

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui data empiris dan fakta-fakta sah atau valid serta dapat dipercaya mengenai apakah terdapat Hubungan Antara Rasa Humor dengan Kreativitas Belajar Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 36 di Jakarta Utara.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 36 yang berada di Jalan Baru Kosambi III Cilincing, Jakarta-14110. Tempat ini dipilih karena merupakan sekolah kejuruan favorit dengan jumlah peminat yang banyak dan selalu meningkat setiap tahunnya, sekolah percontohan, dan salah satu SMK di wilayah Jakarta Utara yang memiliki 7 kompetensi keahlian (Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Alat Berat, Teknik Pemesinan, Teknik Komputer Jaringan, Teknik Kapal Penangkap Ikan, Nautika Kapal Penangkapan Ikan, dan Teknik Agribisnis Perikanan).

Waktu penelitian berlangsung selama tiga bulan, terhitung sejak bulan April sampai Juli 2012. Alasannya karena bulan tersebut sekolah dalam kegiatan belajar mengajar efektif sehingga memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey dengan pendekatan korelasional. Penelitian korelasional berkaitan dengan pengumpulan data untuk menentukan ada atau tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih dan seberapa jauh tingkat hubungannya (tingkat hubungan dinyatakan sebagai suatu koefisien korelasi).⁶² Jika ada hubungan antara dua variabel, ini berarti bahwa nilai-nilai suatu kelompok pada satu ukuran dapat diasosiasikan dengan nilai-nilai kelompok yang lain.

D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Dalam teknik pengambilan sampel ini, ditentukan lebih dahulu populasi penelitiannya. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.⁶³ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 36 yang berjumlah 308 siswa, dan populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Jurusan Teknik Pemesinan yang berjumlah 66 siswa. Alasan penentuan populasi ini adalah karena peneliti melihat adanya masalah kreativitas belajar yang rendah dalam proses belajar mengajar.

⁶² Sumanto, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan* (Yogyakarta : Andi Offset, 2005), h. 97

⁶³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), h. 108

Tabel 3.1
Jumlah Siswa Kelas X di SMK Negeri 36 Jakarta Utara
Tahun Ajaran 2011/2012

KELAS	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH
TEKNIK PEMESINAN	62	4	66
TEKNIK KENDARAAN RINGAN	62	3	65
TEKNIK ALAT BERAT	40	3	43
AGRIBISNIS PERIKANAN	21	10	31
NAUTIKA KAPAL PENANGKAPAN IKAN	27	7	34
TEKNIK KAPAL PENANGKAP IKAN	30	3	33
TEKNIK KOMPUTER JARINGAN	28	8	36
JUMLAH	270	38	308

Tabel 3.2
Jumlah Siswa Kelas X Jurusan Teknik Pemesinan
SMK Negeri 36 Jakarta Utara
Tahun Ajaran 2011/2012

KELAS	BANYAKNYA SISWA	JUMLAH SAMPEL
TEKNIK PEMESINAN 1	33	28
TEKNIK PEMESINAN 2	33	28
JUMLAH	66	56

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti.⁶⁴ Berdasarkan tabel sampel Isaac dan Michael, maka sampel dalam penelitian ini sebanyak 56 siswa.⁶⁵ Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *simple random sampling* atau sampel acak sederhana. Teknik ini diambil secara proporsional dari kedua kelas.

E. Teknik Pengumpulan Data/Instrumen Penelitian

1. Variabel Rasa Humor

a. Definisi Konseptual

Rasa humor merupakan suatu situasi kompleks yang dapat menimbulkan kegembiraan berupa stimulus (seperti : cerita, dongeng lucu, lelucon, teka-teki yang jawabannya lucu, pertunjukkan lawak, acara-acara televisi dan film komedi, buku humor, dan sebagainya) yang memiliki unsur kejutan, kenakalan, keunikan, menggelikan hati, kejenaakaan, kelucuan dan sebagainya dalam diri manusia yang diungkapkan secara verbal maupun non verbal yang diterima pada seseorang sehingga dapat menimbulkan pendengarnya (maupun pembawanya) merasa tergelitik perasaan lucunya.

⁶⁴ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula* (Bandung : Alfabeta, 2005),h. 56

⁶⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2008), h.128

b. Definisi Operasional

Ada 3 indikator rasa humor antara lain (1) indikator menyelesaikan masalah dengan sub indikator siswa dapat merespon materi yang diberikan guru untuk menyelesaikan masalah, (2) indikator keterampilan menciptakan dengan sub indikator siswa dapat menciptakan keterampilan kegiatan belajar mengajar yang menarik, (3) indikator menghargai dengan sub indikator siswa dapat menghargai pendapat yang diungkapkan oleh teman.

Untuk mengukur variable rasa humor, peneliti menggunakan instrumen tes yang berbentuk angket atau kuesioner dengan model skala likert.

c. Kisi-kisi Instrumen

Penyusunan Instrumen berdasarkan pada indikator masing-masing variabel. Kisi-kisi instrumen untuk mengukur rasa humor dapat dilihat pada tabel 3.3.

TABEL 3.3
KISI-KISI INSTRUMEN RASA HUMOR (VARIABEL Y)

Indikator	Sub Indikator	Item Uji Coba		Drop	Item Final	
		(+)	(-)		(+)	(-)
1. Menyelesaikan masalah	Siswa dapat merespon materi yang diberikan guru untuk menyelesaikan masalah	1,2,3,4, 6,7, 8, 22, 24,	5, 23	6	1, 2, 3, 4, 6, 7, 20, 21, 22, 23	5
2. Keterampilan menciptakan	Siswa dapat menciptakan keterampilan kegiatan belajar mengajar yang menarik	9, 10, 11, 12, 28, 29, 30, 31	25, 26, 27	12, 26, 31	8, 9, 10, 24, 25,	26, 27, 28

3. Menghargai	Siswa dapat menghargai pendapat yang diungkapkan oleh teman	13, 16, 18, 20, 21, 32	14, 15, 19	26,31	11, 12, 13, 14, 15, 16	17, 18, 19
---------------	---	------------------------	------------	-------	------------------------	------------

Untuk pengisian kuesioner model skala Likert dalam instrument penelitian telah disediakan alternatif jawaban yang sesuai serta diberi nilai 1 sampai 5 pilihan jawaban, yaitu “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Ragu-ragu”, “Tidak Setuju”, dan “Sangat Tidak Setuju”. Pembobotan nilai untuk kelima jawaban tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.4
Skala Penilaian Untuk Instrumen Variabel Y
Rasa Humor

No.	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	
		+	-
1	SS : Sangat Setuju	5	1
2	S : Setuju	4	2
3	RR : Ragu-ragu	3	3
4	TS : Tidak Setuju	2	4
5	STS : Sangat Tidak Setuju	1	5

d. Validitas Instrumen

Proses pengembangan instrumen rasa humor dimulai dengan penyusunan kuesioner dengan skala Likert yang mengacu kepada indikator-indikator variabel rasa humor seperti terlihat pada tabel 3.3 yang disebut sebagai konsep instrumen untuk mengukur variabel rasa humor.

Tahap berikutnya konsep instrumen dikonsultasikan kepada dosen pembimbing berkaitan dengan validitas konstruk yaitu seberapa

jauh butir-butir pernyataan instrumen tersebut telah mengukur indikator dan sub indikator dari variabel rasa humor sebagaimana tercantum pada kisi-kisi instrumen penelitian. Setelah konsep instrumen tersebut disetujui, langkah selanjutnya instrumen diujicobakan kepada 30 siswa kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 36 Jakarta Utara.

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

$$r_{it} = \frac{\sum x_i x_t}{\sqrt{(\sum x_i^2) (\sum x_t^2)}} \quad 66$$

Keterangan :

r_{it} : koefisien korelasi antara skor butir soal dengan skor total

$\sum x_i^2$: jumlah kuadrat deviasi skor dari x_i

$\sum x_t^2$: jumlah kuadrat deviasi skor dari x_t

Kriteria batas minimum pernyataan yang diterima adalah 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 atau drop.

Berdasarkan perhitungan tersebut dari 32 nomor pernyataan setelah di validitaskan terdapat 4 butir yang drop, sehingga pernyataan yang valid dan dapat digunakan sebanyak 28 butir pernyataan.

⁶⁶ Djaali dan Pudji Muljono, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan* (Jakarta: PPS UNJ, 2006), h. 103.

e. Reliabilitas Instrumen

Perhitungan reliabilitas terhadap butir-butir pernyataan yang telah dinyatakan valid dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach :

$$r_{ii} = \left\{ \frac{k}{k-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right\}^{67}$$

Keterangan :

- r_{ii} : nilai reliabilitas instrumen
 k : banyaknya butir pertanyaan (jumlah item)
 $\sum S_i$: jumlah varians skor tiap-tiap item
 S_t : varians total

Sedangkan varians dicari dengan rumus sebagai berikut :

$$S = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N}^{68}$$

Keterangan :

- S : varians
 $\sum X_i^2$: jumlah kuadrat X
 $(\sum X_i)^2$: jumlah X dikuadratkan
 N : jumlah responden

Dari hasil perhitungan diperoleh hasil $\sum S_i^2 = 14,41$, $S_t^2 = 125,58$ dan r_{ii} sebesar 0,918 (perhitungan lampiran 11). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa instrumen yang berjumlah 28 butir pernyataan inilah yang akan digunakan sebagai instrumen final untuk mengukur rasa humor.

⁶⁷ *Ibid*, h. 106.

⁶⁸ Riduwan, *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*, (Bandung: Alfabeta, 2007), h. 125.

2. Variabel Kreativitas Belajar

a. Definisi Konseptual

Kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan formasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.

b. Definisi Operasional

Ada 10 indikator kreativitas belajar antara lain (1) indikator memiliki rasa ingin tahu yang besar dengan sub indikator siswa ingin tahu hal baru dan siswa ingin melakukan penelitian, (2) indikator sering mengajukan pertanyaan yang berbobot dengan sub indikator siswa aktif dalam berpendapat, (3) indikator memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah dengan sub indikator keberanian untuk mempertanggungjawabkan pendapatnya, (4) indikator mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu dengan sub indikator melatih kemandirian dalam berbicara, (5) indikator mempunyai atau menghargai keindahan dengan sub indikator melatih memelihara keadaan sekitar, (6) indikator mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain dengan sub indikator melatih kepercayaan diri dalam berbicara, (7) indikator mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinil) dengan sub

indikator siswa mempunyai pendapat yang kreatif dan siswa mampu mengeluarkan pendapat yang inovatif, (8) indikator dapat bekerja sendiri dengan sub indikator siswa mampu mengerjakan tugasnya sendiri dan melatih kemandirian dalam bekerja, (9) Indikator senang mencoba hal-hal baru dengan sub indikator siswa mampu menciptakan hal-hal baru, (10) serta indikator mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi) dengan sub indikator mengembangkan gagasan yang sudah pernah diungkapkan oleh orang lain sebelumnya.

Untuk mengukur variable kreativitas belajar, peneliti menggunakan instrumen tes yang berbentuk angket atau kuesioner dengan model skala likert.

c. Kisi-kisi Instrumen Kreativitas Belajar

Penyusunan instrumen berdasarkan pada indikator masing-masing variabel. Kisi-kisi instrumen untuk mengukur kreativitas belajar dapat dilihat pada tabel 3.5.

TABEL 3.5
KISI-KISI INSTRUMEN KREATIVITAS BELAJAR (VARIABEL X)

Indikator	Sub Indikator	Item Uji Coba		Drop	Item Final	
		(+)	(-)		(+)	(-)
1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar	- Siswa ingin tahu hal baru	1, 2			1, 2	
	- Siswa ingin melakukan penelitian	3, 4			3, 4	
2. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot	- Aktif dalam berpendapat	5, 6, 7		5	5, 6	
3. Memberikan banyak gagasan dan	- Keberanian untuk mempertanggung	8, 9, 10			7, 8	

usul terhadap suatu masalah	jawabkan pendapatnya					
4. Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu	- Melatih kemandirian dalam berbicara	11, 12, 13			9, 10	
5. Mempunyai atau menghargai keindahan	- Melatih memelihara keadaan sekitar	14, 15,	16	14, 16	11, 12	
6. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain	- Melatih kepercayaan diri dalam berbicara	17, 18, 19			13, 14	
7. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinil)	- Siswa mempunyai pendapat yang kreatif - Siswa mampu mengeluarkan pendapat yang inovatif	20, 21, 22, 23		20, 21, 22	15, 16 17,18	
8. Dapat bekerja sendiri	- Siswa mampu mengerjakan tugasnya sendiri - Melatih kemandirian dalam bekerja	24, 25 26, 27		25	19, 20 21, 22	
9. Senang mencoba hal-hal baru	- Siswa mampu menciptakan hal-hal baru	28, 29, 30, 31		31	23, 24 25	
10. Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi)	- Siswa mampu mengembangkan gagasan	32, 33, 34, 35			26, 27	

Untuk pengisian kuesioner model skala Likert dalam instrumen penelitian telah disediakan alternatif jawaban yang sesuai serta diberi nilai 1 sampai 5 dengan tingkat jawaban sebagai berikut ini :

Tabel 3.6
Skala Penilaian Untuk Instrumen Variabel Y
Kreativitas Belajar

No.	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	
		+	-
1.	Sangat Setuju (SS)	5	1
2.	Setuju (S)	4	2
3.	Ragu-ragu (RR)	3	3
4.	Tidak Setuju (ST)	2	4
5.	Sangat Tidak Setuju(STS)	1	5

d. Validitas Instrumen Kreativitas Belajar

Proses pengembangan instrumen kreativitas belajar dimulai dengan penyusunan kuesioner dengan skala Likert yang mengacu kepada indikator-indikator variabel kreativitas belajar seperti terlihat pada tabel 3.5 yang disebut sebagai konsep instrumen untuk mengukur variabel kreativitas belajar.

Tahap berikutnya konsep instrumen itu dikonsultasikan kepada dosen pembimbing berkaitan dengan validitas konstruk yaitu seberapa jauh butir-butir pernyataan instrumen tersebut telah mengukur indikator dari variabel kreativitas belajar sebagaimana tercantum pada kisi-kisi instrumen penelitian. Setelah konsep instrumen tersebut disetujui, langkah selanjutnya instrumen diujicobakan kepada 30 siswa kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 36 Jakarta Utara.

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

$$r_{it} = \frac{\sum x_i x_t}{\sqrt{(\sum x_i^2) (\sum x_t^2)}} \quad 69$$

Keterangan :

r_{it} : koefisien korelasi antara skor butir soal dengan skor total
 $\sum x_i^2$: jumlah kuadrat deviasi skor dari x_i
 $\sum x_t^2$: jumlah kuadrat deviasi skor dari x_t

Kriteria batas minimum pernyataan yang diterima adalah 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 atau drop.

Berdasarkan perhitungan tersebut dari 35 nomor pernyataan setelah di validitaskan terdapat 8 butir yang drop, sehingga pernyataan yang valid dapat digunakan sebanyak 27 butir pernyataan.

e. Reliabilitas Instrumen

Perhitungan reliabilitas terhadap butir-butir pernyataan yang telah dinyatakan valid dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach :

$$r_{ii} = \left\{ \frac{k}{k-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right\} \quad 70$$

Keterangan :

r_{ii} : nilai reliabilitas instrumen
 k : banyaknya butir pertanyaan (jumlah item)
 $\sum S_i$: jumlah varians skor tiap-tiap item
 S_t : varians total

103. ⁶⁹ Djaali dan Pudji Muljono, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan* (Jakarta: PPS UNJ, 2004), h.

⁷⁰ *Ibid*, h. 106.

Sedangkan varians dicari dengan rumus sebagai berikut :

$$S = \frac{\sum Xi^2 - \frac{(\sum Xi)^2}{N}}{N} \quad ^{71}$$

Keterangan :

S : varians

$\sum Xi^2$: jumlah kuadrat Y

$(\sum Xi)^2$: jumlah Y dikuadratkan

N : jumlah responden

Dari hasil perhitungan diperoleh hasil $\sum Si^2 = 13,30$, $S_i^2 = 106,52$ dan r_{ii} sebesar 0,909 (perhitungan lampiran 18). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa instrumen yang berjumlah 27 butir pernyataan tersebut reliabel dan digunakan sebagai instrumen final untuk mengukur kreativitas belajar.

F. Konstelasi Hubungan Antar Variabel

Konstelasi hubungan antar variabel digunakan untuk memberikan arah dan gambaran dari penelitian yang sesuai dengan hipotesis yang diajukan :

X \longrightarrow Y

Keterangan :

X : Variabel Bebas / Rasa Humor

Y : Variabel Terikat / Kreativitas Belajar

\longrightarrow : Arah Hubungan

⁷¹ Riduwan, *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*, (Bandung: Alfabeta, 2007), h. 125.

G. Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah dengan mencari persamaan regresi sederhana dan uji korelasi yang sebelumnya dilakukan uji persyaratan analisis normalitas data dengan galat taksiran uji liliefors. Dan selanjutnya dilakukan uji hipotesis.

1. Mencari Persamaan Regresi

Dengan rumus sebagai berikut :

$$\hat{Y} = a + bX^{72}$$

Untuk mencari nilai a dan b dapat dihitung dengan rumus :

$$a = \hat{Y} - bX \quad \text{dan} \quad b = \frac{\sum xy}{\sum x^2}^{73}$$

Keterangan:

\hat{Y} : nilai yang diprediksikan

a : bilangan konstanta

b : koefisien regresi

X : subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu

n : jumlah responden

2. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas Galat Taksiran Regresi Y Atas X

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah galat taksiran regresi Y atas X berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan terhadap galat taksiran regresi Y atas X dengan menggunakan Liliefors pada taraf signifikan (α) = 0,05.

Rumus :

$$L_o = |F(Z_i) - S(Z_i)|$$

⁷²Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2004), h. 244.

⁷³*Ibid.*, h. 245.

Keterangan:

$F(z_i)$: Peluang angka baku

$S(z_i)$: Proporsi angka baku

L_o : L observasi (harga mutlak terbesar)

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 :

Jika $L_{tabel} > L_{hitung}$, maka terima H_0 , berarti galat taksiran regresi Y atas X berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas Regresi

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah persamaan regresi tersebut berbentuk linier (garis lurus) atau tidak.

Hipotesis Statistik :

H_0 : $Y = \alpha + \beta X$

H_1 : $Y \neq \alpha + \beta X$

Kriteria Pengujian :

Terima H_0 jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, berarti regresi dinyatakan linier jika H_0 diterima.

Untuk mengetahui keberartian dan linieritas persamaan regresi digunakan tabel 3.7.

Tabel III.5
ANOVA Untuk Uji Keberartian dan Uji Kelinieran Regresi⁷⁴

Sumber Varians	dk	Jumlah Kuadrat (JK)	Rata-rata Jumlah Kuadrat (RJK)	F _{hitung}	Ket
Total	n	ΣY^2			
Regresi (a)	1	$\frac{(\Sigma Y)^2}{n}$			
Regresi (b/a)	1	$b \left\{ \Sigma XY - \frac{(\Sigma X)(\Sigma Y)}{N} \right\}$	$\frac{JK(b/a)}{Dk(b/a)}$	$\frac{RJK(b/a)}{RJK(S)}$	$F_o > F_t$ maka regresi berarti
Sisa	N - 2	JK(T) - JK(a) - JK(b/a)	$\frac{JK(S)}{dk(S)}$		
Tuna Cocok	K - 2	JK(S) - JK(G)	$\frac{JK(TC)}{dk(TC)}$	$\frac{RJK(TC)}{RJK(G)}$	$F_o < F_t$ maka regresi linier
Galat	N - k	$\Sigma Yk^2 - \frac{(\Sigma Yk)^2}{Nk}$	$\frac{JK(G)}{dk(G)}$		

3. Uji Hipotesis

a. Uji Keberartian Regresi

Digunakan untuk mengetahui apakah persamaan regresi yang diperoleh berarti atau tidak.

Hipotesis Statistik :

$$H_0 : \beta = 0$$

$$H_1 : \beta \neq 0$$

Kriteria Pengujian :

H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, berarti regresi dinyatakan berarti jika menolak H_0 .

⁷⁴Riduwan, *op. cit.*, h. 151.

b. Perhitungan Koefisien Korelasi

Menggunakan rumus “ r_{xy} ” *Product Moment* dari Pearson.

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x)^2 \cdot (\sum y)^2}} \quad ^{75}$$

Keterangan :

r_{xy} : nilai koefisien korelasi

$\sum XY$: jumlah hasil perkalian antara variabel X dan Y

$(\sum X)^2$: kuadrat dari jumlah skor variabel X

$(\sum Y)^2$: kuadrat dari jumlah skor variabel Y

c. Uji Keberartian Koefisien Korelasi (uji t)

Uji t ini untuk mengetahui signifikansi koefisien korelasi dengan

menggunakan rumus :

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \quad ^{76}$$

Keterangan :

t : nilai t-hitung

r : nilai koefisien korelasi

n : jumlah responden

Hipotesis Statistik :

$$H_0 : \rho \leq 0$$

$$H_1 : \rho > 0$$

Kriteria Pengujian :

- H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, berarti koefisien korelasi signifikan.
- H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, berarti koefisien korelasi tidak signifikan.

⁷⁵ Suharyadi dan Purwanto S.K., *Statistika Untuk Ekonomi dan Keuangan Modern*, Buku 2 (Jakarta: Salemba Empat, 2004), h. 461.

⁷⁶ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian, op. cit.*, h. 215.

d. Perhitungan Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui berapa besar variasi variabel Y ditentukan variabel X, dengan menggunakan rumus :

$$KD = r_{xy}^2$$

Keterangan :

KD : koefisien determinasi

r_{xy} : nilai koefisien *Product Moment*

⁷⁷ Suharyadi, *op. cit.*, h. 136.