

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Dalam setiap melakukan penelitian diperlukan suatu metode. Penggunaan metode dalam penelitian disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitian tersebut. (Sugiyono, 2018) Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Menurut (Ali, 2013) menjelaskan “Metode adalah cara untuk memperoleh pengetahuan atau memecahkan sesuatu permasalahan yang di hadapi. Dan penelitian adalah suatu cara untuk memahami sesuatu dengan melalui penyelidikan atau melalui usaha mencari bukti-bukti yang muncul sehubungan dengan masalah itu”. Dengan demikian metode penelitian yang dilakukan harus sesuai dengan substansi masalah dan tujuan penelitian. Dengan menggunakan metode penelitian peneliti dapat mengefektifkan dan mengefesiensikan proses penelitian dengan tetap memperoleh hasil maksimal.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Menurut (Fraenkel et al., 2012) Penelitian eksperimen merupakan salah satu penelitian yang paling kuat, karena menggunakan kemungkinan percobaan untuk membangun hubungan sebab – akibat diantara berbagai variable. Pada umumnya variabel bebas dalam penelitian eksperimen maupun tindakan tersebut berupa perlakuan yang akan dikenakan pada subjek penelitian untuk dinilai dampaknya. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki adanya kemungkinan hubungan sebab akibat. Cara yang dilakukan yaitu dengan mengenakan kepada satu kelompok eksperimen suatu kondisi perlakuan yang kemudian membandingkan hasilnya dengan suatu kelompok kontrol yang tidak dikenai kondisi perlakuan. Penulis menggunakan metode ini karena ingin mengkaji lebih lanjut terkait *Psychological Skill Training* yang mampu meningkatkan *Mental Toughness* dan performa secara signifikan dibandingkan latihan konvensional pada cabang olahraga bola basket.

3.2. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan tentang cara menyimpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan dengan ekonomis dan sesuai dengan

tujuan yang telah direncanakan. Supaya penelitian ini dapat berjalan dengan lancar maka perlu dibuat langkah-langkah penelitian. Hal ini dilakukan agar penelitian tidak keluar dari ketentuan yang telah ditetapkan, serta tujuan dari penelitian dapat tercapai.

Desain penelitian adalah suatu proses yang akan menjelaskan awal penelitian, proses penelitian dan akhiri penelitian. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Penelitian eksperimen *one group pretest-posttest design* memiliki rancangan eksperimen yang hanya diterapkan pada satu kelompok dengan memberi perlakuan pretest kemudian mengamati efeknya pada variable terikat (Fraenkel et al., 2012) Adapun bentuk desainnya disajikan sebagai berikut: Desain ini dapat digambarkan pada Gambar 3.1 :

Treatment group R O1 X O2

Gambar 3. 1 One Group Pretest-Posttest Design

(Sumber : (Fraenkel et al., 2012))

Keterangan :

O₁ : *Pretest Mental Toughness* menggunakan (MTQ48) dan perfroma menggunakan *FIBA Live Statistic*

O₂ : *Posttest Mental Toughness* menggunakan (MTQ48) dan perfroma menggunakan *FIBA Live Statistic v.*

X : *Treatment (Psychological Skill Training)*

R : *Randomize*

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi adalah keseleruhan subjek penelitian. Dalam penelitian diperlukannya populasi untuk menyimpulkan data sebagaimana yang akan dijabarkan pada hasil penelitian sebagaimana menurut (Creswell, 2012) Dalam penelitian diperlukan adanya individu yang membantu peneliti untuk mengetahui seberapa pengaruhkah penelitian ini. adapun menurut (Fraenkel et al., 2012) “Populasi merupakan sekumpulan individu yang memiliki karakteristik sama yang menjadi pusat perhatian peneliti dimana hasil penelitian akan digeneralisasikan.”. Menurut (Sugiyono, 2013) populasi adalah sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karaktertistik tertentu yang

ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Atlet tim putra KU-16 Rhinos Basketball Club berjumlah 24 orang, dengan rata-rata usia dari 15-16 tahun dengan karakteristik sudah berlatih bola basket lebih dari satu tahun, mampu menguasai keterampilan bermain bola basket dan paham aturan bermain bola basket. Peneliti menggunakan populasi tersebut karena pada pertandingan dan pelatihan atlet masih tidak mampu menguasai dan mengontrol kondisi psikologis dan juga tidak mampu untuk mengatasi beberapa permasalahan seputar kondisi psikologis sehingga mengganggu performa atlet tersebut.

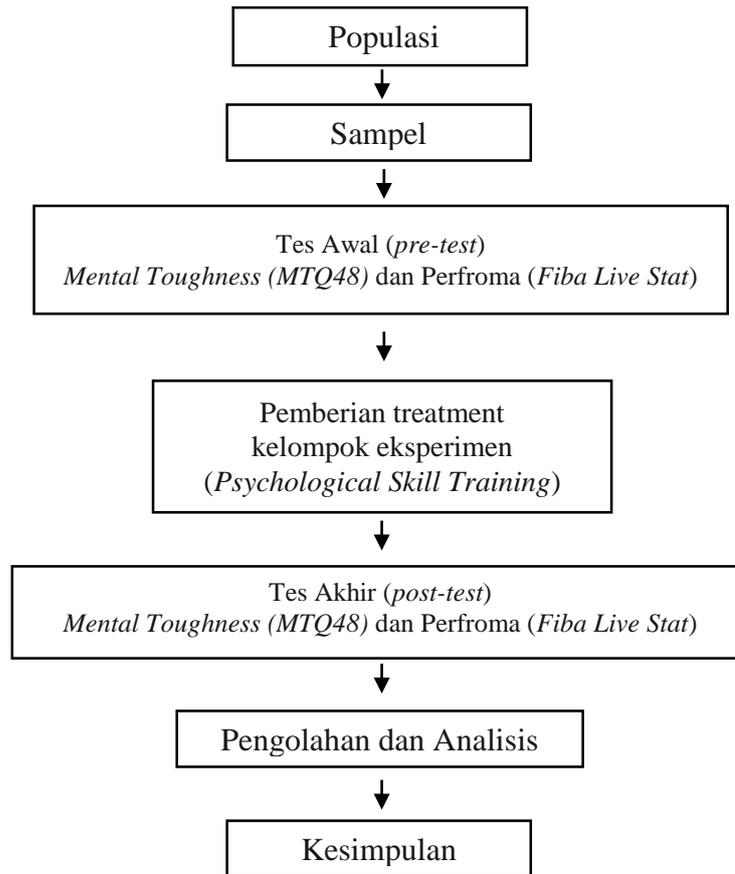
3.3.2. Sampel

Sebelum memulai penelitian diperlukan pemilihan sampel, sampel adalah perwakilan dari populasi. Menurut (Creswell, 2012) Sampel merupakan sub kelompok dari populasi target yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari. Selain itu menurut (Fraenkel et al., 2012) Dari sampel inilah peneliti memperoleh informasi yang diperlukan. Agar hasil penelitian dapat digeneralisasi pada populasi target, penentuan sampel harus dipertimbangkan sedemikian rupa sehingga dapat mewakili populasi target serta sesuai dengan tujuan dan metode penelitian. Sebelum melakukan sampling peneliti menganalisis berdasarkan prosedur pengambilan sampel menurut (Retnawati, 2017) Menentukan ukuran sampel, menentukan kriteria sampel dan menentukan teknik-teknik pengambilan sampel mana yang akan digunakan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan total sampling dengan jumlah 12 total sampling yang dimana pemilihan berdasarkan kriteria yang ditentukan peneliti, diantara lain seperti peserta memiliki pengalaman berlatih selama 1 tahun, peserta akan mengikuti kejuaraan pada tahun ini, serta menguasai teknik dasar permainan bola basket dan paham aturan bermain bola basket.

3.4. Prosedur Penelitian

Untuk mengetahui langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan penulis menjelaskan secara rinci bagaimana prosedur penelitian dilakukan nantinya.

Berdasarkan desain penelitian diatas maka penulis membuat alur penelitian yang dapat dilihat pada Gambar 3.2 :



Gambar 3. 2 Alur Penelitian

Setelah membuat alur penelitian disini peneliti membagi beberapa tahapan penelitian dalam melakukan penelitian ini seperti dibawah ini :

3.4.1. Tahapan 1 (Pendahuluan)

Pada tahapan ini berisikan tentang rancangan awal penelitian, seperti menentukan tujuan penelitian, menyiapkan pembahasan/teori yang akan dibahas serta menyiapkan instrument penelitian

3.4.2. Tahapan 2 (Pelaksanaan)

Dalam tahap pelaksanaan disini peneliti menggunakan pemain KU-16 Rhinos Basketball Club dengan total 24 orang, pada tahap pelaksanaan peneliti melakukan pre-test dan post-test terkait angket *Mental Toughness* dantes performa atlet bola basket, lalu memberikan treatment terkait PST.

3.4.3. Tahapan 3 (Pengumpulan data, Pengolahan data dan analisis data)

Pada tahap ini, setelah peneliti mengumpulkan data, lalu dilakukan pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS dan microsoft excel. Setelah

melakukan pengolahan data, lalu melakukan analisis data yang akan dijadikan sebagai menjawab hipotesa penelitian ini.

3.4.4. Tahapan 4 (Tahap Akhir)

Tahap akhir dari penelitian ini adalah menyusun laporan penelitian, laporan disusun mulai dari pernyataan-pernyataan penelitian hingga kesimpulan akhir menjawab pertanyaan penelitian tersebut.

3.5. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian menurut (Sugiyono, 2018). Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian merupakan suatu alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data, sehingga dapat diperoleh kemudahan dalam mengumpulkan data sesuai dengan harapan.

Instrumen yang digunakan adalah dengan metode tes Menurut (Arikunto, 2010) “tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.” Tes digunakan untuk mengukur sebuah kemampuan perubahan seorang atlet yang akan dikasih treatment antara sesudah dan sebelum treatment yang akan dilihat perbedaanya. Menurut pendapat lain menjelaskan “*Instrument is intended to measure and to provide evidence that it does. Nonetheless, researchers must still give attention to the way in which they intend to interpret the information*” (Fraenkel et al., 2012). Untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan, peneliti menggunakan alat ukur sebagai media pengumpulan data. Sebelum melakukan tes performa dan tes *Mental Toughness* sebelumnya peneliti melakukan uji *Mental Toughness* terlebih dahulu dengan menggunakan *Mental Toughness Questionnaire 48 (MTQ48)*. Instrumen tersebut diadopsi dari penelitian sebelumnya yang dikembangkan dalam penelitian sebelumnya oleh (W. Hidayat, 2022; Perry et al., 2013) dengan hasil uji validitas 0.444 dan hasil uji realibilitas 0.986, Selanjutnya, jenis instrument yang digunakan untuk mengukur peningkatan Performa bermain Bola Basket dengan menggunakan *FIBA Live Statistic*. Diadopsi dari (Rismayadi,

2021). Dalam pengambilan data performa aplikasi yang digunakan menggunakan *software* terbaru yang dikeluarkan oleh FIBA.

3.5.1. Instrumen *Mental Toughness Quistionare (MTQ)*

Adapun pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah berupa angket. Angket dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu: (1) berdasarkan bentuk pertanyaan atau pernyataan, (2) berdasarkan respondennya (sumber data), dan (3) berdasarkan strukturnya (AK & Koesdyantho, 2019). Berdasarkan bentuk pertanyaan atau pernyataan dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu:

1. Angket terbuka, (*open questionnaire*) merupakan bentuk angket yang pertanyaan atau pernyataannya memberi kebebasan kepada responden untuk memberikan jawaban atau pendapatnya sesuai dengan keinginan mereka.
2. Angket tertutup (*close questionnaire*) adalah angket yang pertanyaannya atau pernyataannya tidak memberi kebebasan kepada responden untuk menjawab sesuai pendapat dan keinginan mereka.
3. Angket semi terbuka (*semi open qeustinaire*) yaitu bentuk angket yang pertanyaannya atau pernyataannya berbentuk tertutup, tetapi diikuti pertanyaan terbuka.

Alat ukur yang digunakan adalah *Mental Toughness Questionnaire 48 (MTQ48)*. Skala yang penulis gunakan pada penelitian ini yaitu Skala likert dengan berisi 5 poin yang dimana mulai dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju) yang bertujuan untuk mengetahui gambaran pengaruh pelatihan PST terhadap *Mental Toughness*. Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis menetapkan kategori untuk pemberian skor sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Katergori Pemberian Skor

No	Pernyataan	Sangat setuju	Setuju	Kadang-kadang	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	Skor
1.	Saya seorang atlet yang sangat termotivasi						

2.	Dst...						
----	--------	--	--	--	--	--	--

Untuk mempermudah penyusunan butir-butir pernyataan yang akan diberikan kepada responden dalam bentuk angket, maka penulis membuat kisi-kisi berdasarkan pengembangan penelitian sebelumnya oleh (Perry et al., 2013, 2021). Adapun kisi-kisi mengenai penelitian ini, dapat dilihat pada tabel 3.2 sebagai berikut :

Tabel 3. 2 Kisi - Kisi Angket Penelitian

Sumber : (Perry et al., 2021)

Komponen	Aspek	Indikator
<i>Mental Toughness</i>	<i>Challenge</i> mengacu pada sejauh itu individu menganggap hambatan dan tes sebagai peluang untuk pengembangan diri.	<i>Challenge</i> 1. Memandang segala sesuatu secara positif dan optimis. 2. Usaha atlet untuk tetap pada tujuan dan kuat menghadapi berbagai tantangan cobaan dalam menjalankan tanggung jawabnya. 3. Kesanggupan untuk mengambil resiko yang membangun
	<i>Commitment</i> menunjukkan ketekunan dan kemampuan untuk melaksanakan tugas dengan sukses.	<i>Commitment</i> 1. Daya tahan dalam menyelesaikan pekerjaan meskipun terdapat berbagai hambatan. 2. Bersungguh-sungguh dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dengan

		mengoptimalkan seluruh kemampuan yang dimiliki..
	<p><i>Control</i></p> <p>sejauh mana seorang individu percaya bahwa mereka memiliki pengaruh atas kehidupan mereka.</p>	<p><i>Emotional Control</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Keterampilan mengelola emosi saat menghadapi tekanan dan tantangan 2. Memiliki dorongan untuk berprestasi sesuai tujuan 3. Kemampuan untuk melihat peristiwa yang menyebabkan stress sebagai suatu bagian dari kehidupan <p><i>Life Control</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perasaan otonomi diri dan perasaan adanya suatu pilihan yang dapat diambil 2. Yakin bahwa dengan kemampuan yang dimiliki dapat mencapai keberhasilan 3. Keterampilan untuk membuat keputusan
	<p><i>Cofidence</i></p> <p>mewakili kepercayaan diri pada kemampuan, khususnya kapasitas untuk berhasil menyelesaikan tugas</p>	<p><i>Confidence in Abilities</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Percaya akan kemampuan diri sendiri sehingga tidak membutuhkan puian

		<p>pengakuan dari orang lain</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Memandan keberhasilan atau kegagalan tergantung usaha sendiri. 3. Tidak mudah menyerah pada nasib atau keadaan. 4. Tidak bergantung pada bantuan orang lain. <p><i>Interpersonal Confidence</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berani menerima dan menghadapi penolakan dari orang lain 2. Tidak terdorong untuk menunjukkan sikap komfirmis demi diterima oleh orang lain atau kelompok 3. Mempunyai cara pandang positif terhadap orang lain dan situasi di luar dirinya.
--	--	---

Prosedur pengambilan hasil angket (*MTQ48*) diantaranya sebagai berikut :

Penelitian ini menggunakan alat ukur berupa kuesioner yang merupakan metode *self-report*, yaitu responden memberikan respons sesuai dengan keadaan dirinya. Alat ukur yang digunakan adalah *Mental Toughness Questionnaire 48 (MTQ48)*. Selanjutnya disini peneliti memberikan angket kepada responden, setelah mendapatkan hasil yang didapati oleh responden, peneliti menghitung

jumlah jawaban terkait apa yang ada dalam instrument tersebut. Lalu meneliti menganalisis jawaban serta mengambil kesimpulan terkait apa yang sudah didapatkan.

3.5.2. Instrumen Performa Bola Basket

Adapun instrument untuk mengukur performa atlet dengan menggunakan menggunakan *FIBA Basketball Live Statistic v. 7.4.61*. Diambil dari (Rismayadi, 2021) berikut adalah instrumen yang akan digunakan :

FIBA Basketball Live Statistic.

Tes performa bermain Bolabasket (*Software* Statistik bola basket)

Alat tes : Lapangan basket

Tujuan : Mengukur performa bermain bola basket

Perangkat Pertandingan : 2 Wasit dan 2 Table Official



Gambar 3. 3 FIBA Live Statistic Application
Sumber : Rismayadi (2021)

Pelaksanaan :

- Menginstal computer (laptop) dengan software statistic Bolabasket (*FIBA Live Stat v. 7.4.61*)
- Menginput data pemain yang akan bertanding ke software statistic

- c. Ketika pemain bertanding, maka petugas statistic mencatat dengan mengklik setiap kejadian pada fasilitas yang sudah tersedia di software statistic
- d. Kepada kedua tim memberikan lineup pemain yang akan dilakukan pertandingan
- e. Selanjutnya official mencatat selama pertandingan
- f. Ketika akhir pertandingan akan didapatkan hasil yang dimana berupa analisis seputar pertandingan.

Data statistik dari *Fibalivestats* :

- a. *Field Goals* adalah Jumlah lemparan yang tidak tepat sasaran dan tepat sasaran
- b. *Free Throws* adalah Jumlah lemparan bebas
- c. 2 Points adalah Jumlah lemparan dua angka
- d. 3 Points adalah Jumlah lemparan tiga angka
- e. AS adalah Jumlah *assist*
- f. DR adalah Jumlah bola yang memantul di papan akibat lemparan meleset saat bertahan *defensive rebounds*
- g. OR adalah Jumlah bola yang memantul di papan akibat lemparan meleset saat menyerang *offensive rebounds*
- h. PF adalah Jumlah pelanggaran atau *foul*
- i. TO adalah Jumlah bola yang hilang atau pemain melakukan kesalahan *turnovers*
- j. ST adalah Jumlah bola yang dicuri dari lawan *steal*
- k. BS adalah Jumlah menahan bola *block shot*
- l. Pada kolom terakhir statistik ada efisiensi, bagian kolom tersebut yang dijadikan data performa bermain.

3.6. Program Latihan

Psychological Skill Training (PST) biasa disebut dengan latihan keterampilan psikologis merupakan suatu kombinasi metode yang dirancang secara individual dalam memenuhi kebutuhan keterampilan psikologis seseorang (Nien et al., 2023). Latihan keterampilan psikologis adalah proses yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan aktifitas rutin harian dan kaitannya dengan pengaturan

dalam latihan maupun kompetisi olahraga (R. S. Weinberg & Gould, 2007). Pengertian pelatihan keterampilan psikologis didasarkan pada penerapan strategi mental yang bertujuan untuk meningkatkan performa seorang atlet atau tim. Tujuan akhir dari pelatihan psikologis ialah bagaimana atlet dapat mengatur seluruh kemampuan dengan keterampilan psikologis yang dimilikinya.

Perlakuan yang diberikan kepada sampel diberikan program latihan psikologis dengan metode PST. Program pelatihan diberikan dalam 6 (enam) minggu atau 12 pertemuan (Miçooğullari & Ekmekçi, 2017). Dalam penelitian ini perlakuan PST yang diberikan sebanyak 14 pertemuan dimana dalam seminggunya diberikan pertemuan 2 kali sesuai jadwal latihan, 14 pertemuan dengan 2 pertemuan awal dan akhir ialah tes awal dan tes akhir penelitian ini yaitu pengambilan data angket terkait *Mental Toughness* (MTQ-48) dan performa atlet (*FIBA Live Statistic*) dengan 12 pertemuan lainnya ialah pemberian treatment penelitian PST yang didalamnya terdapat latihan keterampilan psikologis seperti *goal setting*, *imagery*, *self talk* dan relaksasi (R. S. Weinberg & Gould, 2014).

Tabel 3. 3 Program dan Sesi PST
Sumber : (W. Hidayat, 2022)

Pertemuan	Materials	Sub Materi
1	Goal Setting	Inspirasi Orang Sukses
2	Goal Setting	Pengenalan diri
3	Goal Setting	SMART
4	Self Talk	Motivational Mechanishm
5	Self Talk	Motivational Mechanishm
6	Self Talk	Motivational Mechanishm
7	Imagery	Membayangkan ketika akan mengikuti pertandingan
8	Imagery	Membayangkan ketika sedang mengikuti pertandingan
9	Imagery	Memabayangkan ketika mendapatkan permasalahan/hambatan dalam pertandingan

10	Relaksasi	- Respiration (Latihan Pernapasan) - Muscle Relaxation (Relaksasi Otot)
11	Relaksasi	- Respiration (Latihan Pernapasan) - Muscle Relaxation (Relaksasi Otot)
12	Relaksasi	- Respiration (Latihan Pernapasan) - Muscle Relaxation (Relaksasi Otot)

3.7. Teknik Analisis Data

Data hasil penelitian diolah dan dianalisis untuk menguji hipotesis penelitian. Tujuan analisis data untuk menyederhanakan data ke dalam bentuk yang dapat dimengerti dan ditafsirkan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS versi 24. Adapun penjabaran untuk masing-masing pengujian adalah sebagai berikut :

3.7.1. Deskripsi Statistik

Analisis ini digunakan untuk mengetahui gambaran umum mengenai data-data penelitian. Analisis ini berupa nilai rata-rata dan simpangan baku pada setiap kelompok. Berdasarkan data yang diperoleh yaitu data dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol hasil tes pengambilan keputusan merupakan data mentah sehingga diperlukan pengolahan data untuk dijadikan data yang baku

3.7.2. Uji Normalitas

Uji Normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berada pada taraf distribusi normal atau tidak. Uji normalitas data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* merupakan bagian dari uji asumsi klasik. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal. Menurut metode *Kolmogorov Smirnov*, dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi <0.05 , maka nilai residual tidak berdistribusi normal

Jika nilai signifikansi >0.05 maka nilai residual berdistribusi normal

3.7.3. Uji Homogenitas

Di samping pengujian terhadap penyebaran nilai yang akan dianalisis, perlu uji homogenitas. Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas biasanya digunakan sebagai syarat dalam analisis independen sampel t-test dan Anova. Uji homogenitas menggunakan uji Homogenitas Levene Statistics dari data pretes dan posttest pada kedua kelompok.

Jika nilai signifikansi >0.05 maka distribusi data adalah homogen, dan

Jika nilai signifikansi <0.05 maka distribusi data adalah tidak homogen.

3.7.4. Uji Hipotesis

3.7.4.1. Uji Paired Sample t-Test

Uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sampel t-test*, *Paired Sampel t-test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Dua sampel yang dimaksud adalah sampel yang sama namun mempunyai dua data. Uji *Paired Sampel t-test* merupakan bagian dari statistik parametrik oleh karena itu, sebagaimana aturan dalam statistik parametrik data. Penelitian haruslah berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan dalam uji *Paired Sampel t-test* yaitu :

Jika nilai Sig. (*2-tailed*) < 0.05 , maka terdapat perbedaan yang signifikan sedangkan,

Jika nilai Sig. (*2-tailed*) > 0.05 , maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

3.7.4.2. Uji Korelasi

Uji korelasi adalah sebuah teknik analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana dua variabel berkaitan. Dalam konteks statistika, uji korelasi bertujuan untuk mengukur keeratan hubungan antara dua variabel yang diuji, tanpa mempersoalkan apakah variabel tersebut saling tergantung satu sama lain. Dasar pengambilan keputusan dalam Uji *korelasi* yaitu jika nilai

Sig. < 0.05 , maka terdapat hubungan yang signifikan sedangkan,

Jika nilai Sig. > 0.05 , maka tidak terdapat hubungan yang signifikan.

Adapun menurut (Sugiyono, 2018) menjelaskan terkait Interpretasi koefisien korelasi yang dimana menjadi sebuah kesimpulan terkait hubungan antara factor x dan y sebagai berikut :

Tabel 3. 4 Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi

Sumber : (Sugiyono, 2018)

Interval Koefisien	Tingkat hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat