

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan berdasarkan data dan fakta yang valid serta dapat dipercaya, untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah disiplin belajar (X1) dan kreativitas belajar (X2), sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar ekonomi (Y).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

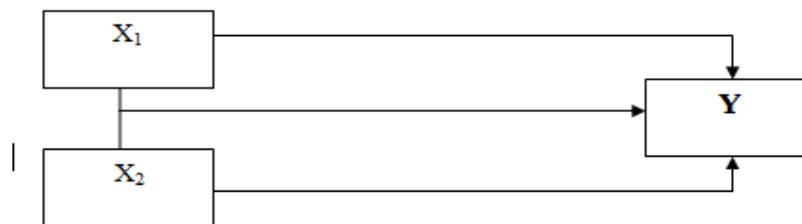
Penelitian ini dilakukan di SMAN 71 Jakarta yang beralamat di Jl. Kav. TNI AL, SMAN 44 Jakarta yang beralamat di Jl. Delima IV Perumnas Klender, dan SMAN 91 Jakarta di Jl. Lembah Lontar, Duren Sawit, Jakarta Timur. Beberapa sekolah tersebut dipilih untuk menjadi tempat penelitian karena terdapat masalah yang ingin diteliti yaitu rendahnya hasil belajar ekonomi. Adapun waktu penelitian ini berlangsung sejak bulan Juni sampai Agustus 2014. Waktu penelitian ini di samping menyesuaikan jadwal belajar efektif siswa di sekolah, juga merupakan waktu yang paling efektif bagi peneliti untuk mengumpul dan mengolah data.

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey dengan pendekatan korelasional. Kerlinger mengemukakan bahwa:

Metode survey adalah penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian-kejadian relatif, distributif dan hubungan-hubungan antar variabel.⁶⁴

Pendekatan korelasional digunakan untuk melihat hubungan sebab-akibat di antara variabel yaitu variabel bebas (disiplin belajar) dan (kreativitas belajar) yang diberi simbol (X_1) dan (X_2), dengan variabel terikat (hasil belajar ekonomi) sebagai variabel yang dipengaruhi dan diberi simbol (Y). Pengumpulan data disiplin dan kreativitas digunakan angket kuisisioner untuk data hasil belajar ekonomi dengan cara mengambil data lapangan (sekunder) dari sekolah. Berikut gambar konstelasi hubungan antar variabel bebas dan variabel terikat:



Keterangan :

Variabel Bebas (X_1) : Disiplin Belajar
 Variabel Bebas (X_2) : Kreativitas Bekajar
 Variabel Terikat (Y) : Hasil Belajar Ekonomi
 —————> : Menunjukkan Arah Pengaruh X_1 , X_2 terhadap Y

D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁶⁵

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung:Alfabeta,2002), hlm. 7

⁶⁵ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung:Alfabeta,2007), hlm. 61

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa jurusan IPS SMA Negeri 71, 44, dan 91 Jakarta. Sedangkan populasi terjangkaunya adalah Siswa kelas XI IPS SMA Negeri 71, 44, dan 91 Jakarta tahun ajaran 2013 – 2014, yang berjumlah 398 siswa, terdiri dari 10 kelas. Alasan peneliti memilih populasi tersebut karena kelas XI IPS memiliki hasil belajar ekonomi yang terendah di antara kelas lainnya. Selain itu, siswa kelas XI dianggap telah mampu beradaptasi dengan peraturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah sehingga mereka pun dianggap mampu memahami dan menaati peraturan tersebut.

Jumlah sampel yang diambil menurut tabel *Isaac* dan *Michael* dengan tingkat kesalahan 5% sehingga populasi pada 398 siswa didapat sebanyak 186 siswa. “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”.⁶⁶ Teknik penarikan sampel sampel acak proporsional (*Proporsional Random Sampling*), artinya: “Dalam menentukan anggota sampel, penelitian mengambil wakil-wakil dari tiap-tiap kelompok yang ada dalam populasi yang jumlahnya disesuaikan dengan jumlah anggota subjek yang ada di dalam masing-masing kelompok tersebut.”⁶⁷

Teknik ini digunakan bila populasi mempunyai anggota atau unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional sehingga memungkinkan diperolehnya sampel pada jumlah tertentu dan tiap individu bebas terpilih terwakili sebagai sampel. Untuk perhitungannya lebih jelas dapat dilihat pada table III.1 sebagai berikut:

⁶⁶Sugiyono, *Ibid*, hlm..62

⁶⁷ Suharsimi, Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005) hlm. 129

Tabel III.1
Jumlah Sampel

No	Nama sekolah	Jumlah siswa	Sampel
1	SMAN 71 Jakarta	160 Siswa	$160/398 \times 186 = 74,3$ dibulatkan menjadi 74 siswa
2	SMAN 44 Jakarta	119 Siswa	$119/398 \times 186 = 55,6$ dibulatkan menjadi 56 siswa
3	SMAN 91 Jakarta	119 Siswa	$119/398 \times 186 = 55,6$ dibulatkan menjadi 56 siswa
	Jumlah	398 Siswa	186 Siswa

Sumber: diolah oleh peneliti

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Hasil Belajar Ekonomi (Variabel Y)

a) Definisi Konseptual

Hasil belajar ekonomi adalah tingkat penguasaan siswa pada mata pelajaran ekonomi yang menandakan kemampuan siswa dalam berhasil atau tidaknya ia menyerap berbagai pengetahuan yang telah diterimanya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang terlebih dahulu telah ditetapkan sebagai acuan untuk menilai keberhasilannya tersebut dalam bentuk simbol atau angka.

b) Definisi Operasional

Hasil belajar ekonomi siswa diperoleh melalui data sekunder yaitu nilai dari hasil murni Ujian Akhir Semester (UAS) pada semester genap, tes ujian tersebut hanya mengukur aspek kognitif saja dengan menggunakan instrumen tes non baku atau tes yang sudah dibuat oleh guru yang bersangkutan dan dinyatakan dalam bentuk angka yang berskala 0-100.

Materi yang diujikan dalam UAS adalah perekonomian, ketergantungan, spesialisasi dan pembagian kerja, perkoperasian, kewirausahaan, akuntansi dan manajemen.

2. Disiplin Belajar (X1)

a) Definisi Konseptual

Disiplin belajar adalah wujud dari ketaatan siswa terhadap peraturan yang tertulis maupun yang tidak dalam melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan belajar dapat tercapai.

b) Definisi Operasional

Disiplin belajar merupakan data primer yang diukur dengan menggunakan skala likert yang mencerminkan indikator kepatuhan atau ketaatan, kesetiaan atau komitmen dan keteraturan.

c) Kisi-kisi Instrumen Disiplin Belajar

Berdasarkan definisi konseptual dan operasional tersebut, maka dapat disusun kisi-kisi instrumennya dengan mengacu pada indikator-indikator. Penyebaran butir pertanyaan yang tertuang dalam kisi – kisi instrumen penelitian diuraikan seperti pada tabel berikut ini :

Tabel III.2
Indikator Variabel X1
(Disiplin Belajar)

Indikator	Butir Uji Coba		Butir Drop		Butir Final	
	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)	(-)
Kepatuhan/ ketaatan	1,5,6,8	2,3,4,7	6		1,5,8	2,3,4,7
Kesetiaan/ komitmen	10,11,14	9,12,13,1 5,16,17		17	10,11,14	9,12,13,1 5,16
Keteraturan	18,19,20, 24,21,25	21,22,23			18,19,20, 24,21,25	22,23
Jumlah	13	12	1	1	12	11

Sumber: data primer (diolah)

Untuk mengisi setiap butir pertanyaan dengan menggunakan model skala likert, telah disediakan alternatif jawaban yang sesuai, dan setiap jawaban bernilai 1 sampai 5 sesuai tingkat jawaban, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel III.3.

Tabel III.3
Skala Penilaian Variabel X1
(Disiplin Belajar)

Pilihan Jawaban	Bobot Skor Positif	Bobot Skor Negatif
Selalu (SL)	5	1
Sering (SR)	4	2
Kadang-Kadang (KD)	3	3
Hampir Tidak Pernah (HTP)	2	4
Tidak Pernah (TP)	1	5

d) Validasi Instrumen Disiplin Belajar

Validitas berhubungan dengan kemampuan untuk mengukur secara tepat sesuatu yang diinginkan diukur.⁶⁸ Instrumen yang valid berarti memiliki validitas tinggi, sebaliknya instrument yang kurang valid berarti mempunyai validitas rendah. Proses pengembangan instrumen disiplin belajar dimulai dengan penyusunan butir-butir instrument model skala likert yang mengacu kepada indikator dan variabel disiplin belajar seperti yang terlihat pada tabel III.2 yang disebut sebagai konsep instrumen untuk mengukur variabel disiplin belajar. Tahap berikutnya, konsep instrumen dikonsultasikan kepada dosen pembimbing berkaitan dengan validitas konstruk yaitu seberapa jauh butir-butir instrumen tersebut telah mengukur indikator dari variabel disiplin belajar sebagaimana tercatum pada tabel III.2. Setelah disetujui, selanjutnya instrumen diujicobakan kepada 30 siswa.

Proses validasi dilakukan dengan menganalisis data hasil uji coba instrumen yaitu validitas butir dengan menggunakan rumus koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total instrumen. Dengan memakai rumus koefisien korelasi *Product Moment*, maka kriteria batas minimum pernyataan yang diterima adalah $r_{\text{tabel}} = 0,361$ (untuk $N=30$, pada taraf signifikan 0,05). Jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$, maka butir pertanyaan dianggap tidak valid, yang kemudian butir pertanyaan tersebut tidak digunakan atau di-*drop*.

⁶⁸ Purwanto, *op.cit.* hlm. 114

Berdasarkan perhitungan (terdapat di lampiran) maka dari pernyataan setelah divalidasi terdapat 2 butir pertanyaan yang *drop*, maka 2 butir pertanyaan tersebut tidak dapat digunakan karena batas minimum pernyataan yang diterima adalah 0,361 sehingga pertanyaan yang valid tetap digunakan yaitu sebanyak 23 butir pernyataan. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:⁶⁹

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

Keterangan :

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

x_i = Deviasi skor butir dari X_i

x_t = Deviasi skor dari X_t

Selanjutnya, dihitung reliabilitasnya terhadap butir-butir pernyataan yang telah dianggap valid dengan menggunakan rumus uji reliabilitas. Menurut Thorndike, reliabilitas berhubungan dengan akurasi instrumen dalam mengukur apa yang diukur, kecermatan hasil ukur dan seberapa akurat seandainya dilakukan pengukuran ulang.⁷⁰ Untuk menguji reliabilitas dengan rumus *alpha cronbach*, yaitu sebagai berikut:⁷¹

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

Keterangan:

⁶⁹ Purwanto, *op.cit*, p. 154

⁷⁰ *ibid.*

⁷¹ Arikunto, Suharsimi. *op.cit*, p.160

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

Rumus untuk menghitung varians butir dan varians total adalah sebagai berikut:

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

$$st^2 = \frac{\sum Xt^2 - \frac{(\sum Xt)^2}{n}}{n}$$

Keterangan:

- si^2 = varians butir
 $\sum x^2$ = jumlah dari hasil kuadrat dari setiap butir soal
 $(\sum x)^2$ = jumlah butir soal yang dikuadratkan
 x = skor yang dimiliki subyek penelitian
 n = banyaknya subyek penelitian

Dari hasil perhitungan diperoleh 0,833. Hal ini menunjukkan bahwa r_{ii} termasuk (0,800-0,999), maka instrumen memiliki realibilitas yang sangat tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa instrumen yang berjumlah 23 pertanyaan inilah yang akan digunakan sebagai instrument final untuk mengukur disiplin belajar siswa.

3. Kreativitas Belajar (X2)

a) Definisi Konseptual

Kreativitas belajar adalah kemampuan belajar yang dimiliki siswa untuk memecahkan masalah dengan kemampuan berpikir dalam menciptakan gagasan baru.

b) Definisi Operasional

Kreativitas belajar merupakan data primer yang diukur dengan menggunakan skala likert yang mencerminkan indikator dari kreativitas belajar, yaitu kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, orisinalitas gagasan, dan elaborasi gagasan.

c) Kisi – Kisi Instrument Kreativitas Belajar

Berdasarkan definisi konseptual dan operasional tersebut, maka dapat disusun kisi-kisi instrumennya dengan mengacu pada indikator-indikator. Penyebaran butir pertanyaan yang tertuang dalam kisi – kisi instrument penelitian diuraikan seperti pada tabel berikut ini:

Tabel III.4
Indikator Variabel X2
(Kreativitas Belajar)

Indikator	Butir Uji coba		Butir Drop		Butir Final	
	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)	(-)
Kelancaran berpikir <i>(fluency)</i>	1,5,7,8	2,3,4,6,9	8	3,4	1,5,7	2,6,9
Keluwesan berpikir <i>(flexibility)</i>	10,11,12,13				10,11,12,13	
Orisinalitas gagasan <i>(originality)</i>	14,15,17	16			14,15,17	16
Elaborasi gagasan <i>(elaboration)</i>	18,19,20,23,24	21,22	24		18,19,20,23	21,22
Jumlah	16	8	2	2	14	6

Sumber: data primer (diolah)

Untuk mengisi setiap butir pertanyaan dengan menggunakan model skala likert, telah disediakan alternatif jawaban yang sesuai, dan setiap

jawaban bernilai 1 sampai 5 sesuai tingkat jawaban, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel III.6

Tabel III.6
Skala Penilaian Untuk Variabel X2
(Kreativitas Belajar)

Pilihan Jawaban	Bobot Skor Positif	Bobot Skor Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu – Ragu (RR)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

d) Validasi Instrumen Kreativitas Belajar

Proses pengembangan instrumen disiplin belajar dimulai dengan penyusunan butir-butir instrument model skala likert yang mengacu kepada indikator dan variabel disiplin belajar seperti yang terlihat pada tabel III.5 yang disebut sebagai konsep instrumen untuk mengukur variabel kreativitas belajar. Tahap berikutnya, konsep instrumen dikonsultasikan kepada dosen pembimbing berkaitan dengan validitas konstruk yaitu seberapa jauh butir-butir instrumen tersebut telah mengukur indikator dari variabel disiplin belajar sebagaimana tercatum pada tabel III.5. Setelah disetujui, selanjutnya instrumen diujicobakan kepada 30 siswa.

Proses validasi dilakukan dengan menganalisis data hasil uji coba instrumen yaitu validitas butir dengan menggunakan rumus koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total instrument. Dengan memakai rumus koefisien korelasi *Product Moment*, maka kriteria batas minimum

pernyataan yang diterima adalah $r_{\text{tabel}} = 0,361$. Jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$, maka butir pertanyaan dianggap tidak valid, yang kemudian butir pertanyaan tersebut tidak digunakan atau di-*drop*.

Berdasarkan perhitungan (terdapat di lampiran) maka dari pernyataan setelah divalidasi terdapat 4 butir pertanyaan yang *drop*, maka 4 butir pertanyaan tersebut tidak dapat digunakan karena batas minimum pernyataan yang diterima adalah 0,361 sehingga pertanyaan yang valid tetap digunakan yaitu sebanyak 20 butir pernyataan. Selanjutnya, dihitung realibilitasnya terhadap butir-butir pernyataan yang telah dianggap valid dengan menggunakan rumus uji reliabilitas. Dari hasil perhitungan diperoleh r_{ii} sebesar 0,879. Hal ini menunjukkan bahwa r_{ii} termasuk (0,800-0,999), maka instrumen memiliki realibilitas yang sangat tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa instrumen yang berjumlah 20 pertanyaan inilah yang akan digunakan sebagai instrumen final untuk mengukur kreativitas belajar siswa.

F. Teknik Analisis Data

Adapun langkah-langkah dalam menganalisis data adalah sebagai berikut:

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi dengan normal atau tidak. Untuk mendeteksi apakah model yang peneliti

gunakan memiliki distribusi normal atau tidak yaitu dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dan *Normal Probability pot.*⁷²

Hipotesis penelitiannya adalah:

- 1) H_0 : artinya data berdistribusi normal
- 2) H_a : artinya data tidak berdistribusi normal

Kriteria pengujian dengan uji statistik *Kolmogorov Smirnov*, yaitu:

- 1) Jika signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima artinya data berdistribusi normal
- 2) Jika signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak artinya data tidak berdistribusi normal.

Sedangkan kriteria pengujian dengan analisis *Normal Probability Plot*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Jika data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah diagonal, maka H_0 diterima artinya data berdistribusi normal.
- 2) Jika data menyebar jauh dari garis diagonal, H_0 ditolak artinya data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Multikolinearitas

Multikolinearitas adalah keadaan dimana antara dua variabel independen atau lebih pada model regresi terjadi hubungan linier yang sempurna atau mendekati sempurna. Model regresi yang baik mensyaratkan tidak adanya masalah multikolinieritas.⁷³

⁷² Duwi Priyatno, *Belajar Praktis Analisis Parametrik dan Non Parametrik Dengan SPSS* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2012) p. 60

⁷³ *ibid*

Untuk mendeteksi ada atau tidaknya multikolinieritas dengan melihat nilai *Tolerance* dan *Variance Factor* (VIF). Semakin kecil nilai *Tolerance* dan semakin besar nilai VIF maka akan semakin mendekati terjadinya masalah multikolinieritas. Nilai yang dipakai, jika nilai *Tolerance* lebih dari 0,1 dari VIF kurang dari 10 maka tidak terjadi multikolinieritas.

- 1) Kriteria pengujian $VIF > 10$, maka artinya terjadi multikolinieritas.
- 2) Kriteria pengujian $VIF < 10$, maka artinya tidak terjadi multikolinieritas.

Sedangkan kriteria pengujian statistik dengan melihat nilai *Tolerance*, yaitu:

- 1) Jika nilai *Tolerance* $< 0,1$, maka artinya terjadi multikolinieritas
- 2) Jika nilai *Tolerance* $> 0,1$, maka artinya tidak terjadi multikolinieritas.

c. Uji Heteroskedasitas

Heteroskedasitas adalah keadaan dimana terjadi ketidaksamaan varian dari residual untuk semua pengamatan model regresi. Model regresi yang baik mensyaratkan tidak adanya masalah heteroskedasitas. Heteroskedasitas menyebabkan penaksir atau estimator menjadi tidak efisien dan nilai koefisien determinasi akan menjadi sangat tinggi. Untuk mendeteksi ada tidaknya heteroskedasitas dengan melihat pola titik-titik pada *scatterplots* regresi.⁷⁴

Metode pengambilan keputusan pada uji heteroskedasitas dengan melihat *scatterplot* yaitu jika titik-titik menyebar dengan pola yang tidak

⁷⁴ Duwi Prayitno, *ibid.*

jelas di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah heteroskedastisitas pada model regresi.

2. Persamaan Regresi Linear Berganda:

Analisis regresi ganda digunakan untuk memprediksikan seberapa jauh perubahan nilai variabel dependen, bila dua atau lebih variabel independen dimanipulasi / dirubah – rubah atau dinaik-turunkan. Adapun perhitungan persamaan umum regresi linier berganda dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:⁷⁵

$$\hat{Y} = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan:

\hat{Y}	= variabel terikat (hasil belajar ekonomi)
X_1	= variabel bebas pertama (disiplin belajar)
X_2	= variabel bebas kedua (kreativitas belajar)
a	= konstanta (Nilai \hat{Y} apabila $X_1, X_2, \dots, X_n = 0$)
b_1	= koefisien regresi variabel bebas pertama, X_1 (Disiplin)
b_2	= koefisien regresi variabel bebas kedua, X_2 (Kreativitas)

Koefisien a dapat dicari dengan rumus sebagai berikut:

$$a = \bar{Y} - b_1 \bar{X}_1 - b_2 \bar{X}_2$$

Koefisien b_1 dapat dicari dengan rumus:

$$b_1 = \frac{\sum X_2^2 \sum X_1 Y - \sum X_1 X_2 \sum X_2 Y}{\sum X_1^2 \sum X_2^2 - (\sum X_1 X_2)^2}$$

Koefisien b_2 dapat dicari dengan rumus:

$$b_2 = \frac{\sum X_1^2 \sum X_2 Y - \sum X_1 X_2 \sum X_1 Y}{\sum X_1^2 \sum X_2^2 - (\sum X_1 X_2)^2}$$

⁷⁵ Sudjana, *Metoda Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005) p. 349

3. Uji Hipotesis

a. Uji t

Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen, apakah pengaruhnya signifikan atau tidak.⁷⁶

Hipotesis penelitiannya:

- 1) $H_0 : b_1 = 0$, artinya disiplin belajar secara parsial tidak berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi.
- 2) $H_0 : b_1 \neq 0$, artinya disiplin belajar secara parsial berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi.
- 3) $H_0 : b_2 = 0$, artinya kreativitas belajar secara parsial tidak berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi.
- 4) $H_0 : b_2 \neq 0$, artinya kreativitas belajar secara parsial berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi.

Kriteria pengambilan keputusan, yaitu:

- 1) $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$, jadi H_0 diterima.
- 2) $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, jadi H_0 ditolak.

b. Uji F

Uji F atau uji koefisien regresi secara serentak, yaitu untuk mengetahui pengaruh signifikan variabel independen secara serentak terhadap variabel dependen.⁷⁷

Hipotesis penelitiannya:

⁷⁶ Duwi Prayitno, *op.cit.* p. 58

⁷⁷ Duwi Prayitno, *op.cit.*, p. 55

1) $H_0 : b_1 = b_2 = 0,$

Artinya disiplin belajar dan kreativitas belajar secara serentak tidak berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi siswa.

2) $H_0 : b_1 \neq b_2 \neq 0,$

Artinya disiplin belajar dan kreativitas belajar secara serentak berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi siswa.

Kriteria pengambilan keputusan:

1) $F_{hitung} < F_{tabel}$, jadi H_0 diterima.

2) $F_{hitung} > F_{tabel}$, jadi H_0 ditolak.

4. Analisis Koefisien Destermisasi

Analisis koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui seberapa besar prosentase sumbangan pengaruh variabel independen yaitu disiplin belajar dan kreativitas belajar terhadap variabel dependen yaitu hasil belajar ekonomi.⁷⁸ Rumus yang digunakan adalah:

$$KD = R^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Nilai Koefisien Determinasi

100% = Penggali yang menyatakan dalam persentase

⁷⁸ *ibid*