

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

“Penelitian diartikan sebagai suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan tertentu (Sukmadinata, 2005). Dalam pengertian ini penelitian menggambarkan suatu kegiatan yang sistematis mulai dari proses pengumpulan data sampai pada analisis data secara logis dan ilmiah untuk mencapai tujuan yang jelas. Agar pelaksanaan penelitian menjadi lebih terarah dan jelas prosedurnya, maka perlu ditentukan metode serta desain penelitian yang digunakan

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan informasi dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sukmadinata (2020) mengemukakan pengertian metode penelitian sebagai berikut, ”metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi”. Berdasarkan pengertian ini, maka suatu pelaksanaan penelitian harus memiliki latar belakang masalah, fenomena yang ada, masalah-masalah yang menjadi pertanyaan penelitian, perubahan- perubahan dan perkembangan yang dihadapi. Setiap permasalahan penelitian yang berbeda memerlukan metode yang berbeda pula, sehingga dalam menentukan metode penelitian yang tepat diperlukan suatu desain atau rancangan penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan analisis korelasi. Menurut Irawan Suhatono (2015), tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk memberikan gambaran tentang suatu masyarakat atau kelompok orang tertentu, atau hubungan antara dua atau lebih gejala. Menurut Surakhmad (1998) tujuan dari pendekatan kuantitatif adalah untuk mengukur dimensi yang akan diteliti. Pendekatan ini digunakan untuk mengukur indikator-indikator variabel penelitian sehingga diperoleh gambaran tentang hubungan antara variabel-variabel tersebut. Jadi dimensi yang hendak di ukur dalam penelitian ini yaitu korelasi *performance*, *participation*, *personal development* pada atlet *handball*.

3.2. Partisipan

Partisipan didefinisikan sebagai individu atau kelompok individu yang dianggap memiliki pemahaman paling mendalam tentang subjek penelitian. Menurut Yin (2023) partisipan terdiri dari satu atau lebih individu yang terlibat dalam studi kasus yang sedang diteliti dan yang akan diminta untuk melakukan wawancara atau meninjau laporan draf studi kasus. Semua orang atau individu yang berpartisipasi atau ikut serta dalam suatu kegiatan disebut sebagai partisipan. “Pengambil bagian atau keterlibatan orang atau masyarakat dengan cara memberikan dukungan (tenaga, pikiran, dan materi) dan tanggung jawabnya terhadap setiap keputusan yang telah diambil demi tercapainya tujuan yang telah ditentukan bersama” adalah definisi partisipasi, menurut Sumarto (2003). Sebagai peserta dalam kegiatan yang dilakukan dalam penelitian proses belajar mengajar, dapat disimpulkan bahwa partisipan adalah subjek yang terlibat dalam kegiatan mental dan emosi secara fisik. Mereka juga bertanggung jawab atas keterlibatannya dan mendukung pencapaian tujuan.

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Dalam mencari sumber data penelitian perlunya dilakukan menentukan populasi dan sampel yang akan digunakan dalam penelitian sehingga peneliti mendapatkan gambaran sesuai dengan apa yang diinginkan. Menurut Winarno (2013) populasi adalah semua data yang kita perhatikan dalam ruang lingkup dan waktu tertentu. Penelitian ini melibatkan atlet *handball* di Jawa Barat yang telah bermain *handball* selama setahun.

3.3.2. Sampel

Dalam menentukan sampel dapat menggunakan semua anggota populasi dan dapat pula menggunakan sebagian dari populasi. Menurut (Kusumah, J. D. N; Abduljabar, B; & Hambali, 2019) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Pada penelitian ini pengambilan banyak sampel ditentukan dengan *purposive sampling*, yang berarti di dalam pengambilannya, peneliti telah membuat kisi atau batas berdasarkan kriteria tertentu yang akan dijadikan sampel penelitian. Kriteria inklusi yang digunakan: 1)

sampel yang digunakan adalah atlet *handball laki – laki* ; 2) sampel yang di gunakan minimal mempunyai pengalaman di bidang *handball* selama satu tahun; 3) sampel yang digunakan bersedia menjadi responden. Kriteria eksklusi yang digunakan meliputi: 1) sampel bukan atlet *handball* laki – laki ; 2) sampel tidak mempunyai pengalaman bermain *handball* 1 tahun; 3) sampel tidak bersedia menjadi responden.

3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian yang berfungsi untuk memperoleh data yang diinginkan dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2011a) bahwa “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Menurut Arikunto (2003) instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data secara sistematis dan memudahkan prosesnya.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berbentuk angket/kuesioner yaitu lembar angket respon atlet dan tes pengukuran dan *game performance*. Diyakini lagi menurut pendapat Winarno, (2013) angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang sesuatu yang akan diteliti.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Penilaian *Performance*

Komponen	Tes	Keterangan
<i>strenght</i>	<i>Pull up</i>	mengukur kekuatan otot <i>upper body</i>
	<i>sit up</i>	mengukur kekuatan otot <i>middle body</i>
	<i>single squat/ lunges</i>	mengukur kekuatan otot paha/ <i>lower body</i>
<i>endurance</i>	<i>Tes Cooper</i>	mengukur daya tahan / <i>vo2max</i>
<i>flexibilitas</i>	<i>sit and rich</i>	mengukur kelenturan / <i>flexibilitytas</i> tubuh
<i>Game performance</i>	<i>Ehf scouting manual</i>	mengukur <i>game performance</i>

Tabel 3.2 Kisi- kisi Kuisisioner *Participation*

Aspek	Pertanyaan
<i>participation</i>	Kemenangan bukanlah ukuran keberhasilan yang paling signifikan dalam pengalaman olahraga
	Lawan saya harus dihormati
	Tampil dengan kemampuan terbaik adalah ukuran keberhasilan yang paling signifikan dalam olahraga
	Atlet harus menggunakan obat peningkat performa yang legal untuk mengejar kesuksesan
	Hanya yang terbaik yang boleh bermain.
	Seseorang harus bekerja sangat keras untuk meraih kesuksesan dalam olahraga.
	Individu dapat sukses dalam olahraga tanpa membiarkan aspek lain dari kehidupan mereka menderita.
	Hanya pelatih yang boleh mengambil keputusan selama kontes berlangsung
	Saya tidak menganggap kesuksesan dalam olahraga lebih berharga jika seseorang mengalami rasa sakit selama kontes
	Atlet yang kurang terampil seharusnya tidak mendapatkan kesempatan untuk bermain.
	Adalah tanggung jawab pelatih untuk mengeluh kepada ofisial ketika panggilan sering dilakukan terhadap terhadap timnya.
	Kekalahan seharusnya menjadi pengalaman yang menyakitkan.
	Acara olahraga yang disiarkan di televisi tidak memberikan contoh perilaku yang baik bagi para pelatih dan atlet.
	Ukuran terbesar dari kesuksesan dalam olahraga adalah apakah seseorang menikmati kontes.
	Seseorang dapat memutuskan untuk tidak berpartisipasi dalam kontes ketika cedera dan tetap berkomitmen untuk sukses
	Partisipasi olahraga haruslah merupakan kerja keras
	Individu yang tidak bersedia mengorbankan kesehatan jangka pendek mereka tidak berkomitmen untuk sukses dalam olahraga (Contoh: tidak mau mematahkan tulang)
	Semua individu harus berusaha untuk bermain seperti para profesional.
	Lawan adalah teman saya.
	Kemenangan lebih penting daripada kehormatan saya.
Pelatih tidak boleh menetapkan aturan latihan untuk atlet (Contoh: tidak boleh merokok, tidak boleh minum alkohol)	
Individu yang tidak mau mengorbankan kesehatan jangka panjangnya dapat mengalami kesuksesan dalam olahraga (contoh: tidak mau pincang seumur hidup).	
Para penentang menghalangi pencapaian kesuksesan saya	

Aspek	Pertanyaan
	Tidak perlu menggunakan informasi terkini dari ilmu olahraga dalam pelatihan untuk menjadi sukses dalam olahraga (Contoh: Fisiologi Olahraga dan Biomekanika).
	Filosofi menang dengan segala cara yang umum dalam olahraga profesional tidak dapat diterima oleh kaum muda dan olahraga sekolah
	Individu harus berusaha untuk menang sebanyak mungkin, bahkan jika lawannya malu.
	Atlet tidak boleh menggunakan obat peningkat performa ilegal untuk mengejar kesuksesan
	Atlet dan pelatih harus secara teratur mempelajari film pertandingan dari berbagai acara untuk menjadi sukses.
	Uang dalam jumlah besar harus dikorbankan untuk mengejar kesuksesan atletik.
	Melanggar aturan untuk menang dapat diterima.
	Para atlet dan pelatih tidak perlu mempelajari film pertandingan untuk menjadi sukses.
	Penting bagi para atlet untuk menggunakan teknologi terbaru untuk meraih kesuksesan dalam olahraga (Contoh: peralatan berteknologi tinggi)
	Sangatlah tepat untuk berpartisipasi dalam olahraga dan tidak mencerminkan perilaku para profesional.
	Pelatih harus membuat semua keputusan mengenai pelatihan tim atau individu atlet.
	Seharusnya jelas bagi siapa pun yang menonton bahwa pelatih memegang kendali.
	Pesaing menghalangi saya untuk mencapai kesuksesan
	Pelatih harus membuat semua keputusan selama pertandingan berlangsung.
	Kemenangan adalah ukuran keberhasilan yang paling signifikan dalam pengalaman olahraga.
	Lawan adalah musuh saya.
	Saya percaya bahwa jika seseorang mengatasi rasa sakit dalam mengejar kesuksesan maka pencapaian itu bahkan lebih berharga daripada jika rasa sakit itu tidak dialami.
	Acara olahraga yang ditayangkan di televisi memberikan contoh yang baik untuk perilaku pelatih dan atlet.
	Partisipasi olahraga harus menyenangkan
	Semua atlet harus diberi kesempatan untuk bermain di semua pertandingan.
	Bahkan atlet yang kurang terampil pun berhak mendapatkan hak untuk bermain.
	Atlet harus diizinkan untuk mengambil keputusan selama pertandingan.

Aspek	Pertanyaan
	Setiap individu harus berusaha untuk menang, tetapi harus berhati-hati untuk tidak mempermalukan lawan.
	Atlet harus menggunakan obat peningkat performa ilegal untuk mengejar kesuksesan
	Jika seseorang tidak mau bertanding saat sedang sakit, ia tidak memiliki komitmen untuk meraih kesuksesan.
	Kekalahan seharusnya tidak terlalu berpengaruh pada seseorang.
	Baik kompetitor maupun saya bisa meraih kesuksesan dalam sebuah kontes.
	Filosofi menang dengan cara apa pun yang umum dalam olahraga profesional dapat diterima untuk olahraga remaja dan sekolah.
	Individu tidak boleh mengorbankan kesehatan jangka pendek mereka untuk mengejar kesuksesan dalam olahraga (Contoh: patah tulang).
	Tidaklah penting bagi para atlet untuk menggunakan teknologi terbaru untuk meraih kesuksesan dalam olahraga (Contoh: peralatan berteknologi tinggi).
	Ukuran terbesar dari kesuksesan dalam olahraga bukanlah kesenangan.
	Atlet tidak boleh menggunakan obat peningkat performa yang legal untuk mengejar kesuksesan.
	Kehormatan saya lebih penting daripada kemenangan.
	Atlet harus mendapatkan masukan dalam latihan mereka.
	Individu dapat mengalami kesuksesan dalam olahraga tanpa bekerja keras.
	Dapat diterima jika pelatih tampaknya tidak memegang kendali setiap saat.
	Tidak dapat diterima jika melakukan kecurangan untuk menang.
	Pelatih tidak boleh mengeluh kepada ofisial terkait keputusan yang dibuat terhadap timnya.
	Tampil dengan kemampuan terbaik bukanlah ukuran keberhasilan yang paling signifikan dalam olahraga.
	Pelatih harus menetapkan peraturan latihan untuk para atlet (Contoh: tidak merokok, tidak minum alkohol).
	Individu harus bersedia mengorbankan kesehatan jangka panjang mereka untuk mengejar kesuksesan (Contoh: nyeri sendi seumur hidup).
	Lawan-lawan saya harus dibenci.
	Para atlet harus memiliki masukan dalam pengambilan keputusan selama pertandingan.
	Agar seseorang dapat sukses dalam olahraga, mereka harus mendedikasikan diri mereka sampai-sampai aspek-aspek lain dalam kehidupan mereka mungkin akan terganggu (Contoh: mengorbankan hubungan dan pencapaian keunggulan dalam bidang kehidupan lainnya).

Aspek	Pertanyaan
	Informasi terbaru dari ilmu olahraga harus digunakan dalam sesi latihan (Contoh: Fisiologi Latihan dan Biomekanika).
	Lawan membantu saya dalam mencapai kesuksesan saya.
	Individu tidak boleh mengorbankan uang dalam jumlah besar untuk mengejar kesuksesan atletik.

Tabel 3.3 kisi- kisi Kuisisioner *Personal development*

Aspek	Pertanyaan
<i>Personal development</i>	saya menunjukkan bahwa saya lebih baik dari pada orang lain
	saya mencoba untuk bersikap adil
	saya menang atau saya mengalahkan orang lain
	saya meningkatkan performa saya
	saya melakukan apa yang di perintahkan kepada saya
	saya menunjukkan sikap sportifitas yang baik
	saya seorang pemimpin dalam tim
	saya menjadi pemain yang lebih baik
	saya tampil bagus
	saya selalu bermain dengan baik
	saya menggunakan ketrampilan saya dengan baik
	saya membantu orang lain ketika mereka membutuhkan saya
saya menetapkan target saya sendiri	

3.5. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi dua tahapan yang harus dilakukan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan.

3.5.1. Tahap persiapan

Pada tahap perencanaan penelitian ini peneliti menemukan dan menentukan masalah yang akan diangkat menjadi topik dalam penelitian. Setelah menentukan masalah, peneliti mencari referensi atau kajian literatur terkait topik yang akan diangkat, menentukan jenis penelitian, metode dan desain penelitian, menentukan subjek penelitian, menyusun dan mengajukan proposal, serta menentukan instrument yang akan diangkat dalam topik penelitian.

3.5.2. Tahap pelaksanaan

Setelah melakukan tahap perencanaan, selanjutnya dilakukan tahap pelaksanaan. Dalam tahap pelaksanaan ini peneliti mulai melaksanakan tahapan-tahapan yang telah direncanakan. Terutama dalam pengambilan data pada subjek

penelitian. Peneliti mulai menyebarkan instrumen penelitian (kuisisioner) kepada populasi dan sampel yang telah ditentukan. Kuisisioner disebarkan secara *online* dengan menggunakan *google form* sehingga memudahkan dalam mendokumentasikan data dan menghemat baik biaya maupun waktu dalam penelitian.

3.5.3. Tahap pengolahan data

Terakhir ada tahap pengolahan data, pada tahap ini sebagaimana data telah terkumpul pada tahap pelaksanaan penelitian, data yang telah terkumpul diolah dan dianalisis dengan teknik deskriptif sehingga peneliti dapat mendeskripsikan peristiwa sesuai dengan topik penelitian dan keadaan yang sebenarnya.

3.6. Teknik analisis data

Analisis data adalah tindakan yang dilakukan setelah pengumpulan data dari populasi responden atau sumber data lainnya. Analisis data mencakup pengelompokan data berdasarkan variabel populasi, menyajikan data untuk setiap variabel yang diselidiki, melakukan perhitungan untuk menentukan rumusan masalah, dan menguji hipotesis yang diajukan (Sugiyono, 2015). Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif. Menurut Ibnu (2003); (dalam Winarno, 2013) analisis kuantitatif disebut juga analisis statistik. Ada dua jenis statistik yang dapat digunakan untuk menganalisis data, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif adalah jenis analisis statistik yang bermaksud mendeskripsikan sifat-sifat sampel atau populasi. Biasanya jenis analisis ini diterapkan jika data dari sampel atau populasi tersedia dengan lengkap. Sedangkan statistik inferensial digunakan untuk mengambil kesimpulan mengenai sifat-sifat populasi berdasarkan data yang diperoleh dari sampel.

3.6.1. Uji Validitas

Menurut Arikunto (1999) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu tes. Validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukuran dalam melakukan fungsi ukurnya dan validitas menggunakan alat ukur teknik korelasi product moment. Instrumen harus dinyatakan “valid”, di mana (Sugiyono, 2010) mengemukakan valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang

seharusnya diukur. Penyusunan soal tes diawali dengan pengembangan kisi-kisi instrumen soal. Kisi-kisi soal disusun dengan memperhatikan setiap indikator yang ingin dicapai. Untuk menghitung validitas butir soal digunakan rumus *pearson product moment*.

Perhitungan koefisien korelasi menggunakan taraf signifikan $\alpha=0,05$ dibandingkan r tabel produk moment dengan derajat kebebasan (n-2) dimana n adalah banyaknya mahasiswa yang mengikuti tes. Hasil perhitungan dengan perbandingan r tabel = 0,433 dan 0,413 akan akar diukur dengan kriteria apabila r hitung maka item tersebut dinyatakan valid, dan jika r hitung < maka item tersebut dinyatakan drop atau tidak dapat digunakan kembali.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini merupakan instrument tes *sport participation model evaluation scale* untuk mengukur *participation* dan instrumen tes YSVQ-2 untuk mengukur *personal development*. Bertujuan untuk menilai kecakapan hidup dan partisipasi motivasi atlet *handball* pada olahraga *handball*.

Perhitungan validitas butir soal pernyataan tersebut menggunakan bantuan *software IBM SPSS Statitics 26*. Selanjutnya koefisien yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi koefisien korelasi (koefisien validitas). Adapun klasifikasi koefisien korelasi menurut Arikunto (2013, hlm 89) dapat dilihat dalam tabel 3.2

Tabel 3.4 Koefisien Korelasi Validitas

Koefisien Korelas	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Cukup
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2013, hlm 89)

3.6.1.1. Validitas instrument Sports Participation Model Scale

Pada penelitian Pada penelitian ini untuk mengukur validitas instrumen sports *participation model scale* dilakukan dengan *pearson correlation product-moment* dengan bantuan *software IBM SPSS statistic 26 for windows*. Kemudian dilakukan uji validitas eksternal instrument, kuisisioner diuji cobakan kepada 23 atlet *handball*

berpengalaman di Jawa Barat. Terdapat 70 soal dalam instrument sport *participation* model scale dan terdapat 5 tahap uji validitas.

Hasil perhitungan uji validitas pertama terdapat 12 soal yang tidak valid yaitu soal nomor 20, 22, 24, 25, 27, 28, 31, 35, 37, 63, 67, 68 selanjutnya dilakukan uji validitas kedua dan hasilnya ada 3 soal yang tidak valid yaitu soal nomor 8, 13, 51 kemudian di lakukan lagi uji validitas ke tiga dengan hasil terdapat 1 nomor yang tidak valid yaitu nomor 34 setelah itu dilakukan lagi uji validitas ke empat dan hasilnya terdapat satu pertanyaan yang tidak valid yaitu nomor 59 dan uji validitas kelima semua soal nomor dinyatakan valid yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 23, 26, 29, 30, 32, 33, 36, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 60, 61, 62, 64, 65, 66, 69, 70.

Berdasarkan hasil validitas intrument sport *participation* model scale terdapat 17 soal yang tidak valid dan 53 soal yang valid.

3.6.1.2. Validitas Instrumen YSVQ-2

Pada penelitian Pada penelitian ini untuk mengukur validitas instrumen YSVQ -2 dilakukan dengan pearson correlation product-moment dengan bantuan software IBM SPSS statistic 26 for windows. Kemudian dilakukan uji validitas eksternal instrument, kuisisioner diuji cobakan kepada 23 atlet *handball* berpengalaman di Jawa Barat. Terdapat 13 soal dalam instrument YSVQ -2.

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas instrument YSVQ – 2 kepada 23 atlet *handball* di Jawa barat semua soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 dinyatakan valid.

3.6.2. Uji Reliabilitas Instrumen

Dalam perhitungan uji reliabilitas menggunakan software *IBM SPSS Statisticks 26*. Koefisien korelasi reliabilitas yang dihasilkan diinterpretasikan menggunakan kriteria dari Guilford (Lestari dan Yudhanegara, 2017) dapat dilihat pada Tabel 3.4 berikut.

Tabel 3.5 Klasifikasi Koefisien Korelasi Reliabilitas

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi
$0,90 \leq r \leq 1,00$	Sangat tinggi	Sangat tetap/sangat baik
$0,70 \leq r \leq 0,90$	Tinggi	Tetap/baik
$0,40 \leq r \leq 0,70$	Cukup	Cukup tetap/cukup baik
$0,20 \leq r \leq 0,40$	Rendah	Tidak tetap/buruk
$r \leq 0,20$	Sangat rendah	Sangat tidak tetap/sangat buruk

Sumber : Guilford (Lestari dan Yudhanegara, 2017)

Terdapat hasil uji reliabilitas instrumen *Personal development* yang telah dilakukan berikut akan dijelaskan pada Tabel 3.5.

Tabel 3.6 Uji Reliabilitas Instrumen *Personal development*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,951	13

Nilai alpha yang diperoleh ialah 0,951 lebih besar darinilan r tabel yaitu 0,433. Maka instrumen dinyatakan *reliabel*. Dengan korelasi r sangat tinggi dan interpretasi sangat tetap/sangat baik.

Terdapat hasil uji reliabilitas instrumen *Participation* yang telah dilakukan berikut akan dijelaskan pada Tabel 3.6.

Tabel 3.7 Uji Reliabilitas Instrumen *Participation*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,948	58

Nilai alpha yang diperoleh ialah 0,948 lebih besar darinilan r tabel yaitu 0,433. Maka instrumen dinyatakan *reliabel*. Dengan korelasi r sangat tinggi dan interpretasi sangat tetap/sangat baik.

3.6.3. Analisis Koefisien Korelasi

Analisis koefisien korelasi digunakan untuk mengetahui arah dan kuatnya hubungan antar dua variabel atau lebih. Arah dinyatakan dalam bentuk hubungan positif dan negatif, sedangkan kuat atau lemahnya hubungan dinyatakan dalam besarnya koefisien korelasi atau dikenal dengan derajat hubungan (Sugiyono, 2018).

Koefisien korelasi (r) menunjukkan derajat korelasi antara variabel independen dan variabel dependen. Nilai koefisien korelasi harus terdapat dalam batas-batas -1 hingga +1 ($-1 < r \leq +1$) yang menghasilkan beberapa kemungkinan, antara lain sebagai berikut.

- 1) Tanda positif menunjukkan adanya korelasi positif dalam variabel-variabel yang diuji, yang berarti setiap kenaikan dan penurunan nilai-nilai X akan diakui dengan kenaikan dan penurunan Y. Jika $r = +1$ atau mendekati 1 maka menunjukkan adanya pengaruh positif antara variabel-variabel yang diuji sangat kuat.

- 2) Tanda negatif menunjukkan adanya korelasi negatif antara variabel-variabel yang diuji, berarti setiap kenaikan nilai-nilai X akan diikuti dengan penurunan nilai Y dan sebaliknya. Jika $r = -1$ atau mendekati -1 maka menunjukkan adanya pengaruh negatif dan korelasi variabel-variabel yang diuji lemah.
- 3) Jika $r = 0$ atau mendekati 0 maka menunjukkan korelasi yang lemah atau tidak ada korelasi sama sekali antara variabel-variabel yang diteliti dan diuji.

Tabel 3.8 Derajat Hubungan Koefisien Korelasi

Interval Korelasi	Derajat Hubungan Korelasi
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Sugiyono, 2008