluwesan dengan sub indikator menerapkan konsep dengan cara yang berbeda, memberi banyak penafsiran terhadap objek dan mencari alternatif penyelesaian masalah. Indikator ketiga yaitu keaslian dengan sub indikator menghasilkan gagasan baru, senang menganalisis dan cara berpikir yang unik. Indikator keempat yaitu elaborasi dengan sub indikator mengembangkan gagasan dan merinci suatu gagasan.

c. Kisi-kisi Instrumen Kreativitas

Kisi-kisi instrumen yang disajikan pada bagian ini merupakan kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel kreativitas yang di uji cobakan dan juga sebagai kisi-kisi instrumen final yang digunakan untuk mengukur variabel kreativitas. Kisi-kisi ini disajikan

dengan maksud memberikan informasi mengenai butir-butir yang dimasukkan setelah uji validitas dan uji reliabilitas. Kisi-kisi instrumen dapat dilihat pada tabel III.5.

Tabel III. 2
Kisi-kisi Instrumen Kreativitas

Indikator	Sub Indikator	No. Butir						
		Uji Coba		Drop	Valid		Final	
		(+)	(-)		(+)	(-)	(+)	(-)
Kelancaran Berpikir	Mengajukan banyak pertanyaan	1,2	3,4	3	1,2	4	1,2	4
	Cepat memecahkan masalah	5,6,7	8,9	9	5,6,7	8	5,6,7	8
Keluwesan	Menerapkan konsep dengan cara yang berbeda	10,11 12,13	-	11	10,12, 13	-	10,12, 13	-
	Memberikan banyak penafsiran terhadap objek	14,15	16	-	14,15	16	14,15	16
	Mencari alternatif penyelesaian masalah	17,18	19	18	17	19	17	19
Keaslian	Menghasilkan banyak gagasan baru	20,21, 22	23,24	20,23	21,22	24	21,22	24
	Senang menganalisis	25,26	27,28	26,28	25	27	25	27
	Cara berpikir yang unik	29,30 31	32	-	29,30, 31	32	29,30, 31	32
Elaborasi	Mengembangkan gagasan	33,34, 35	-	-	33,34, 35	-	33,34, 35	-
	Merinci suatu gagasan	36,37, 39	38	39	36,37	38	36,37	38

Untuk mengisi setiap butir pernyataan dalam instrumen penelitian, responden dapat memilih salah satu dari jawaban dari 5 alternatif yang telah disediakan. Dan 5 alternatif tersebut diberi nilai 1

(satu) sampai 5 (lima) sesuai dengan tingkat jawaban. Alternatif jawaban yang digunakan sebagai berikut:

Tabel III. 3

Skala Penilaian Instrumen Variabel Kreativitas

No.	Alternarif Jawaban	Item Positif	Item Negatif
1.	Sangat Setuju (SS)	5	1
2.	Setuju (S)	4	2
3.	Ragu-ragu (RR)	3	3
4.	Tidak setuju (TS)	2	4
5.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

d. Validasi Instrumen Kreativitas

Proses pengembangan instrumen kreativitas dimulai dengan penyusunan instrumen model skala *likert* yang mengacu pada model indikator-indikator variabel kreativitas terlihat pada tabel III.5.

Tahap berikutnya konsep instrumen dikonsultasikan kepada dosen pembimbing berkaitan dengan validitas konstruk, yaitu seberapa jauh butir-butir indikator tersebut telah mengukur indikator dari variabel kreativitas sebagaimana tercantum pada tabel III.5. Setelah konsep disetujui langkah selanjutnya adalah instrumen di uji cobakan kepada 30 siswa kelas X di SMK Negeri 62 Jakarta di luar sampel yang sesuai dengan karakteristik populasi.

Proses validasi dilakukan dengan menganalisis data hasil uji coba instrumen, yaitu validitas butir dengan menggunakan koefisien

korelasi antara skor butir dengan skor total instrumen. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{it} = \frac{\sum x_{it}}{\sqrt{\sum x_i^2 \sum x_t^2}}$$

Dimana:

r_{it} = Koefisien skor butir dengan skor total instrumen

x_i = Deviasi skor butir dari X_i

x_t = Deviasi skor dari X_t

Kriteria batas minimum pernyataan yang diterima adalah $r_{tabel} = 0,361$ jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir pernyataan dianggap valid. Sedangkan, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir pernyataan dianggap tidak valid, yang kemudian butir pernyataan tersebut tidak digunakan atau harus di-drop. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan $r_{hitung} 0,432$ sedangkan $r_{tabel} 0,361$. Berdasarkan perhitungan (proses perhitungan terdapat pada lampiran 8) dari 39 pernyataan tersebut, setelah divalidasi terdapat 10 pernyataan yang drop, sehingga yang valid dan tetap digunakan sebanyak 29 pernyataan.

Selanjutnya, dihitung reliabilitasnya terhadap butir-butir pernyataan yang telah dianggap valid dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang sebelumnya dihitung terlebih dahulu varian butir dan varian total. Uji reliabilitas dengan rumus *Alpha Cronbach*, yaitu:

⁵⁷ Djaali dan Pudji Muljono, *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan* (Jakarta: Grasindo), hlm. 6

58

$$r_{ii} = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum si^2}{st^2} \right]$$

Dimana:

- r_{ii} = Reliabilitas instrumen
 k = Banyak butir pernyataan (yang valid)
 $\sum si^2$ = Jumlah varians skor butir
 st^2 = Varian skor total

Varian butir itu sendiri dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

59

$$Si^2 = \frac{\sum Xi^2 - \frac{(\sum Xi)^2}{n}}{n}$$

Dimana:

- Si^2 = Simpangan baku
 n = Jumlah populasi
 $\sum Xi^2$ = Jumlah kuadrat data X
 $\sum Xi$ = Jumlah data

Dari hasil perhitungan diperoleh hasil $Si^2 = 25.86$, $St^2 = 159.16$ dan r_{ii} sebesar 0.8674 (proses perhitungan terdapat pada lampiran 9). Hal ini menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas termasuk dalam kategori sangat tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa instrumen yang berjumlah 29 butir pernyataan inilah yang akan digunakan sebagai instrumen final untuk mengukur variabel kreativitas.

⁵⁸ *Ibid.*, hlm. 89

⁵⁹ Burhan Nurgiyanto, Gunawan dan Marzuki, *Statistika Terapan Untuk Penilaian Ilmu-Ilmu Sosial* (Yogyakarta: Gajah Mada University Pers, 2004), hlm. 350

3. Motivasi Belajar

a. Definisi Konseptual

Motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran guna tercapainya tujuan maupun prestasi yang diinginkan.

b. Definisi operasional

Motivasi belajar memiliki dua indikator. Indikator pertama yaitu motivasi intrinsik dengan sub indikator pertama yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, sub indikator kedua yaitu adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, sub indikator ketiga yaitu adanya harapan dan cita-cita masa depan. Indikator kedua yaitu motivasi ekstrinsik dengan sub indikator pertama yaitu adanya penghargaan dalam belajar, sub indikator kedua yaitu adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, sub indikator ketiga yaitu adanya lingkungan yang kondusif.

c. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar

Kisi-kisi instrumen yang disajikan pada bagian ini merupakan kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel motivasi belajar yang di uji cobakan dan juga sebagai kisi-kisi instrumen final yang digunakan untuk mengukur variabel motivasi belajar. Kisi-kisi ini disajikan dengan maksud memberikan informasi mengenai butir-butir yang dimasukkan setelah uji validitas dan uji reliabilitas. Kisi-kisi instrumen dapat dilihat pada tabel III.7.

Tabel III. 4
Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar

Indikator	Sub Indikator	No. Butir						
		Uji Coba		Drop	Valid		Final	
		(+)	(-)		(+)	(-)	(+)	(-)
Intrinsik	Hasrat dan keinginan berhasil	1,2,3,4,5,6,7,8	9,10,11	2,8	1,3,4,5,6,7	9,10,11	1,3,4,5,6,7	9,10,11
	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	12,13,14,15,16,17,18,19,20	21	12,16,19	13,14,15,17,18,20	21	13,14,15,17,18,20	21
	Harapan dan cita-cita masa depan	22,23	-	-	22,23	-	22,23	-
Ekstrinsik	Penghargaan dalam belajar	24,25,26	27	-	24,25,26	27	24,25,26	27
	Kegiatan menarik dalam belajar	28,29	30	28	29	30	29	30
	Lingkungan yang kondusif	31,32	33	32	31	33	31	33

Untuk mengisi setiap butir pernyataan dalam instrumen penelitian, responden dapat memilih salah satu dari jawaban dari 5 alternatif yang telah disediakan. Dan 5 alternatif tersebut diberi nilai 1 (satu) sampai 5 (lima) sesuai dengan tingkat jawaban. Alternatif jawaban yang digunakan sebagai berikut:

Tabel III. 5
Skala Penilaian Instrumen Variabel Motivasi Belajar

No.	Alternarif Jawaban	Item Positif	Item Negatif
1.	Sangat Setuju (SS)	5	1
2.	Setuju (S)	4	2
3.	Ragu-ragu (RR)	3	3

4.	Tidak setuju (TS)	2	4
5.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

d. Validasi Instrumen Motivasi Belajar

Proses pengembangan instrumen motivasi belajar dimulai dengan penyusunan instrumen model skala *likert* yang mengacu pada model indikator-indikator variabel kreativitas terlihat pada tabel III.7.

Tahap berikutnya konsep instrumen dikonsultasikan kepada dosen pembimbing berkaitan dengan validitas konstruk, yaitu seberapa jauh butir-butir indikator tersebut telah mengukur indikator dari variabel motivasi belajar sebagaimana tercantum pada tabel III.7. Setelah konsep disetujui langkah selanjutnya adalah instrumen di uji cobakan kepada 30 siswa kelas X di SMK Negeri 62 Jakarta di luar sampel yang sesuai dengan karakteristik populasi.

Proses validasi dilakukan dengan menganalisis data hasil uji coba instrumen, yaitu validitas butir dengan menggunakan koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total instrumen. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{it} = \frac{\sum x_{it}}{\sqrt{\sum x_i^2 \sum x_t^2}}$$

Dimana:

- rit = Koefisien skor butir dengan skor total instrumen
- xi = Deviasi skor butir dari Xi
- xt = Deviasi skor dari Xt

⁶⁰ Djaali dan Pudji Muljono, *Loc. cit*

Kriteria batas minimum pernyataan yang diterima adalah $r_{tabel} = 0,361$ jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir pernyataan dianggap valid. Sedangkan, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir pernyataan dianggap tidak valid, yang kemudian butir pernyataan tersebut tidak digunakan atau harus di-drop. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan $r_{hitung} 0,394$ sedangkan $r_{tabel} 0,361$. Berdasarkan perhitungan (proses perhitungan terdapat pada lampiran 13) dari 33 pernyataan tersebut, setelah divalidasi terdapat 7 pernyataan yang drop, sehingga yang valid dan tetap digunakan sebanyak 26 pernyataan.

Selanjutnya, dihitung reliabilitasnya terhadap butir-butir pernyataan yang telah dianggap valid dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang sebelumnya dihitung terlebih dahulu varian butir dan varian total. Uji reliabilitas dengan rumus *Alpha Cronbach*, yaitu:

$$r_{ii} = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum si^2}{st^2} \right] \quad ^{61}$$

Dimana:

- r_{ii} = Reliabilitas instrumen
- k = Banyak butir pernyataan (yang valid)
- $\sum si^2$ = Jumlah varians skor butir
- st^2 = Varians skor total

Varians butir itu sendiri dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

⁶¹ *Ibid.*, hlm. 89

$$S_i^2 = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{n}}{n}$$

Dimana:

S_i^2 = Simpangan baku
 n = Jumlah populasi
 $\sum X_i^2$ = Jumlah kuadrat data X
 $\sum X_i$ = Jumlah data

Dari hasil perhitungan diperoleh hasil $S_i^2 = 32.56$, $S_t^2 = 227.78$ dan rii sebesar 0.8913 (proses perhitungan terdapat pada lampiran 14). Hal ini menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas termasuk dalam kategori sangat tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa instrumen yang berjumlah 26 butir pernyataan inilah yang akan digunakan sebagai instrumen final untuk mengukur variabel motivasi belajar.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan uji regresi dan korelasi. Adapun langkah-langkah dalam menganalisis data adalah sebagai berikut:

1. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas Galat Taksiran Regresi Y atas X

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi dengan normal atau tidak. Pengujian dilakukan terhadap

⁶² Burhan Nurgiyanto, Gunawan dan Marzuki. *Ibid.*, hlm. 350

galat taksiran regresi Y atas X dengan menggunakan Uji *Lilliefors* pada taraf signifikan (α) = 0,05.

Dengan hipotesis statistik:

H_0 : Regresi Y atas X berdistribusi normal

H_1 : Regresi Y atas X berdistribusi tidak normal

Kriteria pengujian:

- 1) Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka H_0 diterima, berarti galat taksiran regresi Y atas X berdistribusi normal.
- 2) Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$, maka H_0 ditolak, berarti galat taksiran regresi Y atas X tidak berdistribusi normal.

Dalam penelitian ini variabel X yang dimaksud dalam prosedur di atas adalah $(Y - \hat{Y})$.

b. Uji Linieritas Regresi

Pengujian linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan. Pengujian menggunakan *Test of Linearity* pada taraf signifikansi 0,05. “Variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linier bila signifikansi kurang dari 0,05”⁶³.

Sedangkan kriteria pengujian dengan uji statistik yaitu:

- 1) Jika signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima artinya data tidak linier

⁶³Kadir dan Djaali, *Statistika Terapan: Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian* (Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2015), hlm. 180

2) Jika signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak artinya data linier

2. Persamaan Regresi Linier Sederhana

Analisis dapat dilanjutkan dengan menghitung persamaan regresinya. Persamaan regresi sederhana dapat digunakan untuk melakukan prediksi seberapa tinggi nilai variabel dependen bila nilai variabel independen dimanipulasi (dirubah-rubah). Secara umum persamaan regresi sederhana (dengan satu predictor) dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + b X^{64}$$

Keterangan:

\hat{Y} = nilai yang diprediksikan

a = konstanta atau bila harga $X = 0$

b = koefisien regresi

x = nilai variabel independen

3. Uji Hipotesis

a. Uji Signifikansi Parsial

Pengujian ini digunakan untuk mengetahui hubungan signifikan kreativitas (X_1) dengan prestasi belajar (Y) dan hubungan motivasi belajar (X_2) dengan prestasi belajar (Y).

Hipotesis penelitiannya adalah sebagai berikut:

$$H_0 : b_1 = 0$$

$$H_1 : b_1 \neq 0$$

⁶⁴Sugiyono, *op. cit*, hlm. 188

$$H_0 : b_2 = 0 \qquad H_1 : b_2 \neq 0$$

b. Perhitungan Koefisien Korelasi

Untuk mengetahui seberapa jauh hubungan variabel X_1 dengan variabel Y (besar kecilnya hubungan antara kedua variabel) dan variabel X_2 dengan variabel Y (besar kecilnya hubungan antara kedua variabel), maka menghitung r_{xy} dapat menggunakan rumus *Product Moment* dan *Karl Pearson*, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 \sum y^2}} \quad 65$$

Keterangan :

r_{xy} = Tingkat keterkaitan hubungan

$\sum x$ = Jumlah skor dalam sebaran X

$\sum y$ = Jumlah skor dalam sebaran Y

c. Uji t

Pengujian hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah uji koefisien regresi secara parsial (Uji-t). Uji-t digunakan untuk menguji signifikansi hubungan, yaitu apakah hubungan yang ditemukan ini berlaku untuk seluruh populasi, maka perlu diuji signifikansinya. Pengujian ini digunakan untuk mengetahui hubungan signifikan kreativitas (X_1) dengan prestasi belajar (Y) dan hubungan motivasi belajar (X_2) dengan prestasi belajar (Y).

⁶⁵Sugiyono, *op. cit.*, hlm. 183

Rumus uji signifikan korelasi *product moment* ditunjukkan pada rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \quad ^{66}$$

Keterangan:

t = Skor signifikan koefisien korelasi

r = Koefisien korelasi *product moment*

n = banyaknya sampel/data

Selanjutnya Sugiyono menambahkan, kriteria pengujiannya sebagai berikut:

- a. Jika probabilitas $> 0,05$ H_0 diterima
- b. Jika probabilitas $< 0,05$ H_0 ditolak ⁶⁷

4. Perhitungan Koefisien Determinasi

Selanjutnya, dilakukan perhitungan koefisien determinasi (penentu) yaitu untuk mengetahui persentase besarnya variasi variabel Y yang ditentukan oleh variabel X dengan menggunakan rumus koefisien determinasi sebagai berikut:

$$KD = r_{xy}^2 \quad ^{68}$$

Keterangan:

KD = Koefisien determinasi

r_{xy}^2 = Koefisien korelasi *product moment*

⁶⁶Sugiyono, *op.cit*, hlm.184

⁶⁷*Ibid.*,

⁶⁸ Sugiyono, *op. cit*, hlm. 216-217