

BAB III METODE PENELITIAN

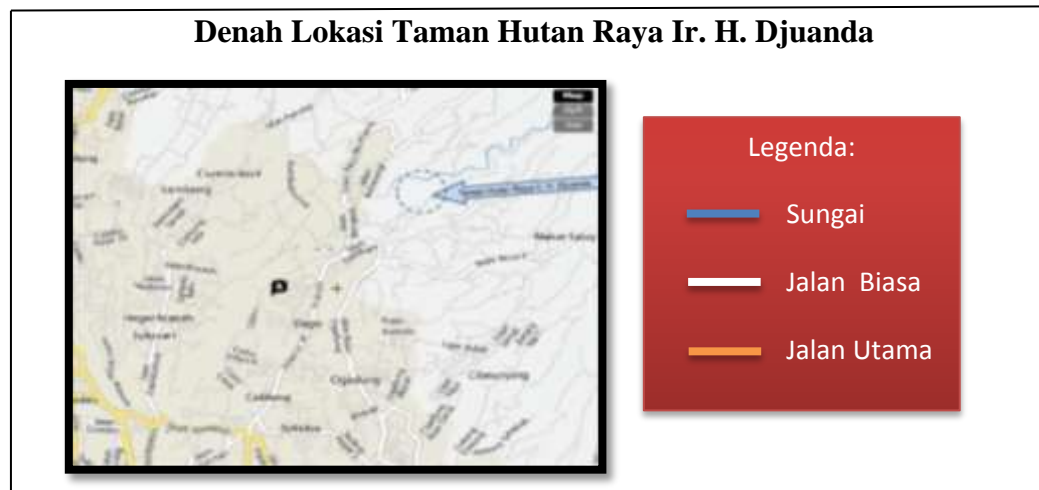
3.1 Metode dan Lokasi Penelitian

Metodologi penelitian adalah cara dan prosedur ilmiah yang diterapkan untuk melaksanakan penelitian, mulai dari menentukan variable, menentukan populasi, menentukan sampel, mengumpulkan data, mengolah data, dan menyusunnya dalam laporan tertulis. Wardiyanta (2006, hlm. 1). Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kuantitatif.

Metode Kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antarvariabel. Variabel-variabel ini diukur (biasanya dengan instrument penelitian) sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik. Noor (2011, hlm. 38).

3.1.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda atau Tahura yang terletak di Kampung Pakar, Desa Ciburial, Kecamatan Cimenyan, Dago Pakar, Kabupaten Bandung-Jawa barat.



Gambar 3.1

Denah Lokasi Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda

(Sumber : Google Maps)

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Menurut Noor (2011, hlm. 147) Dalam penelitian, populasi digunakan untuk menyebutkan seluruh elemen/anggota dari suatu wilayah yang menjadi sasaran penelitian atau merupakan keseluruhan (universum) dari objek penelitian. Dilihat dari kompleksitas objek populasi, maka populasi dapat dibedakan menjadi populasi homogen (keseluruhan individu yang menjadi anggota populasi memiliki sifat yang relative sama antara yang satu dan yang lain dan mempunyai ciri tidak terdapat perbedaan hasil tes dari jumlah tes populasi yang berbeda) dan populasi heterogen (keseluruhan individu anggota populasi relative mempunyai sifat-sifat individu dan sifat ini yang membedakan antara individu anggota populasi yang satu dengan yang lain)

Dalam penelitian ini populasi yang akan diambil adalah wisatawan yang berkunjung ke Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda Kota Bandung pada tahun 2015 yaitu sebanyak 388.436 jiwa.

3.2.2 Sampel

Pengambilan sampel (*sampling*) adalah proses memilih sejumlah elemen secukupnya dari populasi, sehingga penelitian terhadap sampel dan pemahaman tentang sifat atau karakteristiknya akan membuat kita dapat menggeneralisasikan sifat atau karakteristik tersebut pada elemen populasi. Noor (2011, hlm. 148)

Adapun langkah-langkah dalam penentuan sampel menurut Suharsaputra (2012, hlm. 114) adalah sebagai berikut :

- a. Mendefinisikan populasi yang akan dijadikan objek penelitian
- b. Menentukan prosedur *sampling*

c. Menentukan besarnya sampel

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik Sampel Probabilitas (*Probability Sampling*) yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama kepada setiap anggota populasi untuk menjadi sampel. Noor (2011, hlm. 151)

Probability Sampling ini terdiri dari 5 teknik, disini penulis menggunakan salah satu tekniknya yaitu teknik random sederhana (*Simple Random Sampling*) yaitu sampel yang diambil secara acak, tanpa memperhatikan tingkatan yang ada dalam populasi, tiap elemen populasi memiliki peluang yang sama dan diketahui untuk terpilih sebagai subjek. Noor (2011, hlm. 151)

Untuk menentukan berapa banyak sampel yang akan digunakan, peneliti menggunakan pedoman Rumus Slovin. Rumus Slovin untuk menentukan sampel menurut Noor (2011, hlm. 158) adalah sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan :

n = jumlah elemen/anggota sampel

N = jumlah elemen/anggota populasi

e = *Error level* (tingkat kesalahan)

Dalam penelitian ini penulis menggunakan data wisatawan yang berkunjung ke Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda pada tahun 2015 untuk ukuran populasi yaitu sebanyak 388.436 jiwa dan persen kelonggaran yang ditentukan adalah sebesar 10%, maka didapat jumlah sampel yang akan diambil sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{N}{1 + N(e)^2} \\
 &= \frac{388.436}{1 + 388.436(0.1)^2} \\
 &= \frac{388.436}{3884,36} \\
 n &= 100
 \end{aligned}$$

Jadi, jumlah sampel dalam penelitian ini sejumlah 100 orang.

3.3 Jenis dan Sumber Data

Jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer adalah informasi yang diperoleh dari sumber-sumber primer, yakni yang asli, informasi dari tangan pertama atau responden. Wardiyanta (2006, hlm. 28)

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode survey dalam teknik pengumpulan data primer yakni menunjuk pada teknik kuesioner yaitu mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan pada wisatawan yang berkunjung ke Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda untuk mengetahui gambaran atau kondisi media interpretasi non-personal yang sudah ada di Tahura serta pengalaman belajar wisatawan dengan media interpretasi yang telah tersedia.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah informasi yang diperoleh tidak secara langsung dari responden, tetapi dari pihak ketiga. Wardiyanta (2006, hlm. 28).

Dalam pengumpulan data sekunder ini penulis mendapatkannya dari pencarian informasi dari pengelola Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda data mengenai profil, gambaran umum lokasi penelitian, dan data jumlah kunjungan wisatawan ke Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda Kota Bandung yang ada di Kabupaten Bandung Barat. Data-data yang lainnya didapat melalui studi kepustakaan yaitu dengan cara mencari data dari buku-buku yang terdapat di perpustakaan atau artikel yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, serta studi dokumentasi yaitu mendapatkan informasi melalui media gambar atau dokumen-dokumen yang telah dicantumkan dalam daftar pustaka.

3.4 Alat Pengumpul Data

Dalam penelitian ini alat pengumpul data yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Kuesioner

Menurut Noor (2011, hlm. 140) Kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden dengan harapan memberikan respons atas daftar pertanyaan tersebut. Daftar pertanyaan dapat bersifat terbuka, yaitu jika jawaban tidak ditentukan sebelumnya oleh peneliti dan dapat bersifat tertutup, yaitu alternative jawaban telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti.

Terdapat empat komponen inti dari sebuah kuesioner, yaitu:

1. Adanya subjek, yaitu individu atau lembaga yang melaksanakan penelitian
2. Adanya ajakan, yaitu permohonan dari peneliti kepada responden untuk turut serta mengisi atau menjawab pertanyaan secara aktif dan objektif

3. Adanya petunjuk pengisian kuesioner, yaitu petunjuk yang tersedia harus mudah dimengerti dan tidak bias (mempunyai persepsi yang macam-macam)
4. Adanya pertanyaan atau pernyataan beserta tempat untuk mengisi jawaban, baik secara tertutup maupun terbuka. Noor (2011, hlm. 140)

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini diberikan kepada wisatawan yang berkunjung ke Taman Hutan raya Ir. H. Djuanda Kota Bandung.

1. Wawancara

Menurut Esterbeg dalam Sugiyono (2012, hlm. 316) Wawancara adalah “*a meeting of two persons to exchange information and idea through question and responses, resulting in communication and joint construction of meaning about a particular topic*”; wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara dilakukan kepada pengelola kawasan Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda.

2. Dokumentasi

Pengumpulan data didapatkan dari bermacam-macam sumber. Secara detail, bahan documenter terbagi beberapa macam, yaitu autobiografi, surat pribadi, buku atau catatan harian, memorial, klipping, dokumen pemerintah atau swasta, data di *server* dan *flashdisk*, dan data tersimpan di web site. Noor (2011, hlm. 141)

3. Studi Pustaka

Penulis mendapatkan data yang berkaitan dengan masalah yang diteliti melalui internet, buku-buku perpustakaan atau artikel.

3.5 Operasionalisasi Variabel

Menurut Noor (2011, hlm. 47) yang dimaksud dengan variabel adalah suatu sebutan yang dapat diberi nilai angka (kuantitatif) atau nilai mutu (kualitatif). Variabel penelitian pada dasarnya merupakan sesuatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel merupakan pengelompokan secara logis dari dua atau lebih atribut dari objek yang diteliti.

Variabel dapat dikelompokkan menjadi empat kategori yaitu variabel bebas (*independence variable*), variabel terikat (*dependent variable*), variabel moderator (*moderator variable*), dan variabel antara (*intervening variable*).

Dalam penelitian ini, ada dua macam variabel yaitu variabel bebas (*independence variable*) yang merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat dan variabel terikat (*dependent variable*) yang merupakan factor utama yang ingin dijelaskan atau diprediksi dan dipengaruhi oleh beberapa faktor lain. Robbins dalam Noor (2011, hlm. 48-49)

Yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah media interpretasi non-personal sedangkan yang menjadi variabel terikat adalah pengalaman belajar wisatawan. Berikut merupakan indikator dalam penelitian ini :

Tabel 3.1
Operasionalisasi Variabel

Variabel	Sub-Variabel	Indikator	Skala	No Item
Media Interpretasi Non-personal dalam teori Mc. Farlane dalam Moscardo	Brosur <i>-Enjoyable</i>	Kemenarikan desain brosur.	Ordinal	1.1
		Informasi yang disajikan dalam brosur atraktif dan interaktif.	Ordinal	1.2
		Desain brosur dilengkapi dengan foto atau gambar yang menarik.	Ordinal	1.3
	<i>-Relevant</i>	Kemudahan dalam memahami informasi dalam brosur	Ordinal	1.4

Variabel	Sub-Variabel	Indikator	Skala	No Item
dan Ballantyne (2008)		Bahasa yang digunakan sifatnya tidak ambigu.	Ordinal	1.5
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	Ordinal	1.6
	<i>-Organized</i>	Struktur informasi dalam brosur disajikan dengan jelas dan terstruktur	Ordinal	1.7
		Kemudahan dalam membedakan inti pesan dan informasi tambahan.	Ordinal	1.8
	<i>-Thematic</i>	Pesan yang disampaikan memiliki tema yang jelas.	Ordinal	1.9
	Peta Lokasi Wisata <i>-Enjoyable</i>	Kemenarikan desain peta lokasi wisata	Ordinal	2.1
		Informasi yang disajikan dalam peta lokasi wisata bersifat atraktif dan interaktif	Ordinal	2.2
		Informasi yang disajikan dalam peta lokasi wisata dilengkapi legenda atau symbol yang menarik.	Ordinal	2.3
	<i>-Relevant</i>	Kemudahan dalam pemahaman informasi dalam peta lokasi wisata.	Ordinal	2.4
		Legenda yang digunakan tidak bersifat ambigu.	Ordinal	2.5
		Simbol dan keterangan peta mudah untuk dipahami.	Ordinal	2.6
	<i>-Organized</i>	Struktur informasi dalam peta wisata disajikan dengan jelas dan terstruktur	Ordinal	2.7
		Simbol dalam peta lokasi wisata mudah dibedakan.	Ordinal	2.8
		Warna yang terdapat dalam peta lokasi wisata mudah untuk dibedakan	Ordinal	2.9
	<i>-Thematic</i>	Peta lokasi wisata memiliki tema yang jelas dalam penyampaian	Ordinal	2.10
	Papan	Kemenarikan desain tampilan papan	Ordinal	3.1

Variabel	Sub-Variabel	Indikator	Skala	No Item
	Informasi <i>-Enjoyable</i>	informasi		
		Informasi yang disajikan papan informasi atraktif dan interaktif.	Ordinal	3.2
		Papan informasi dilengkapi foto atau gambar yang menarik.	Ordinal	3.3
		Tampilan warna desain papan informasi <i>eye catching</i> .	Ordinal	3.4
	<i>-Relevant</i>	Kemudahan dalam pemahaman informasi yang disajikan dalam papan informasi	Ordinal	3.5
		Bahasa yang digunakan tidak ambigu	Ordinal	3.6
		Bahasa yang digunakan dalam papan informasi mudah dipahami	Ordinal	3.7
	<i>-Organized</i>	Informasi dalam papan informasi disajikan dengan jelas dan terstruktur	Ordinal	3.8
		Informasi inti dan informasi tambahan dalam papan informasi mudah dibedakan.	Ordinal	3.9
	<i>-Thematic</i>	Papan informasi memiliki tema yang jelas dalam penyampaian informasi.	Ordinal	3.10
	Tahura Aplikasi Web <i>-Enjoyable</i>	Desain Tahura Aplikasi Web menarik.	Ordinal	4.1
		Informasi yang disajikan dalam Tahura Aplikasi Web atraktif dan interaktif	Ordinal	4.2
		Tahura aplikasi web dilengkapi dengan foto atau gambar yang menarik	Ordinal	4.3
	<i>-Relevant</i>	Kemudahan dalam pemahaman informasi dalam Tahura Aplikasi Web	Ordinal	4.4
		Bahasa yang digunakan tidak ambigu	Ordinal	4.5
		Bahasa yang digunakan dalam Tahura Aplikasi Web mudah untuk dipahami	Ordinal	4.6
	<i>-Organized</i>	Informasi dalam Tahura Aplikasi	Ordinal	4.7

Variabel	Sub-Variabel	Indikator	Skala	No Item
		Web disajikan dengan jelas dan terstruktur.		
		Informasi inti dan informasi tambahan mudah dibedakan	Ordinal	4.8
	<i>-Thematic</i>	Informasi dalam Tahura Aplikasi Web memiliki tema yang jelas	Ordinal	4.9
	Ruang Pameran <i>-Enjoyable</i>	Kemenarikan desain tampilan ruang pameran	Ordinal	5.1
		Informasi yang disajikan dalam ruang pameran atraktif dan interaktif	Ordinal	5.2
		Ruang pameran dilengkapi foto atau gambar yang menarik	Ordinal	5.3
		Tingkat keragaman media yang digunakan dalam ruang pameran	Ordinal	5.4
	<i>-Relevant</i>	Informasi yang disampaikan dalam ruang pameran mudah dipahami	Ordinal	5.5
		Bahasa yang digunakan tidak ambigu.	Ordinal	5.6
		Bahasa yang digunakan dalam ruang pameran mudah dipahami	Ordinal	5.7
	<i>-Organized</i>	Informasi dalam ruang pameran jelas dan terstruktur	Ordinal	5.8
		Informasi inti dan informasi tambahan dalam ruang pameran mudah untuk dibedakan	Ordinal	5.9
	<i>-Thematic</i>	Setiap informasi dalam ruang pameran memiliki tema yang jelas.	Ordinal	5.10
	Pengalaman Belajar dalam teori Bloom (1956)	Aspek Kognitif	Pengalaman mengetahui pentingnya menjaga daerah-daerah yang menjadi resapan air agar selalu hijau dan asri	Ordinal
Pengalaman memahami pentingnya penanaman pohon dan pemeliharaan hutan kota			Ordinal	
Pengalaman berfikir mengenai pentingnya menjaga spesies langka.			Ordinal	

Variabel	Sub-Variabel	Indikator	Skala	No Item
	Aspek Afektif	Pengalaman menyadari pentingnya penanaman pohon.	Ordinal	
		Pengalaman memiliki minat untuk menjaga tingkat kesuburan tanah	Ordinal	
		Pengalaman menghargai upaya pelarangan adanya kegiatan perburuan spesies langka yang mengancam pelestarian flora serta fauna.	Ordinal	
		Pengalaman menghargai pelestarian pohon-pohon sebagai penghasil oksigen.	Ordinal	
		Pengalaman memiliki minat mendukung penerapan tebang pilih pohon.	Ordinal	
	Aspek Psikomotorik	Informasi dalam brosur membuat saya melakukan pembudidayaan tanaman obat-obatan yang bermanfaat di lingkungan sekitar	Ordinal	
		Informasi dalam brosur membuat saya melakukan penanaman pohon pada lingkungan sekitar tempat tinggal.	Ordinal	
		Informasi dalam brosur membuat saya melakukan pengendalian penggunaan sumber daya alam	Ordinal	
		Informasi dalam brosur membuat saya melakukan pemanfaatan sumber daya alam secara lestari.	Ordinal	

Sumber : Diolah Peneliti (2016)

3.6 Pengembangan Instrumen Penelitian

1. Penetapan Skala

Dalam penelitian ini penulis menggunakan *skala likert summated ratings* yaitu teknik mengukur sikap dimana subjek diminta untuk mengindikasikan tingkat kesetujuan atau ketidaksetujuan mereka terhadap masing-masing

pernyataan. Noor (2011, Hlm. 128). Setiap item mempunyai 5 alternatif jawaban untuk dipilih. Berikut merupakan kriteria nilai menurut Sugiyono (2012) :

Tabel 3.2
Kriteria Skala Likert

	Jawaban	Nilai/Skor	
Jenjang skala untuk lebih	Sangat Setuju	5	Jenjang skala ya skala untuk
	Setuju	4	
	Cukup Setuju	3	
	Tidak Setuju	2	
	Sangat Tidak Setuju	1	

memudahkan responden ketika mengisi kuesioner karena pertanyaan yang terdapat dalam penelitian ini sudah jelas arahnya sehingga dapat dikategorikan ke dalam 3 jenjang skala. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.3
Skala Likert dalam Penelitian

Jawaban	Nilai/Skor
Setuju	3
Netral	2
Tidak Setuju	1

Setelah data didapat dari kuesioner, peneliti melakukan *coding data*, yaitu menerjemahkan data yang diperoleh dari kuesioner sesuai dengan ketentuan dalam skala *likert*. Setelah itu peneliti melakukan tabulasi data untuk mengubah jawaban dalam kuisioner menjadi bentuk angka yang nantinya akan dijumlahkan sesuai dengan ketentuan dalam skala *likert*.

2. Uji Validitas

Noor (2011, hlm. 132) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang diukur. Validitas menyangkut akurasi instrument. Untuk mengetahui apakah kuesioner yang disusun tersebut valid, maka perlu diuji dengan ujikorelasi antar skor (nilai) tiap-tiap butir pertanyaan dengan skor total kuesioner tersebut. Adapun teknik korelasi yang biasa dipakai adalah teknik korelasi *product moment* dengan signifikansi dan untuk mengetahui apakah nilai korelasi tiap-tiap pertanyaan itu *significant*, maka dapat dilihat pada table nilai *product moment* atau menggunakan SPSS untuk mengujinya. Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan bantuan *software IBM SPSS Statistics 16 for Windows*. untuk perhitungan uji validitas.

Suatu pernyataan dalam kuesioner dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dimana skor r tabel yang dianggap menjadi syarat minimum adalah jika $N=30$ maka $R=0,361$ dengan signifikansi 5% atau 0.05. Sugiyono (2002 hlm. 228)

Berikut ini adalah hasil dari perhitungan uji validitas dapat dilihat dalam tabel 3.4 untuk variabel Media Interpretasi Non-Personal (X) dan tabel 3.5 untuk variabel Pengalaman Belajar Wisatawan (Y).

Tabel 3.4

Hasil Uji Validitas Variabel X

No.	Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	Tampilan desain brosur menarik.	0.424	0.361	Valid
2.	Penyajian informasi dalam brosur atraktif dan interaktif.	0.517	0.361	Valid
3	Brosur dilengkapi dengan foto atau gambar yang menarik.	0.496	0.361	Valid
4.	Informasi dalam brosur mudah dipahami	0.471	0.361	Valid

No.	Pertanyaan	rhitung	rtabel	Keterangan
5.	Bahasa yang digunakan tidak ambigu/lugas.	0.491	0.361	Valid
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	0.491	0.361	Valid
7.	Informasi dalam brosur disajikan dengan jelas dan terstruktur.	0.461	0.361	Valid
8.	Informasi inti dan informasi tambahan mudah dibedakan.	0.452	0.361	Valid
9.	Setiap informasi yang tertera dalam brosur memiliki tema yang jelas.	0.471	0.361	Valid
10.	Tampilan desain peta lokasi wisata menarik.	0.483	0.361	Valid
11.	Penyajian informasi dalam peta lokasi wisata atraktif dan interaktif.	0.375	0.361	Valid
12.	Peta lokasi wisata dilengkapi dengan legenda atau symbol yang menarik.	0.414	0.361	Valid
13.	Informasi dalam peta lokasi wisata mudah dipahami	0.387	0.361	Valid
14.	Legenda yang digunakan tidak ambigu/lugas.	0.607	0.361	Valid
15.	Simbol dan keterangan peta yang digunakan mudah dipahami.	0.399	0.361	Valid
16.	Informasi dalam peta lokasi wisata jelas dan terstruktur.	0.423	0.361	Valid
17.	Simbol yang digunakan dalam peta lokasi wisata mudah dibedakan.	0.364	0.361	Valid
18.	Warna dalam peta lokasi wisata mudah dibedakan.	0.370	0.361	Valid
19.	Informasi yang tertera dalam peta lokasi wisata memiliki tema yang jelas.	0.384	0.361	Valid
20.	Tampilan desain papan informasi menarik.	0.524	0.361	Valid
21.	Penyajian informasi dalam papan informasi atraktif dan interaktif.	0.659	0.361	Valid
22.	Papan informasi dilengkapi dengan foto atau gambar yang menarik.	0.634	0.361	Valid
23.	Tampilan warna desain papan informasi <i>eye catching</i> (menarik perhatian).	0.387	0.361	Valid

No.	Pertanyaan	rhitung	rtabel	Keterangan
24.	Informasi dalam papan informasi mudah dipahami	0.583	0.361	Valid
25.	Bahasa yang digunakan tidak ambigu/lugas.	0.465	0.361	Valid
26.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	0.409	0.361	Valid
27.	Informasi dalam papan informasi jelas dan terstruktur.	0.436	0.361	Valid
28.	Informasi inti dan informasi tambahan mudah dibedakan.	0.410	0.361	Valid
29.	Setiap informasi yang tertera memiliki tema yang jelas.	0.367	0.361	Valid
30.	Tampilan desain taura aplikasi web menarik.	0.613	0.361	Valid
31.	Penyajian informasi dalam taura aplikasi web atraktif dan interaktif.	0.586	0.361	Valid
32.	Taura aplikasi web dilengkapi dengan foto atau gambar yang menarik.	0.541	0.361	Valid
33.	Informasi dalam taura aplikasi web mudah dipahami	0.386	0.361	Valid
34.	Bahasa yang digunakan tidak ambigu/lugas.	0.521	0.361	Valid
35.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	0.622	0.361	Valid
36.	Informasi dalam taura aplikasi web jelas dan terstruktur.	0.428	0.361	Valid
37.	Informasi inti dan informasi tambahan mudah dibedakan.	0.606	0.361	Valid
38.	Setiap informasi yang tertera memiliki tema yang jelas.	0.367	0.361	Valid
39.	Tampilan ruang pameran menarik.	0.418	0.361	Valid
40.	Penyajian informasi dalam ruang pameran atraktif dan interaktif.	0.521	0.361	Valid
41.	Ruang pameran dilengkapi dengan foto atau gambar yang menarik.	0.397	0.361	Valid
42.	Media yang digunakan dalam ruang pameran beragam.	0.425	0.361	Valid
43.	Informasi dalam ruang pameran mudah dipahami	0.383	0.361	Valid

No.	Pertanyaan	rhitung	rtabel	Keterangan
44.	Bahasa yang digunakan tidak ambigu/lugas.	0.657	0.361	Valid
45.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	0.556	0.361	Valid
46.	Informasi dalam ruang pameran jelas dan terstruktur.	0.388	0.361	Valid
47.	Informasi inti dan informasi tambahan mudah dibedakan.	0.586	0.361	Valid
48.	Setiap informasi yang terdapat dalam ruang pameran memiliki tema yang jelas.	0.391	0.361	Valid

Sumber : Diolah peneliti (2016)

Berdasarkan tabel 3.4 diatas, hasil uji validitas untuk variabel Media Interpretasi Non-Personal (X) dinyatakan valid karena 48 butir pernyataan di atas bernilai positif . Hal tersebut berdasarkan dari nilai r hitung yang hasilnya lebih besar dari nilai r tabel = 0,361 dengan jumlah responden sebanyak 30 orang sehingga 48 item pernyataan tersebut dinyatakan layak dijadikan sebagai instrument penelitian.

Tabel 3.5
Hasil Uji Validitas Variabel Y

No.	Pertanyaan	rhitung	rtabel	Keterangan
1.	Informasi dalam brosur membuat saya mengetahui pentingnya menjaga daerah-daerah resapan air agar selalu hijau dan asri.	0.531	0.361	Valid
2.	Informasi dalam brosur membuat saya memahami pentingnya penanaman pohon dan pemeliharaan hutan kota.	0.407	0.361	Valid
3	Informasi dalam brosur membuat saya berfikir mengenai pentingnya menjaga spesies langka.	0.517	0.361	Valid
4.	Informasi dalam brosur membuat saya menyadari pentingnya penanaman pohon .	0.503	0.361	Valid
5.	Informasi dalam brosur membuat	0.420	0.361	Valid

No.	Pertanyaan	rhitung	rtabel	Keterangan
	saya memiliki minat untuk menjaga tingkat kesuburan tanah.			
6.	Informasi dalam brosur membuat saya menghargai upaya pelarangan perburuan spesies langka yang mengancam pelestarian flora dan fauna.	0.501	0.361	Valid
7.	Informasi dalam brosur membuat saya menghargai pelestarian pohon-pohon sebagai penghasil oksigen.	0.469	0.361	Valid
8.	Informasi dalam brosur membuat saya memiliki keinginan mendukung penerapan tebang pilih pohon.	0.439	0.361	Valid
9.	Informasi dalam brosur membuat saya melakukan pembudidayaan tanaman obat-obatan yang bermanfaat di lingkungan sekitar.	0.488	0.361	Valid
10.	Informasi dalam brosur membuat saya melakukan penanaman pohon pada lingkungan sekitar tempat tinggal.	0.377	0.361	Valid
11.	Informasi dalam brosur membuat saya melakukan pengendalian penggunaan sumber daya alam.	0.412	0.361	Valid
12.	Informasi dalam brosur membuat saya melakukan pemanfaatan sumber daya alam secara lestari.	0.454	0.361	Valid
13.	Informasi dalam peta lokasi wisata membuat saya mengetahui pentingnya menjaga daerah-daerah resapan air agar selalu hijau dan asri.	0.621	0.361	Valid
14.	Informasi dalam peta lokasi wisata membuat saya memahami pentingnya penanaman pohon dan pemeliharaan hutan kota.	0.660	0.361	Valid
15.	Informasi dalam peta lokasi wisata membuat saya berfikir mengenai pentingnya menjaga spesies langka.	0.621	0.361	Valid

No.	Pertanyaan	rhitung	rtabel	Keterangan
16.	Informasi dalam peta lokasi wisata membuat saya menyadari pentingnya penanaman pohon .	0.658	0.361	Valid
17.	Informasi dalam peta lokasi wisata membuat saya memiliki minat untuk menjaga tingkat kesuburan tanah.	0.645	0.361	Valid
18.	Informasi dalam peta lokasi wisata membuat saya menghargai upaya pelarangan perburuan spesies langka yang mengancam pelestarian flora dan fauna.	0.595	0.361	Valid
19.	Informasi dalam peta lokasi wisata membuat saya menghargai pelestarian pohon-pohon sebagai penghasil oksigen.	0.512	0.361	Valid
20.	Informasi dalam peta lokasi wisata membuat saya memiliki keinginan mendukung penerapan tebang pilih pohon.	0.448	0.361	Valid
21.	Informasi dalam peta lokasi wisata membuat saya melakukan pembudidayaan tanaman obat-obatan yang bermanfaat di lingkungan sekitar.	0.600	0.361	Valid
22.	Informasi dalam peta lokasi wisata membuat saya melakukan penanaman pohon pada lingkungan sekitar tempat tinggal.	0.745	0.361	Valid
23.	Informasi dalam peta lokasi wisata membuat saya melakukan pengendalian penggunaan sumber daya alam.	0.669	0.361	Valid
24.	Informasi dalam peta lokasi wisata membuat saya melakukan pemanfaatan sumber daya alam secara lestari.	0.550	0.361	Valid
25.	Informasi dalam papan informasi wisata membuat saya mengetahui pentingnya menjaga daerah-daerah resapan air agar selalu hijau dan	0.431	0.361	Valid

No.	Pertanyaan	rhitung	rtabel	Keterangan
	asri.			
26.	Informasi dalam papan informasi membuat saya memahami pentingnya penanaman pohon dan pemeliharaan hutan kota.	0.501	0.361	Valid
27.	Informasi dalam papan informasi membuat saya berfikir mengenai pentingnya menjaga spesies langka.	0.536	0.361	Valid
28.	Informasi dalam papan informasi membuat saya menyadari pentingnya penanaman pohon .	0.481	0.361	Valid
29.	Informasi dalam papan informasi membuat saya memiliki minat untuk menjaga tingkat kesuburan tanah.	0.621	0.361	Valid
30.	Informasi dalam papan informasi membuat saya menghargai upaya pelarangan perburuan spesies langka yang mengancam pelestarian flora dan fauna.	0.546	0.361	Valid
31.	Informasi dalam papan informasi membuat saya menghargai pelestarian pohon-pohon sebagai penghasil oksigen.	0.528	0.361	Valid
32.	Informasi dalam papan informasi membuat saya memiliki keinginan mendukung penerapan tebang pilih pohon.	0.603	0.361	Valid
33.	Informasi dalam papan informasi membuat saya melakukan pembudidayaan tanaman obat-obatan yang bermanfaat di lingkungan sekitar.	0.545	0.361	Valid
34.	Informasi dalam papan informasi membuat saya melakukan penanaman pohon pada lingkungan sekitar tempat tinggal.	0.594	0.361	Valid
35.	Informasi dalam papan informasi membuat saya melakukan pengendalian penggunaan sumber daya alam.	0.585	0.361	Valid

No.	Pertanyaan	rhitung	rtabel	Keterangan
36.	Informasi dalam papan informasi membuat saya melakukan pemanfaatan sumber daya alam secara lestari.	0.580	0.361	Valid
37.	Informasi dalam tahura aplikasi web membuat saya mengetahui pentingnya menjaga daerah-daerah resapan air agar selalu hijau dan asri.	0.651	0.361	Valid
38.	Informasi dalam tahura aplikasi web membuat saya memahami pentingnya penanaman pohon dan pemeliharaan hutan kota.	0.674	0.361	Valid
39.	Informasi dalam tahura aplikasi web membuat saya berfikir mengenai pentingnya menjaga spesies langka.	0.594	0.361	Valid
40.	Informasi dalam tahura aplikasi web membuat saya menyadari pentingnya penanaman pohon .	0.726	0.361	Valid
41.	Informasi dalam tahura aplikasi web membuat saya memiliki minat untuk menjaga tingkat kesuburan tanah.	0.813	0.361	Valid
42.	Informasi dalam tahura aplikasi web membuat saya menghargai upaya pelarangan perburuan spesies langka yang mengancam pelestarian flora dan fauna.	0.568	0.361	Valid
43.	Informasi dalam tahura aplikasi web membuat saya menghargai pelestarian pohon-pohon sebagai penghasil oksigen.	0.506	0.361	Valid
44.	Informasi dalam tahura aplikasi web membuat saya memiliki keinginan mendukung penerapan tebang pilih pohon.	0.730	0.361	Valid
45.	Informasi dalam tahura aplikasi web membuat saya melakukan pembudidayaan tanaman obat-obatan yang bermanfaat di	0.640	0.361	Valid

No.	Pertanyaan	rhitung	rtabel	Keterangan
	lingkungan sekitar.			
46.	Informasi dalam tahura aplikasi web membuat saya melakukan penanaman pohon pada lingkungan sekitar tempat tinggal.	0.737	0.361	Valid
47.	Informasi dalam tahura aplikasi web membuat saya melakukan pengendalian penggunaan sumber daya alam.	0.800	0.361	Valid
48.	Informasi dalam tahura aplikasi web membuat saya melakukan pemanfaatan sumber daya alam secara lestari.	0.664	0.361	Valid
49.	Informasi dalam ruang pameran membuat saya mengetahui pentingnya menjaga daerah-daerah resapan air agar selalu hijau dan asri.	0.407	0.361	Valid
50.	Informasi dalam ruang pameran membuat saya memahami pentingnya penanaman pohon dan pemeliharaan hutan kota.	0.378	0.361	Valid
51.	Informasi dalam ruang pameran membuat saya berfikir mengenai pentingnya menjaga spesies langka.	0.383	0.361	Valid
52.	Informasi dalam ruang pameran membuat saya menyadari pentingnya penanaman pohon .	0.498	0.361	Valid
53.	Informasi dalam ruang pameran membuat saya memiliki minat untuk menjaga tingkat kesuburan tanah.	0.576	0.361	Valid
54.	Informasi dalam ruang pameran membuat saya menghargai upaya pelarangan perburuan spesies langka yang mengancam pelestarian flora dan fauna.	0.389	0.361	Valid
55.	Informasi dalam ruang pameran membuat saya menghargai pelestarian pohon-pohon sebagai penghasil oksigen.	0.408	0.361	Valid

No.	Pertanyaan	rhitung	rtabel	Keterangan
56.	Informasi dalam ruang pameran membuat saya memiliki keinginan mendukung penerapan terbang pilih pohon.	0.485	0.361	Valid
57.	Informasi dalam ruang pameran membuat saya melakukan pembudidayaan tanaman obat-obatan yang bermanfaat di lingkungan sekitar.	0.681	0.361	Valid
58.	Informasi dalam ruang pameran membuat saya melakukan penanaman pohon pada lingkungan sekitar tempat tinggal.	0.719	0.361	Valid
59.	Informasi dalam ruang pameran membuat saya melakukan pengendalian penggunaan sumber daya alam.	0.719	0.361	Valid
60.	Informasi dalam ruang pameran membuat saya melakukan pemanfaatan sumber daya alam secara lestari.	0.599	0.361	Valid

Sumber : Diolah peneliti (2016)

Berdasarkan tabel 3.5 diatas, hasil uji validitas untuk variabel Pengalaman Belajar Wisatawan (Y) dinyatakan valid karena 60 butir pernyataan di atas bernilai positif . Hal tersebut berdasarkan dari nilai r hitung yang hasilnya lebih besar dari nilai r tabel = 0,361 dengan jumlah responden sebanyak 30 orang sehingga 60 item pernyataan tersebut dinyatakan layak dijadikan sebagai instrument penelitian.

3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas/keterandalan ialah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Hal ini berarti menunjukkan sejauh mana alat pengukur dikatakan konsisten, jika dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama. Noor (2011, hlm. 130)

Menurut Suharsaputra (2012, hlm. 104) mengemukakan bahwa suatu instrument pengukuran dapat dikatakan reliable apabila instrument tersebut dipergunakan secara berulang memberikan hasil ukur yang sama.

Penulis menggunakan rumus alpha atau *cronbach's alpha* (α) untuk melakukan uji realibilitas dengan sekali pengukuran. Formula alpha juga merupakan prosedur pencarian nilai reliabilitas dengan tidak mensyaratkan pembelahan item ke dalam dua kelompok (meski bisa juga diterapkan pada teknik belah dua), sehingga bisa diterapkan pada instrument yang jumlah itemnya tidak genap Menurut Nunnally dalam Ghozali (2013, hlm. 48) suatu konstruk atau variabel dikatakan reliable jika memberikan nilai *cronbach's alpha* > 0.70 . Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$\alpha = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(1 - \frac{\sum SDb^2}{SDt^2} \right)$$

Keterangan :

SDb^2 = Varians skor kelompok

SDt^2 = Varians skor total

K = Kelompok/jumlah item

Sumber : Suharsaputra (2012, hlm. 112)

Pengujian reliabilitas instrumen pada penelitian kali ini menggunakan bantuan *software IBM SPSS Statistics 16 for Windows*. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut :

Tabel 3.6
Hasil Uji Realibilitas

Variabel	Jml Pernyataan	Alpha	Titik Kritis	Keterangan
Media Interpretasi Non-Personal (X)	48	0,732	0,70	Reliabel

Pengalaman Belajar Wisatawan (Y)	60	0,754	0,70	Reliabel
-------------------------------------	----	-------	------	----------

Sumber : Diolah peneliti(2016)

Berdasarkan tabel 3.6 diatas, hasil uji reliabilitas untuk variabel Media Interpretasi Non-Personal (X) dinyatakan reliable karena 48 butir pernyataan di atas bernilai positif karena nilai $\alpha >$ titik kritis. Sedangkan untuk variabel Pengalaman Belajar Wisatawan (Y) juga dinyatakan reliable karena 60 butir pernyataan nilai α nya $>$ titik kritis sehingga item pernyataan media interpretasi non-personal (X) dan pengalaman belajar wisatawan (Y) dinyatakan layak dijadikan sebagai instrument penelitian.

3.7 Metode Analisis Data

3.7.1 Garis Kontinum

Untuk menganalisis setiap pertanyaan, hitung frekuensi jawaban setiap kategori lalu dijumlahkan. Setelah mendapatkan hasil penjumlahan dibuatlah garis kontinum. Sebelum membuat garis kontinum, harus ditentukan terlebih dahulu jenjang intervalnya, yaitu dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana (2005, hlm. 79) yaitu sebagai berikut :

$$\text{NJI (Nilai Jenjang Interval)} = \frac{\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}}{\text{Jumlah Kriteria Pernyataan}}$$

Dimana NJI digunakan untuk menentukan sangat baik, baik, cukup baik, buruk, atau sangat buruk dari suatu variabel.

3.7.2 Method of Successive Interval (MSI)

Method of Successive Interval (MSI) digunakan untuk mengubah data ordinal menjadi data interval. Hasil dari kuesioner yang disebar oleh peneliti masih berupa data ordinal oleh karena itu metode MSI ini sangat diperlukan. Data ordinal harus diubah karena data ordinal adalah bukan angka sebenarnya sehingga data tersebut harus diubah kedalam data interval karena dalam prosedur perhitungan statistik seperti regresi, uji T dsb mengharuskan data nya berskala interval.

Dalam Yussita (2013) disebutkan langkah-langkah untuk *method of succesive interval* (MSI) yakni:

1. Menghitung frekuensi (f) setiap pilihan jawaban berdasarkan hasil dari jawaban responden pada setiap pertanyaan.
2. Berdasarkan frekuensi yang diperoleh untuk setiap pertanyaan, dilakukan perhitungan proporsi (p) setiap pilihan jawaban dengan cara membagi frekuensi (f) dengan jumlah responden.
3. Berdasarkan proporsi tersebut untuk setiap pertanyaan dilakukan perhitungan proporsi kumulatif untuk setiap pilihan jawaban.
4. Menentukan nilai batas Z (tabel normal) untuk setiap pertanyaan dan setiap pilihan jawaban.
5. Menentukan nilai interval rata-rata untuk setiap pilihan jawaban melalui pilihan jawaban sebagai berikut:

$$\text{Scale Value} = \frac{(\text{density at lower limit} - \text{density at upper})}{(\text{area below upper limit} - \text{area below lower})}$$

6. Menghitung nilai hasil transformasi setiap pilihan jawaban melalui rumus persamaan sebagai berikut:

Nilai hasil *transformasi* : $\text{score} = \text{scale value}_{\text{minimum}} + I$ Data yang telah terbentuk skala interval kemudian ditentukan persamaan yang berlaku untuk pasangan variabel tersebut.

3.8 Uji Asumsi Klasik

3.8.1 Uji Linearitas

Sukestiyarno (2014, hlm. 168) berpendapat bahwa uji linearitas dilakukan terhadap persamaan linear $\hat{y} = a+bx$. Jadi dalam perhitungan harus ditemukan dahulu persamaan regresi sampelnya. Kita tahu secara matematis bahwa persamaan tersebut akan dikatakan linear apabila nilai b tidak sama dengan nol. Nilai b merupakan penaksir parameter populasi β . Untuk nilai penaksir konstan a bisa bernilai bebas. Apabila antara variabel x (Media Interpretasi Non-Personal) dan variabel y (Pengalaman Belajar Wisatawan) dikatakan sudah memiliki hubungan linear, berarti bisa dikatakan variabel x berpengaruh terhadap variabel y . Langkah uji linearitas atau uji pengaruh adalah sebagai berikut:

1) Bentuk hipotesis model linier

$H_0 : \beta = 0$ (persamaan adalah tidak linier atau tak ada relasi antara x dan y)

$H_1 : \beta \neq 0$ (persamaan adalah linear atau ada relasi x dan y)

2) Formulasikan rancangan analisis. Tentukan uji dua pihak dan taraf kesalahan α .

Hubungan linier dipilih berbentuk $\hat{y} = a + bx$, dengan:

$$b = \frac{n \sum x_i y_i - \sum x_i \sum y_i}{n(\sum x_i)^2 - (\sum x_i)^2} \text{ dan } a = \bar{y} - b\bar{x}.$$

3.8.2 Uji Heterokedastisitas

Ghozali (2013, hlm. 125) berpendapat bahwa Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam suatu model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Uji heteroskedastisitas dapat dilihat dengan menggunakan grafik plot

antara nilai prediksi variabel terikat (ZPRED) dengan residual (SRESID). Jika grafik plot menunjukkan suatu pola titik seperti titik yang bergelombang atau melebar kemudian menyempit, maka dapat disimpulkan bahwa telah terjadi heteroskedastisitas. Tetapi jika grafik plot tidak membentuk pola yang jelas, maka tidak terjadi heteroskedastisitas Ghazali (2013, hlm. 125-126). Dasar analisisnya sebagai berikut:

1. Jika ada pola tertentu, seperti titik-titik yang ada membentuk suatu pola yang teratur (bergelombang melebar kemudian menyempit) maka terjadi heteroskedastisitas,
2. Jika tidak ada pola yang jelas seperti titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka hal ini mengindikasikan tidak terjadi heteroskedastisitas.

3.8.3 Uji Autokorelasi

Uji Autokorelasi bertujuan menguji apakah dalam model regresi linear ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t dengan kesalahan pengganggu pada periode t (sebelumnya) menurut Ghazali (2013:110). Untuk mendeteksi ada atau tidaknya autokorelasi digunakan Uji Durbin – Watson (DW test). Uji Durbin Watson hanya digunakan untuk autokorelasi tingkat satu (*first order autocorrelation*) dan mesyaratkan adanya *intercept* (konstanta) dalam model regresi dan tidak ada variabel lagi diantara variabel independen. Hipotesis yang akan diuji adalah:

H_0 : tidak ada autokorelasi ($r=0$)

H_a : ada autokorelasi ($r \neq 0$)

Pengambilan keputusan ada tidaknya autokorelasi :

Tabel 3.7

Pengambilan Keputusan Autokorelasi

Hipotesis nol	Keputusan	Jika
Tdk ada autokorelasi positif	Tolak	$0 < d < dl$
Tdk ada autokorelasi positif	No Decision	$dl \leq d \leq du$
Tdk ada autokorelasi negative	Tolak	$4 - dl < d < 4$
Tdk ada autokorelasi negative	No Decision	$4 - du \leq d \leq 4 - dl$
Tdk ada autokorelasi, positif atau negatif	Tdk Ditolak	$du < d < 4 - du$

Sumber : Imam Ghozali (2013: 111)

3.9 Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi merupakan salah satu analisis yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain. Noor (2011, hlm. 179). Dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Media Interpretasi Non-Personal (X) terhadap Pengalaman Belajar Wisatawan (Y).

Sutrisno Hadi dalam Suharsaputra (2012, hlm. 138) menyatakan bahwa analisis regresi bertujuan untuk:

- 1) Memeriksa apakah garis regresi tersebut bakal efisien dipakai sebagai dasar
- 2) Menghitung persamaan garis regresi
- 3) Untuk mengetahui sumbangan relative dan sumbangan efektif bila prodiktornya lebih dari satu variabel.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan regresi linear sederhana (*bivariate regression*) karena penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas (*predictor*) dan satu variabel terikat (*response/criterion*).

Persamaan dalam analisis regresi sederhana dapat dibuat sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Variabel terikat (*dependent variable*)

X = Variabel bebas (*independence variable*)

a = Konstanta

b = Koefisien regres

3.10 Koefisien Determinasi

Menurut Sukestiyarno (2014, hlm. 166) mengemukakan bahwa koefisien determinasi adalah sebuah kunci penting dalam analisis regresi. Nilai koefisien determinasi diinterpretasikan sebagai proporsi dari varian variabel dependen, bahwa variabel dependen dapat dijelaskan oleh variabel independen sebesar nilai koefisien determinasi tersebut.

Rumus perhitungan koefisien determinasi didefinisikan sebagai berikut:

$$R^2 = \frac{\sum(\hat{y}_i - \bar{y})^2}{\sum(\hat{y}_i - \bar{y})^2}$$

Dimana $\hat{y} = a + bx$, y adalah variabel dependen dan \bar{y} adalah rata-rata hitung variabel y.

Adapun sifat-sifat koefisien determinasi adalah sebagai berikut:

- 1) Nilai koefisien determinasi antara 0 sampai dengan 1.
- 2) Koefisien determinasi sama dengan 0 berarti variabel dependen tidak dapat ditafsirkan oleh variabel independen.
- 3) Koefisien determinasi sama dengan 1 atau 100% berarti variabel dependen dapat ditafsirkan oleh variabel independen secara sempurna tanpa ada error.

- 4) Nilai koefisien determinasi bergerak antara 0 sampai dengan 1 mengindikasikan bahwa variabel dependen dapat diprediksikan.

Tabel 3.8
Pedoman Koefisien Determinasi

Interval Koefisien	Tingkat Pengaruh
0% - 19,99%	Sangat Lemah
20% - 39,99%	Lemah
40% - 59,99%	Sedang
60% - 79,99%	Kuat
80% - 100%	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono (2012)

3.11 Uji Hipotesis

Menurut Purwanto dan Sulistyastuti (2007, hlm. 137) hipotesis adalah pernyataan atau dugaan yang bersifat sementara terhadap suatu masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah (belum tentu kebenarannya) sehingga harus di uji secara empiris. Untuk menguji signifikansi koefisien korelasi antara variabel X (Media Interpretasi Non-Personal) dan Y (Pengalaman Belajar Wisatawan) dilakukan dengan membandingkan t hitung dan t tabel yaitu dengan menggunakan rumus distribusi *student*, yaitu sebagai berikut :

Keterangan :

- t = Distribusi student
r = Koefesien korelasi
n = Banyaknya data

$$t = \frac{r\sqrt{(n-2)}}{\sqrt{(n-2)}}$$

Kriteria mengambil keputusan untuk hipotesis yang diajukan adalah :

- 1) Jika t hitung > t tabel maka Ho ditolak dan H₁ diterima

2) Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak