

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah-masalah yang telah peneliti rumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan pengetahuan yang tepat (sahih, benar, valid) dan dapat dipercaya (dapat diandalkan, *reliable*) tentang hubungan antara kreativitas dengan orientasi belajar pada anggota Resimen Mahasiswa Satuan Universitas Negeri Jakarta.

#### **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di Resimen Mahasiswa Satuan Universitas Negeri Jakarta yang beralamat di Jl. Rawamangun Muka, Kampus A UNJ, gedung G Int.1 ruang 106. Alasan penelitian dilakukan di lokasi tersebut karena setelah dilakukan survey awal, diprediksi orientasi belajar anggota Resimen Mahasiswa mulai berkurang dan dapat diasumsikan hal tersebut dapat menimbulkan masalah yang akan menurunkan kreativitas.

Waktu penelitian berlangsung selama tiga bulan, terhitung sejak bulan April sampai bulan Juni 2012. Waktu tersebut merupakan waktu yang tepat dan dianggap efektif bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian karena merupakan masa kuliah aktif sehingga peneliti dapat lebih memfokuskan diri pada kegiatan penelitian.

### C. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode survey dengan pendekatan korelasional guna mengetahui seberapa besar hubungan antara dua variabel yang diteliti, yaitu kreativitas dan orientasi belajar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey.

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, distribusi hubungan-hubungan antar variabel.<sup>50</sup>

Adapun alasan menggunakan pendekatan korelasi adalah “untuk menemukan ada tidaknya hubungan dan apabila ada, seberapa erat hubungan serta berarti atau tidaknya hubungan tersebut”.<sup>51</sup> Dengan pendekatan korelasional dapat dilihat hubungan antara dua variabel yaitu variabel bebas (kreativitas) yang mempengaruhi dan diberi simbol X, dan variabel terikat (orientasi belajar) yang dipengaruhi dan diberi simbol Y.

### D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

“Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.<sup>52</sup> Sedangkan “sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.<sup>53</sup> Populasi yang diambil adalah mahasiswa yang berorganisasi di Unit Kegiatan Mahasiswa

---

<sup>50</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Bisnis* (Bandung: Alfabeta, 2004), p. 71

<sup>51</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), p. 239

<sup>52</sup> Sugiono, *op. cit.*, p. 72

<sup>53</sup> *Ibid.*, p. 73

Universitas Negeri Jakarta. Populasi terjangkau adalah Resimen Mahasiswa sebanyak 70 orang.

Sedangkan sampel dari penelitian ini adalah anggota Resimen Mahasiswa Satuan Universitas Negeri Jakarta. Adapun jumlah sampel yang diambil adalah 58 responden dengan sampling error 5%. Peneliti memilih anggota Resimen Mahasiswa dibanding anggota unit lain sebagai sampel mengingat anggota Resimen Mahasiswa dituntut tetap memiliki orientasi belajar di bidang akademik yang dipengaruhi oleh kreativitas masing-masing. Selain itu, anggota Resimen Mahasiswa juga diharapkan mampu berfikir lebih bijaksana dalam menjalani penilaian terhadap kuliah dan organisasi.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik acak sederhana (*Random Sampling Technique*). “Penarikan sampel acak sederhana adalah pengambilan sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi dan setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel”.<sup>54</sup> Teknik ini digunakan dengan pertimbangan bahwa seluruh populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Penelitian ini meneliti dua variabel yaitu kreativitas (variabel X) dan orientasi belajar (variabel Y). Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur kedua variabel tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

---

<sup>54</sup> *Ibid.*, p. 326

## 1. Orientasi Belajar

### a. Definisi Konseptual

Orientasi belajar adalah proses memperoleh pengetahuan atau keterampilan yang dilakukan peserta didik atau subjek belajar.

### b. Definisi Operasional

Berdasarkan definisi konseptual terdapat indikator-indikator orientasi belajar yaitu keinginan/sikap dan usaha yang dilakukan, kegiatan dalam rangka proses perubahan perilaku dan kebiasaan yang terkontrol dengan baik. Sedangkan sub indikatornya meliputi keinginan menjadi lebih baik, keinginan untuk mengetahui hal baru, keinginan menambah pengalaman, keinginan meningkatkan kemampuan, usaha menjadi lebih baik, belajar yang rutin, sering menjawab pertanyaan. Bentuk instrumen yang digunakan adalah kuesioner dengan model skala likert yang terdiri dari 4 alternatif jawaban dengan skala penilaian 1 sampai 4.

### c. Kisi-kisi Instrumen Orientasi Belajar

Kisi-kisi instrumen untuk mengukur orientasi belajar terdiri atas dua konsep instrumen yaitu yang diujicobakan dan kisi-kisi instrumen final yang nantinya digunakan untuk mengukur variabel orientasi belajar. Kisi-kisi ini disajikan dengan maksud untuk memberikan informasi mengenai butir-butir yang didrop setelah dilakukan uji validitas dan uji realibilitas serta analisis butir soal, serta memberikan gambaran seberapa jauh instrumen final masih mencerminkan

indikator variabel orientasi belajar. Kisi-kisi instrumen untuk mengukur kreativitas dapat dilihat pada tabel III.1.

**Tabel III.1**  
**Kisi-kisi Instrumen Orientasi Belajar**

Indikator	Sub Indikator	No. Butir Uji Coba		No. Butir Drop	No. Butir Setelah Uji Coba		No. Butir Final Setelah Disesuaikan	
		+	-		+	-	+	-
keinginan/sikap	- keinginan menjadi lebih baik	1, 2, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 15.	3, 4, 10, 13, 14.	1, 2, 6, 9, 11.	5, 6, 7, 8, 11, 12, 15.	3, 4, 10, 13, 14.	3, 4, 5, 7, 10.	1, 2, 6, 8, 9.
	- keinginan untuk mengetahui hal baru	18, 20, 21, 23.	16, 17, 19, 22.	16, 20.	18, 21, 23.	17, 19, 22.	12, 14, 16.	11, 13, 15.
	- keinginan menambah pengalaman	24, 25, 26, 27, 29.	28.	-	24, 25, 26, 27, 29.	28.	17, 18, 19, 20, 22.	21.
	- keinginan meningkatkan kemampuan	30.	-	-	30.	-	23.	-
Perubahan tingkah laku	- usaha menjadi lebih baik	31, 33, 34, 35.	32.	-	31, 33, 34, 35.	32.	24, 26, 27, 28.	25.
Kebiasaan yang terkontrol dengan baik	- belajar yang rutin	36.	37, 38.	-	36.	37, 38.	29.	30, 31.
	- sering menjawab pertanyaan	39.	40.	-	39.	40.	32.	33.

Untuk mengisi setiap butir pertanyaan dalam instrumen penelitian, responden dapat memilih salah satu jawaban dari 4 alternatif yang telah disediakan. Dan empat alternatif jawaban tersebut diberi nilai 1 (satu) sampai 4 (empat) sesuai dengan tingkat jawaban. Alternatif jawaban yang digunakan sebagai berikut:

**Tabel III.2**  
**Skala Penilaian Orientasi Belajar**

No.	Kategori Jawaban	Bobot Skor	
		Positif	Negatif
1.	Sangat Setuju	4	1
2.	Setuju	3	2
3.	Tidak Setuju	2	3
4.	Sangat Tidak Setuju	1	4

d. Validasi Instrumen Orientasi Belajar

Proses pengembangan instrumen orientasi belajar dimulai dengan penyusunan instrumen berbentuk skala Likert yang terlihat pada tabel III.1.

Tahap berikutnya, konsep instrumen dikonsultasikan kepada Dosen Pembimbing berkaitan dengan validitas konstruk indikator dari variabel orientasi belajar sebagaimana telah tercantum pada tabel III.1. Setelah disetujui selanjutnya instrumen diujicobakan kepada 30 orang mahasiswa yang berorganisasi di tingkat fakultas Universitas Negeri Jakarta.

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

$$r_{it} = \frac{\sum y_i \cdot y_t}{\sqrt{(\sum y_i^2)(\sum x_t^2)}} \quad 55$$

---

<sup>55</sup> Pudji Mulyono, Validasi Instrumen dan Teknik Analisis Data (Jakarta: Lokakarya Jurusan Ekonomi UNJ, 2003), p. 08

Keterangan :

$r_{it}$  = koefisien antara skor butir dengan skor total

$y_i$  = Jumlah kuadrat deviasi skor dari  $Y_i$

$y_t$  = Jumlah kuadrat deviasi skor dari  $Y_t$

Dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Kriteria batas minimum pernyataan yang diterima adalah  $r_{tabel} = 0,361$  jika  $r_{tabel} > r_{hitung}$  maka butir pernyataan dianggap valid. Sedangkan jika  $r_{tabel} < r_{hitung}$  maka butir pernyataan dianggap tidak valid yang kemudian butir pernyataan tersebut tidak dapat digunakan atau harus didrop.

Berdasarkan perhitungan tersebut maka dari 40 pernyataan setelah validitaskan terdapat 7 butir yang drop. Sehingga pernyataan yang valid dapat digunakan sebanyak 33 butir pernyataan.

Selanjutnya dihitung reliabilitasnya terhadap butir-butir pernyataan yang dianggap valid dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

Uji reliabilitas dengan rumus *Alpha Cronbach*, yaitu:

$$r_{11} = \left\{ \frac{k}{k-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{\sum S_1^2}{St^2} \right\}^{56}$$

Dimana :

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$k$  = banyaknya butir pernyataan (yang valid)

$\sum S_1^2$  = jumlah varians butir

$St^2$  = varians total

---

<sup>56</sup> *Ibid.*, p. 11

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

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

Dari hasil perhitungan diperoleh hasil  $\sum S_i^2 = 0,21$  ,  $S_i^2 = 126,72$  dan  $r_{ii}$  sebesar 0,935 (perhitungan terlampir). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa instrumen yang berjumlah 33 pernyataan inilah yang akan digunakan sebagai instrumen final untuk mengukur orientasi belajar.

## 2. Kreativitas

### a. Definisi Konseptual

Kreativitas adalah kemampuan yang timbul dari dalam diri seseorang sebagai solusi yang berguna untuk memecahkan masalah dan yang dapat diterapkan.

### b. Definisi Operasional

Berdasarkan definisi konseptual terdapat indikator-indikator menciptakan suatu ide/ gagasan yang baru dan unik. Sedangkan sub indikator kreativitas meliputi imajinatif, minat yang luas, berani berpendapat dan berkeyakinan, pengalaman baru, hal-hal baru, bersifat ingin tahu, bebas dalam berpikir, berani mengambil resiko, berbeda dengan yang lain. Bentuk instrumen yang digunakan adalah kuesioner

---

<sup>57</sup> Burhan Nurgiyanto. Dkk, Statistik Terapan Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial (Yogyakarta: Gajah Mada University Pers, 2004), p. 350

dengan model skala likert yang terdiri dari 4 alternatif jawaban dengan skala penilaian 1 sampai 4.

c. Kisi-kisi Instrumen Kreativitas

Kisi-kisi instrumen untuk mengukur kreativitas terdiri atas dua konsep instrumen yaitu yang diujicobakan dan kisi-kisi instrumen final yang nantinya digunakan untuk mengukur variabel kreativitas. Kisi-kisi ini disajikan dengan maksud untuk memberikan informasi mengenai butir-butir yang didrop setelah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas serta analisis butir soal, serta memberikan gambaran seberapa jauh instrumen final masih mencerminkan indikator variabel kreativitas. Kisi-kisi instrumen untuk mengukur kreativitas dapat dilihat pada tabel III.3.

**Tabel III.3**  
**Kisi-kisi Instrumen Kreativitas**

Indikator	Sub Indikator	No. Butir Uji Coba		No. Butir Drop	No. Butir Setelah Uji Coba		No. Butir Final Setelah Disesuaikan	
		+	-		+	-	+	-
Ide/ Gagasan yang baru	- Imajinasi	1, 3, 4, 5, 6.	2, 7.	3.	1, 4, 5, 6.	2, 7.	1, 3, 4, 5, 6.	2.
	- Minat yang luas	8, 9.	10.	10.	8, 9.	-	7, 8.	-
	- Berani berpendapat dan berkeyakinan	11.	12, 13.	12.	11.	13.	9.	10.
	- Pengalaman baru	15.	14, 16.	-	15.	14, 16.	12.	11, 13.
	- Hal-hal baru	18.	17.	-	18.	17.	15.	14.
	- Bersifat ingin tahu	19.	20.	19.	-	20.	-	16.
	- Bebas dalam berpikir	21.	22.	-	21.	22.	17.	18.
Unik	- Berani mengambil resiko	23.	24, 25.	-	23.	24, 25.	19.	20, 21.
	- Berbeda dengan yang lain	26, 27, 29.	28.	-	26, 27, 29.	28.	22, 23, 25.	24.

Untuk mengisi setiap butir pertanyaan dalam instrumen penelitian, responden dapat memilih salah satu jawaban dari 4 alternatif yang telah disediakan. Dan empat alternatif jawaban tersebut diberi nilai 1 (satu) sampai 4 (empat) sesuai dengan tingkat jawaban. Alternatif jawaban yang digunakan sebagai berikut:

**Tabel III.4**  
**Skala Penilaian Kreativitas**

No.	Kategori Jawaban	Bobot Skor	
		Positif	Negatif
1.	Sangat Setuju	4	1
2.	Setuju	3	2
3.	Tidak Setuju	2	3
4.	Sangat Tidak Setuju	1	4

d. Validasi Instrumen Kreativitas

Proses pengembangan instrumen kreativitas dimulai dengan penyusunan instrumen berbentuk skala Likert yang mengacu kepada indikator-indikator variabel kreativitas seperti yang terlihat pada tabel III.3.

Tahap berikutnya, konsep instrumen dikonsultasikan kepada Dosen Pembimbing berkaitan dengan validitas konstruk indikator dari variabel kreativitas sebagaimana telah tercantum pada tabel III.3. Setelah disetujui selanjutnya instrumen diujicobakan kepada 30 orang yang berorganisasi di tingkat fakultas Universitas Negeri Jakarta.

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

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

$$r_{it} = \frac{\sum x_i \cdot X_t}{\sqrt{(\sum x_i^2)(\sum X_t^2)}} \quad 58$$

Keterangan :

$r_{it}$  = koefisien antara skor butir dengan skor total

$x_i$  = Jumlah kuadrat deviasi skor dari  $X_i$

$X_t$  = Jumlah kuadrat deviasi skor dari  $X_t$

Dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Kriteria batas minimum pernyataan yang diterima adalah  $r_{tabel} = 0,361$  jika  $r_{tabel} > r_{hitung}$  maka butir pernyataan dianggap valid. Sedangkan jika  $r_{tabel} < r_{hitung}$  maka butir pernyataan dianggap tidak valid yang kemudian butir pernyataan tersebut tidak dapat digunakan atau harus didrop.

Berdasarkan perhitungan tersebut maka dari 29 pernyataan setelah validitaskan terdapat 4 butir yang drop. Sehingga pernyataan yang valid dapat digunakan sebanyak 25 butir pernyataan.

Selanjutnya dihitung reliabilitasnya terhadap butir-butir pernyataan yang dianggap valid dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

Uji reliabilitas dengan rumus *Alpha Cronbach*, yaitu:

$$r_{11} = \left\{ \frac{k}{k-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{St^2} \right\} \quad 59$$

---

<sup>58</sup> Pudji Mulyono, *op. cit.* p. 8

<sup>59</sup> *Ibid.*, p. 11

Dimana :

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$k$  = banyaknya butir pernyataan (yang valid)

$\sum S_1^2$  = jumlah varians butir

$St^2$  = varians total

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

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

Dari hasil perhitungan diperoleh hasil  $\sum S_i^2 = 0,78$  ,  $St^2 = 107,83$  dan  $r_{ii}$  sebesar 0,931 (perhitungan terlampir). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa instrumen yang berjumlah 25 pernyataan inilah yang akan digunakan sebagai instrumen final untuk mengukur kreativitas.

## F. Konstelasi Hubungan Antar Variabel

Sesuai dengan hipotesis yang diajukan bahwa terdapat hubungan positif antara variabel X (kreativitas) dengan variabel Y (orientasi belajar) maka konstelasi hubungan antara variabel X dan variabel Y digunakan sebagai berikut:




---

<sup>60</sup> Burhan Nurgiyanto. Dkk, *loc. cit.*

Keterangan :

X : Kreativitas

Y : Orientasi Belajar

→ : Arah Hubungan

### G. Teknik Analisis Data

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

#### 1. Mencari Persamaan Regresi

Untuk mencari persamaan regresi, dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX \quad ^{61}$$

Keterangan:

$\hat{Y}$  : variabel terikat

X : variabel bebas

a : nilai intercept (konstan)

b : koefisien arah regresi

Dimana nilai a dan b dapat dihitung dengan rumus:

$$a = Y - b\bar{X}$$

$$b = \frac{\sum xy}{\sum x^2}$$

---

<sup>61</sup> Sudjana, Metode Statistik (Bandung: Tarsito, 2000), p. 315

## 2. Uji Persyaratan analisis

### a) Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah galat taksiran regresi Y dan X berkontribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan dengan menggunakan Liliefors pada taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05.

Hipotesis statistik:

Ho : Regresi Y atas X berdistribusi normal

Hi : Regresi Y atas X berdistribusi tidak normal

Kriteria pengujian:

Jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$ , Ho diterima, berarti galat taksiran regresi Y atas X berdistribusi normal.

### b) Uji Linearitas Regresi

Uji Linearitas Regresi ini dilakukan untuk mengetahui persamaan regresi tersebut berbentuk linear atau non linear. Dengan hipotesis statistik:

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

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

Kriteria pengujian linearitas regresi adalah:

Terima Ho jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka persamaan regresi linear.

Langkah perhitungan linearitas regresi terlihat pada tabel ANAVA untuk keberartian dan linearitas regresi seperti yang digambarkan tabel III.5 di bawah ini.

**Tabel III.5**  
**Tabel ANAVA**  
**ANALISIS VARIANS (ANAVA)**  
**UNTUK UJI KEBERARTIAN DAN LINEARITAS REGRESI**

Sumber Varians	DK	Jumlah Kuadrat	Rata-rata jumlah kuadrat (RJK)	F hitung	F tabel
Total (T)	N	$\sum Y^2$	-	-	-
Regresi (a)	1	$\frac{(\sum Y)^2}{N}$	-	-	-
Regresi (b/a)	1	b. $\sum xy$	$\frac{JK(b/a)}{db(b/a)}$	*) $\frac{RJK(b/a)}{RJK(S)}$	$\frac{F(1-\alpha)}{(1, n-2)}$
Residu (S)	n-2	JK(T)-JK(a)-JK(b/a)	$\frac{JK(S)}{db(s)}$		
Tuna Cocok (TC)	k-2	JK(S)-JK(G)	$\frac{JK(TC)}{db(TC)}$	ns) $\frac{RJK(TC)}{RJK(G)}$	$\frac{F(1-\alpha)}{(k-2, n-k)}$
Galat (G)	n-k	$\left\{ \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N} \right\}$	$\frac{JK(G)}{db(G)}$		

Keterangan : \*) Persamaan regresi berarti karena  $F_{hitung} > F_{tabel}$   
 ns) Persamaan regresi linier karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$

### 3. Uji Hipotesis

#### a) Uji Keberartian Regresi

Digunakan untuk mengetahui apakah persamaan regresi yang diperoleh berarti atau tidak dengan kriteria  $F_{hitung} > F_{tabel}$ . Dengan hipotesis statistik:

$$H_0 : \beta \leq 0$$

$$H_1 : \beta > 0$$

Kriteria pengujian keberartian regresi adalah  $H_0$  ditolak jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka regresi berarti (signifikan).

## b) Perhitungan Koefisien Korelasi

Untuk mengetahui seberapa jauh hubungan antara variabel X dan variabel Y. Menghitung  $r_{xy}$  menggunakan rumus  $r_{xy}$  *Product Moment* dari Pearson, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{\left[ \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n} \right] \left[ \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n} \right]}} \quad 62$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$x$  : Jumlah skor dalam sebaran X

$y$  : Jumlah skor dalam sebaran Y

## c) Uji Keberartian Koefisien Korelasi (Uji t)

Untuk mengetahui signifikansi korelasi digunakan uji-t dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{(1-r^2)}} \quad 63$$

Keterangan:

$t_{hitung}$  : Skor signifikan koefisien korelasi

$r$  : Koefisien korelasi *Product Moment*

$n$  : Banyaknya sampel/ data

Hipotesis Statistik:

$H_0$  :  $\rho \leq 0$

$H_1$  :  $\rho > 0$

Kriteria Pengujian:

Tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka koefisien korelasi signifikan

<sup>62</sup> J. Supranto, Statistik Teori dan Aplikasi, Edisi (Jakarta: Erlangga, 2001), p. 200

<sup>63</sup> Sudjana, *op. cit.* p. 377

Terima  $H_1$  jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka koefisien korelasi tidak signifikan

Hal ini dilakukan pada taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05 dengan derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $n - 2$ . Jika  $H_0$  ditolak maka koefisien korelasi signifikan, sehingga dapat disimpulkan antara variabel X dan variabel Y terdapat hubungan.

d) Perhitungan Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui berapa besarnya variasi Y yang ditentukan oleh variasi X, maka dilakukan perhitungan determinasi. Rumus koefisien determinasi adalah sebagai berikut:

$$KD = r_{xy}^2 \quad ^{64}$$

Keterangan:

KD = Koefisien Determinan

$r_{xy}^2$  = Koefisien Korelasi

---

<sup>64</sup> *Ibid.*, p. 369