

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui hubungan efektivitas penggunaan media pembelajaran komputer dengan motivasi belajar akuntansi pada siswa smk.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SMK Negeri 50 Jakarta yang memiliki program studi akuntansi, tepatnya berlokasi di Jl. Cipinang Muara 1, Jatinegara Jakarta Timur.

2. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian ini berlangsung \pm 3 bulan mulai bulan Oktober 2011 sampai dengan Desember 2011.

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode survei dengan pendekatan korelasional. Metode survei adalah penyelidikan yang diadakan untuk

memperoleh fakta-fakta dari gejala-gejala yang ada dan mencari keterangan-keterangan secara faktual.¹

Sedangkan pendekatan korelasional adalah pendekatan yang digunakan untuk melihat apakah terdapat hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.² . Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang akan diteliti yaitu efektivitas penggunaan media pembelajaran komputer sebagai variabel bebas dan motivasi belajar sebagai variabel terikat.

Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer. Data primer adalah data yang diperoleh dari sumber pertama baik dari individu atau perorangan seperti hasil wawancara atau hasil pengisian instrumen³

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya⁴. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 50 Jakarta jurusan Akuntansi. Dengan populasi terjangkau siswa kelas XI jurusan Akuntansi semester ganjil tahun ajaran 2010/2011. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut⁵. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *probability sampling*. *Probability sampling* merupakan teknik pengambilan

¹ Mohammad Nazir, *Metode Penelitian* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2003), hlm. 56

² *Ibid.*, hlm. 59

³ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm.168

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi Dengan Metode R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm.90

⁵ *Ibid.*, hlm.91

sampel yang memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel⁶. Jenis *probabilty sampling* yang digunakan adalah *Simple Random Sampling*. *Simple Random Sampling* adalah pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.⁷ Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Simple Random Sampling* dengan cara undian. Penentuan jumlah sampel berdasarkan tabel Isaac Michael dengan taraf kesalahan 5%.

Tabel III.1

Perhitungan Teknik Pengambilan Sampel

Kelas	Jumlah Siswa	Sampel Taraf kesalahan 5%
XI Akuntansi 1	42 siswa	35 siswa
XI Akuntansi 2	40 siswa	33 siswa
Jumlah	82 siswa	68 siswa

E. Instrumen Penelitian

1. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komputer

1) Definisi Konseptual

Efektivitas penggunaan media pembelajaran komputer adalah penggunaan media yang menyebabkan informasi pengajaran dapat diserap oleh anak didik dengan optimal, sehingga menimbulkan pengaruh positif terhadap anak didik dan membantu anak didik dalam meningkatkan kemampuannya.

⁶ *Ibid.*, hlm.92

⁷ *Ibid.*, hlm.93

2) Definisi Operasional

Efektivitas penggunaan media pembelajaran komputer diukur dengan menggunakan instrumen berupa kuesioner dengan model skala likert yang mencerminkan enam indikator efektivitas penggunaan media pembelajaran komputer dengan sub indikatornya yang meliputi 1) *Analyze Learner Characteristics*; pengetahuan siswa, keterampilan siswa dan sikap awal siswa, 2) *State Objective*; kesesuaian dengan materi pembelajaran dan memudahkan menguasai materi, 3) *Select*; fungsi/kegunaan media dan siswa aktif berpartisipasi, 4) *Utilize*; tersedianya fasilitas untuk digunakan dan waktu penggunaan yang sesuai/tepat, 5) *Require Learner Response*; kemampuan guru dan interaksi guru, 6) *Evauate*; menguasai pengetahuan sesuai tujuan pembelajaran, menguasai keterampilan sesuai tujuan pembelajaran dan kegiatan belajar yang menyenangkan. Efektivitas penggunaan media pembelajaran komputer dapat diukur dengan menggunakan instrumen skala Likert sebanyak 60 butir.

3) Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen efektivitas penggunaan media pembelajaran komputer yang disajikan pada bagian ini merupakan kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel efektivitas penggunaan media pembelajaran komputer yang diujicobakan dan juga sebagai kisi-kisi instrumen final. Dan kisi-kisi ini disajikan dengan maksud untuk memberikan informasi mengenai butir-butir yang dimasukkan setelah uji coba dan uji reliabilitas. Untuk

variabel X yaitu efektivitas penggunaan media pembelajaran komputer terdapat enam indikator yang dapat dilihat lebih jelas pada tabel dibawah ini:

Tabel III.2
Kisi-kisi Instrumen Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran
Komputer

Indikator	Sub Indikator	Item Uji Coba		Drop	Item Valid	
		(+)	(-)		(+)	(-)
Menganalisis karakteristik khusus kelompok sasaran (Analyze Learner Characteristics)	Pengetahuan siswa	1,2,3,4,6	5	3,5	1,2,3,4	-
	Keterampilan siswa	7,8,9,11	10		5,6,7,9	8
	Sikap awal siswa	12,13,15	14		10,11,13	12
Menyatakan tujuan pembelajaran (State Objective)	Kesesuaian dengan materi pembelajaran	16,18	17		14,16	15
	Memudahkan menguasai materi	19,21	20,22		18,19	17,20
Pemilihan media yang tepat (Select)	Fungsi/ kegunaan media	23,24,25,26,28	27		21,22,23,24,26	25
	Siswa aktif berpartisipasi	29,30,31,33,35	32,34	33	27,28,29,31,3	30,32
Menggunakan media yang efektif (Utilize)	Tersedianya fasilitas untuk digunakan	36,38,39,41	37,40	40	33,35,36,37	34
	Waktu penggunaan yang sesuai /tepat	43,44,45,46	42	42,45	38,39,40	-
Meminta tanggapan dari siswa (Require Learner Response)	Kemampuan guru dalam menggunakan media	48,49,50,51	47	47,49,51	41,42	-
	Interaksi guru terhadap siswa agar memberikan respon	53,54	52	52	43,44	-
Mengevaluasi proses belajar (Evaluate)	Menguasai pengetahuan sesuai tujuan pembelajaran	55,56	-		45,46	-
	Menguasai keterampilan sesuai tujuan pembelajaran	57,58	-		47,48	-
	Kegiatan belajar yang menyenangkan	60	59		50	49
Jumlah		45 item	15 item	10 item	40 item	10 item
		60 item			50 item	

Sumber: Data hasil olahan 2011

Instrumen penelitian yang digunakan disusun dalam bentuk pertanyaan. Kategori pernyataan positif diberi bobot nilai 5 sampai dengan 1, dan kategori pernyataan negatif diberi bobot nilai sebaliknya yaitu 1 sampai 5.

Tabel III.3
Skala Penilaian Untuk Instrumen Efektivitas Penggunaan Media
Pembelajaran Komputer (X)

Pilihan Jawaban	Bobot Skor (+)	Bobot Skor (-)
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-Ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Sumber: Data hasil olahan 2011

4) Kaliberasi Instrumen

a. Validitas Instrumen

Proses pengembangan instrumen efektivitas penggunaan media pembelajaran komputer dimulai dengan penyusunan instrumen model skala likert sebanyak 60 butir pernyataan yang mengacu pada indikator-indikator variabel efektivitas penggunaan media pembelajaran komputer seperti yang terlihat pada tabel III.2 kemudian instrumen tersebut diujicobakan kepada 35 orang siswa kelas XII jurusan akuntansi.

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 :

$$r_{it} = \frac{\sum y_i \sum y_t}{\sqrt{\sum y_i^2 \sum y_t^2}} \quad 8$$

Keterangan:

- r_{it} = Koefisien skor butir dengan skor total instrumen
- y_i = Deviasi skor dari X_i
- y_t = Deviasi skor dari X_t

⁸ *Ibid.*, hlm. 228

Kriteria batas minimum pernyataan yang diterima adalah r butir = 0,334 jika r butir $>$ r kriteria, maka butir pernyataan dianggap valid dan sebaliknya jika r butir $<$ r kriteria, maka butir pernyataan dianggap tidak valid dan selanjutnya drop atau tidak digunakan. Berdasarkan perhitungan (lampiran 4 hlm 79) maka dari pernyataan setelah divalidasikan terdapat 10 pernyataan yang drop sehingga pernyataan yang valid dan tetap digunakan sebanyak 50 butir pernyataan.

b. Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas (kehandalan) terhadap butir-butir instrumen instrumen efektivitas penggunaan media pembelajaran komputer yang valid dianalisis dengan teknik *Alpha Cronbach*.

$$r_{ii} = \left\{ \frac{k}{k-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right\}$$

Keterangan:

- r_{ii} = reabilitas yang dicari
- $\sum Si^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap butir
- S_t^2 = varians total
- K = cacah butir

Dari hasil perhitungan diperoleh hasil $\sum Si^2 = 24,40$, $S_t^2 = 254,78$ dan $r_{ii} = 0,922$ (lampiran 5 hlm 83). Hal ini menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas tesnya termasuk dalam kategori (0,800 – 1,000), maka instrumen memiliki reliabilitas yang tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa instrumen yang berjumlah 50 butir pernyataan inilah yang akan digunakan sebagai instrumen final untuk mengukur tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran komputer.

1. Variabel Y (Motivasi Belajar)

a. Definisi Konseptual

Motivasi belajar ialah dorongan internal dan eksternal pada diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, demi mencapai suatu tujuan.

b. Definisi Operasional

Motivasi belajar mempunyai dua indikator, yaitu yang pertama indikator intrinsik yang mencerminkan sub indikator keinginan untuk berhasil, kebutuhan untuk belajar, harapan akan cita-cita, kondisi jasmani dan rohani siswa, kemampuan belajar siswa. Indikator yang kedua yaitu indikator ekstrinsik mencerminkan sub indikator mendapatkan penghargaan, mendapatkan pujian/perhatian, pengaruh guru, lingkungan belajar yang kondusif/menyenangkan. Motivasi belajar akuntansi siswa dapat diukur dengan menggunakan instrumen skala Likert sebanyak 59 butir.

c. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen motivasi belajar yang disajikan pada bagian ini merupakan kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel motivasi belajar yang diujicobakan dan juga sebagai kisi-kisi instrumen final. Dan kisi-kisi ini disajikan dengan maksud untuk memberikan informasi mengenai butir-butir yang dimasukkan setelah uji coba dan uji reliabilitas. Untuk variabel Y yaitu motivasi

belajar terdapat dua indikator dengan masing-masing sub indikatornya yang dapat dilihat lebih jelas pada tabel dibawah ini:

Tabel III.4
Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar (Y)

Indikator	Sub Indikator	Item Uji Coba		Drop	Item Valid	
		(+)	(-)		(+)	(-)
Intrinsik	Keinginan untuk berhasil	1,2,4,5,6,7,8,9,11	3,10	1,10	1,3,4,5,6,7,8,9	2
	Kebutuhan untuk belajar	12,13,14,16,17	15,18	12,13,16,18	10,12	11
	Harapan akan cita-cita	19,20,21,22,23	24	19,22	13,14,15	16
	Kondisi jasmani dan rohani siswa	27,28	25,26	-	19,20	17,18
	Kemampuan belajar siswa	29,30,31,32,33,34	35,36	-	21,22,23,24,25,26	27,28
Ekstrinsik	Mendapatkan penghargaan	37,39	38,40	39	29	30,31
	Mendapatkan pujian/perhatian	41,42	43,44	41	32	33,34
	Pengaruh guru	45,46,47,49,50,51	48,52	47,49,51	35,36,38	37,39
	Lingkungan belajar yang kondusif/menyenangkan	53,54,55,56,57,58	59	56,58	40,41,42,43	44
Jumlah		43 item	16 item	15 item	30 item	14 item
		59 item			44 item	

Sumber: Data hasil olahan 2011

Instrumen penelitian yang digunakan disusun dalam bentuk pertanyaan. Kategori pernyataan positif diberi bobot nilai 5 sampai dengan 1, dan kategori pernyataan negatif diberi bobot nilai sebaliknya yaitu 1 sampai 5.

Tabel III.5
Skala Penilaian Untuk Instrumen Motivasi Belajar (Y)

Pilihan Jawaban	Bobot Skor (+)	Bobot Skor (-)
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-Ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Sumber: Data hasil olahan 2011

d. Kalibrasi Instrumen

1. Validitas Instrumen

Proses pengembangan instrumen motivasi belajar dimulai dengan penyusunan instrumen model skala likert sebanyak 59 butir pernyataan yang mengacu pada indikator-indikator variabel motivasi belajar seperti yang terlihat pada tabel III.4 kemudian instrumen tersebut diujicobakan kepada 35 orang siswa kelas XII jurusan akuntansi.

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 :

$$r_{it} = \frac{\sum y_i \sum y_t}{\sqrt{\sum y_i^2 \sum y_t^2}} \quad 9$$

Keterangan:

- r_{it} = Koefisien skor butir dengan skor total instrumen
- y_i = Deviasi skor dari X_i
- y_t = Deviasi skor dari X_t

Kriteria batas minimum pernyataan yang diterima adalah r butir = 0,334 jika r butir $>$ r kriteria, maka butir pernyataan dianggap valid dan sebaliknya jika r butir $<$ r kriteria, maka butir pernyataan dianggap tidak valid dan selanjutnya drop atau tidak digunakan. Berdasarkan perhitungan (lampiran 4 hlm 79) maka dari pernyataan setelah divalidasikan terdapat 15 pernyataan yang drop sehingga pernyataan yang valid dan tetap digunakan sebanyak 44 butir pernyataan.

⁹ *Ibid.*, hlm. 228

a. Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas (kehandalan) terhadap butir-butir instrumen instrumen efektivitas penggunaan media pembelajaran komputer yang valid dianalisis dengan teknik *Alpha Cronbach*.

$$r_{ii} = \left\{ \frac{k}{k-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right\}$$

Keterangan:

r_{ii} = reabilitas yang dicari
 $\sum Si^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap butir
 S_t^2 = varians total
 K = cacah butir

Dari hasil perhitungan diperoleh hasil $\sum Si^2 = 28,04$, $S_t^2 = 239,43$ dan $r_{ii} = 0,903$ (lampiran 5 hlm 83). Hal ini menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas tesnya termasuk dalam kategori (0,800 – 1,000), maka instrumen memiliki reliabilitas yang tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa instrumen yang berjumlah 44 butir pernyataan inilah yang akan digunakan sebagai instrumen final untuk mengukur tentang motivasi belajar akuntansi siswa.

F. Konstelasi Hubungan Antar Variabel/Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan bentuk desain yang umum dipakai dalam suatu korelasi, sebagai berikut:

Variabel Bebas	Variabel Terikat
X	Y
Efektifitas Penggunaan Media Komputer	Motivasi Belajar

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dengan uji regresi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mencari Persamaan Regresi

Persamaan regresi digunakan untuk mengetahui hubungan secara kuantitatif dari efektivitas penggunaan media pembelajaran komputer terhadap motivasi belajar, dimana rumus regresi linier sederhana dapat dinyatakan sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX^{10}$$

Keterangan:

X = Variabel bebas

\hat{Y} = Variabel terikat

a = Nilai intercept (konstan)

b = Koefisien arah regresi

Dimana koefisien regresi b dan konstanta a dapat dihitung dengan rumus:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}^{11}$$

Keterangan:

$\sum X$ = Jumlah skor dalam sebaran X

$\sum Y$ = Jumlah skor dalam sebaran Y

$\sum X^2$ = Jumlah skor yang dikuadratkan dalam sebaran X

$\sum Y^2$ = Jumlah skor yang dikuadratkan dalam sebaran Y

$\sum XY$ = Jumlah hasil skor X dan Y yang berpasangan

n = Jumlah sampel

¹⁰ *Ibid.*, hlm.261

¹¹ *Ibid.*, hlm. 262

2. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas Galat Taksiran

Uji normalitas galat taksiran dilakukan untuk menguji apakah taksiran regresi efektivitas penggunaan media pembelajaran komputer dengan motivasi belajar berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas galat taksiran regresi Y dan X dengan uji Liliefors, pada taraf signifikan (α) = 0,05, yaitu dengan rumus:

$$L_{hitung} = |F(Z_i) - S(Z_i)|$$

Keterangan:

- L_{hitung} = Harga mutlak terbesar
- $F(Z_i)$ = Peluang angka baku
- $S(Z_i)$ = Proporsi angka baku

Hipotesis statistik:

H_0 : Galat taksiran Regresi Y atas X berdistribusi normal

H_1 : Galat taksiran Regresi Y atas X tidak berdistribusi normal

Kriteria Pengujian pada $\alpha = 0,05$:

Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima, berarti galat taksiran regresi berdistribusi normal. Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka H_0 ditolak, berarti galat taksiran regresi berdistribusi tidak normal

b. Uji Kelinieran Regresi

Uji kelinieran regresi dilakukan untuk mengetahui apakah persamaan regresi yang diperoleh merupakan bentuk linier atau non linier. Uji kelinieran regresi menggunakan perhitungan yang disajikan dalam Tabel ANAVA. Untuk

¹² Sudjana, *Metode Statistika* (Bandung: Transit, 2005), p. 466

membuktikan linieritas regresi antar variabel, dilakukan dengan menguji hipotesis linieritas sebagai berikut:

$$1) F_{hitung} = \frac{S^2_{TC}}{S^2_G}$$

2) F_{tabel} dicari dengan menggunakan dk pembilang = (k-2) dan dk penyebut = (n - k).¹³

Hipotesis statistik :

H_0 : Regresi linier

H_i : Regresi tidak linier

Kriteria pengujian pada $\alpha = 0,05$:

H_0 Diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$

H_0 Ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$

Persamaan regresi dinyatakan linier jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau H_0 Diterima.

3. Uji Hipotesis

a. Uji Keberartian Regresi

Uji keberartian regresi dilakukan untuk mengetahui apakah persamaan regresi yang diperoleh memiliki keberartian atau tidak. Uji keberartian regresi menggunakan perhitungan yang disajikan dalam Tabel ANAVA. Untuk membuktikan linieritas regresi dari efektivitas penggunaan media pembelajaran komputer dan motivasi belajar, dilakukan dengan menguji hipotesis linieritas persamaan regresi sebagai berikut :

$$1) F_{hitung} = \frac{S^2_{reg}}{S^2_{res}}$$

¹³ Sugiyono, *op. cit.*, p. 274

- 2) F_{tabel} dicari dengan menggunakan dk pembilang 1 dan dk penyebut (n-2) pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$.¹⁴

Hipotesis statistik:

H_0 : Koefisien arah regresi tidak berarti ($b = 0$)

H_i : Koefisien arah regresi berarti ($b \neq 0$)

Kriteria pengujian pada $\alpha = 0,05$:

H_0 Diterima jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$

H_0 Ditolak jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$

Persamaan regresi dinyatakan berarti (signifikan) jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ atau H_0 ditolak.

Perhitungan dilakukan dengan menggunakan Tabel ANAVA untuk mengetahui kelinieran dan keberartian persamaan regresi yang dipakai, sebagai berikut :

Tabel III.7

Analisis Varians Untuk Uji Keberartian dan Kelinieran Regresi

Sumber Varians	dk	Jumlah Kuadrat (JK)	Kuadrat Tengah (KT)	F
Total	N	$\sum Y^2$	$\frac{\sum Y^2}{n}$	
Regresi (a)	1	$\frac{\sum Y^2}{n}$	$\frac{\sum Y^2}{n}$	
Regresi (b/a)	1	JK = JK (b/a)	$S^2_{\text{reg}} = \text{JK (b/a)}$	$\frac{S^2_{\text{reg}}}{S^2_{\text{res}}}$
Residu	n - 2	JK res	$S^2_{\text{res}} = \frac{\text{JK res}}{n - 2}$	
Tuna cocok	k - 2	JK (TC)	$S^2_{\text{TC}} = \frac{\text{JK (TC)}}{k - 2}$	$\frac{S^2_{\text{TC}}}{S^2_e}$
Kekeliruan	n - k	JK (E)	$S^2_e = \frac{\text{JK (E)}}{n - k}$	

¹⁴ *Ibid.*, hlm. 273

b. Uji Koefisien Korelasi (uji r)

Analisis koefisien korelasi digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Menghitung koefisien korelasi *product moment* dari Pearson sebagai berikut¹⁵

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad 16$$

Keterangan:

r_{XY} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = Jumlah sampel

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor total butir X dan skor total butir Y

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor butir X

$\sum Y$ = Jumlah seluruh skor butir Y

Kriteria Pengujian :

Jika $r = 0$ maka tidak terdapat hubungan antara variabel X dan Y

Jika $r > 0$ maka terdapat hubungan positif antara variabel X dan Y

Jika $r < 0$ maka terdapat hubungan negatif antara variabel X dan Y

4. Uji Keberartian Koefisien Korelasi (uji t)

Koefisien korelasi yang telah diperoleh di atas harus diuji terlebih dahulu keberartiannya. Untuk mengetahui keberartian hubungan antara dua variabel penelitian digunakan rumus uji t yaitu:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \quad 17$$

H_0 diterima jika $r_{xy} (r_{hitung}) = 0$

H_0 ditolak jika $r_{xy} (r_{hitung}) > 0$

Keterangan :

t : Skor signifikan koefisien korelasi

r : Koefisien product moment

¹⁵ *Ibid.*, hlm. 182

¹⁶ *Ibid.*, hlm. 274

¹⁷ *Ibid.*, hlm. 230

n : Banyaknya sampel
Hipotesis statistik :
Ho : Data tidak signifikan
Hi : Data signifikan

Kesimpulan: Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka koefisien korelasi signifikan dan terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X (efektivitas penggunaan media pembelajaran komputer) dan variabel Y (motivasi belajar)

5. Uji Koefisien Determinasi

Koefisien Determinasi dihitung untuk mengetahui besar variansi y ditentukan oleh variansi x. Rumus koefisien determinasi (penentu) adalah sebagai berikut:

$$KD = r_{xy}^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Koefisien Determinasi

R_{xy}^2 = Koefisien korelasi product moment