

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuasi-eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, dimana dalam metode ini peneliti menggunakan kelompok yang telah ada secara utuh. Creswell (2015: 607) menjelaskan bahwa kuasi-eksperimen melibatkan penempatan (tetapi bukan penempatan random) partisipan ke kelompok, dimana hal ini dapat disebabkan karena eksperimenter tidak dapat menciptakan kelompok secara artifisial untuk ekperimennya. Dalam kuasi-eksperimen peneliti dapat menggunakan dua kelas dimana salah satu kelas menjadi kelas kontrol dan satu kelas lainnya menjadi kelas eksperimen tanpa memindah-mindahkan partisipan sehingga kelas yang digunakan yaitu kelompok utuh yang telah kelompokan oleh sekolah.

Desain pada penelitian ini adalah *maching only pretest-posttest*. McMillan dan Scumacher (1997) mengatakan bahwa desain ini lazim digunakan dalam pendidikan, Karena sangat tidak mungkin untuk menempatkan subjek secara acak. Peneliti menggunakannya secara utuh, kelompok subjek yang telah ditentukan, memberi *pretest*, mengelola kondisi perlakuan pada satu kelompok dan memberinya *posttest*. Polanya tergambar pada berikut ini:

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen (A)	O ₁	X	O ₃
Kontrol (B)	O ₂	C	O ₄

(Frangkle, 1997, hlm. 275)

Keterangan:

A = Kelas eksperimen	O ₂ = <i>Pretest</i> kelas eksperimen
B = Kelas kontrol	X = Memberikan perlakuan
O ₁ = <i>Pretest</i> kelas eksperimen	O ₃ = Pengaruh setelah perlakuan
O ₄ = Pengaruh tidak diberi perlakuan	

Sebelum pemberian perlakuan terhadap kelas A (eksperimen), siswa diberikan terlebih dahulu *pretest* baik siswa yang berada dalam kelompok eksperimen maupun kelompok B (kontrol). *Pretest* dilakukan untuk melihat perbedaan hasil yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran dengan Metode *Role Playing*. *Posttest* diberikan kepada kedua kelas dalam penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil diantara kedua kelas tersebut.

B. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Karangtawang yang beralamat di Jalan Windu Desa Karangtawang Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan Jawa Barat. Alasan melakukan penelitian di sekolah tersebut karena memenuhi kriteria dalam hal yang mendukung penelitian ini seperti jumlah siswa, tingkat pemahaman siswa, dan kurikulum yang digunakan.

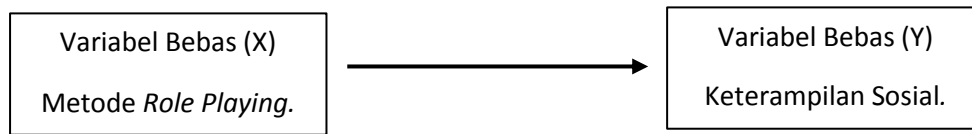
2. Populasi dan Sampel Penelitian

Maksum (2012, hlm. 55) “Populasi adalah kelompok besar yang diminati oleh peneliti, kelompok tersebut diharapkan dapat digeneralisasikan hasilnya dalam sebuah penelitian”. Populasi dalam penelitian adalah siswa tahun pelajaran 2017/2018 di SDN 1 Karangtawang, Kabupaten Kuningan.

Sampel penelitian difokuskan pada siswa kelas III. Penempatan sampel pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Peneliti memilihnya tidak secara acak. Salah satu kelas akan mendapat perlakuan khusus yakni pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Sedangkan satu kelas lainnya melaksanakan pembelajaran tanpa diberi perlakuan.

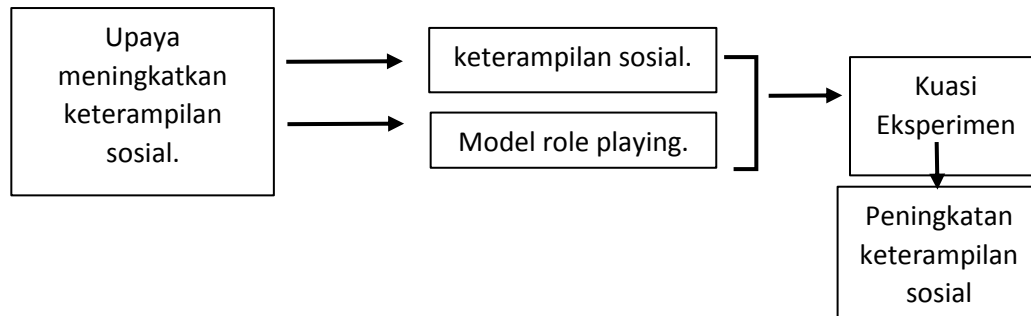
C. Identifikasi Variabel

Adapun beberapa kerangka pemikiran dan hubungan antar variabel. Berikut adalah hubungan antar variabel:



→ Pengaruh

Ada beberapa keterikatan antar variabel yaitu sebagai berikut:



D. Definisi Operasional

1. *Role playing* adalah sebuah metode pembelajaran yang mengeksplorasi nilai nilai perilaku dan menilai kesediaan siswa tentang peran dalam kehidupan mereka dan orang lain, selain itu *role playing* juga dapat mengeksplorasi masalah hubungan manusia dengan mengambil tindakan pada situasi masalah, disana siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan strategi pemecahan masalah. Dalam permainan peran juga siswa diajak untuk menggali perasaannya, memperoleh inspirasi dan peahaman yang berpengaruh kepada sikap, nilai, dan persepsinya. Langkah-langkah pembelajaran *role playing* terbagi menjadi tiga bagian (1) Persiapan, dalam persiapan ini terdapat beberapa langkah pembelajara dimulai dari yang pertama adalah menentukan dan menceritakan situasi sosial dengan menggunakan sinosis. Pemilihan prilaku yang akan memerankan peran. Mempersiapkan pemeran untuk menentukan perannya masing-masing. (2) Pelaksanaan, dalam tahap pelaksanaan siswa yag telah bersedia untuk melakukan peran bermain perannya secara spontan. Lalu di berhentikan bermain perannya, setelah itu ahir dari permainan perannya adalah berdiskusi tentang jalannya cerita. (3) Evaluasi, pada tahap terakhir ini siswa menilai dan memberi tanggapa terhadap jalannya permainan peran dan siswa diberikan kesempatan untuk membuat kesimpulan.

2. Keterampilan sosial adalah kemampuan berperilaku atau berinteraksi seseorang dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara khusus yang dapat diterima oleh lingkungan sosialnya dan penting bagi individu tersebut untuk penerimaan oleh orang lain. Oleh karena itu keterampilan sosial adalah keterampilan atau kemampuan individu dalam berinteraksi secara verbal maupun nonverbal agar dapat beradaptasi dan diterima oleh lingkungan yang di peroleh melalui hasil belajar. Indikator keterampilan sosial dalam penelitian ini meliputi (1) keterampilan dasar interaksi meliputi berbagi informasi, berusaha saling mengenal. (2) Keterampilan komunikasi meliputi mendengarkan atau berbicara saling bergiliran, sopan dalam berbicara, mendengarkan sampai selesai pembicaraan. (3) keterampilan membangun tim/kelompok meliputi bekerja sama, saling menolong, saling memperhatikan. (4) Keterampilan menyelesaikan masalah meliputi mengendalikan diri, taat kepada kesepakatan, mencari jalan keluar saat diskusi.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat untuk mengukur variabel-variabel dalam penelitian, dimana instrumen yang dimaksud yaitu:

1. Tes, dimana tes digunakan sebagai cara untuk mengukur keterampilan sosial siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan alat berupa lembar soal tes dengan pertanyaan yang dibuat sesuai dengan indikator-indikator. Keterampilan sosial siswa. Tes terdiri dari *Pretest* dan *Posttest*. Soal tes akan diuji terlebih dahulu validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, dan homogenitas.
 - a. Uji Validitas

Uji validitas, dimana hasil dari skor tes yang diperoleh harus dapat dibuktikan berdasarkan standar-standar yang telah ditentukan sehingga tidak menimbulkan bias. Validitas tes berarti tes tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur sehingga suatu validitas hanya ditujukan untuk tujuan tertentu bukan untuk secara umum. Terdapat lima bukti untuk menguji validitas suatu instrumen yang dapat dilakukan oleh peneliti dalam

Creswell (2015: 326-329) yaitu bukti berdasarkan: (1) isi tes; (2) proses respon; (3) struktur internal; (4) hubungan dengan variabel lain; dan (5) konsekuensi pengetesan. Dalam mengukur validitas dengan menggunakan bukti berdasarkan validitas isi, peneliti meminta para ahli dalam bidang kajian penelitian untuk menilai instrumen.

Dalam mengukur validitas dengan bukti berdasarkan proses respons, peneliti dapat melakukan wawancara kepada individu yang mengikuti tes untuk melaporkan apa yang mereka alami/pikirkan dimana pengamat harus memutuskan apakah semuanya merespon stimulus dengan cara yang sama. Mengukur validitas dengan bukti berdasarkan struktur internal, peneliti dapat melakukan analisis statistik untuk menentukan apakah struktur faktor (skala) berhubungan dengan teori, korelasi antar-item. Mengukur validitas dengan bukti berdasarkan hubungan dengan variabel terkaitnya, peneliti dapat melakukan perhitungan korelasi skor dengan tes yang mengukur konstruk yang sama atau berbeda korelasi dengan skor dan kriteria eksternal tertentu atau korelasi skor tes dan prediksi mereka tentang kriteria yang didasarkan pada beberapa basis data kumulatif. Mengukur validitas dengan bukti berdasarkan konsekuensi pengetesan, biasanya pengukuran ini untuk penanganan positif untuk terapi, untuk penempatan karyawan di pekerjaan yang cocok, untuk mencegah individu yang tidak memenuhi syarat untuk memasuki suatu profesi, dan untuk peningkatan praktik mengajar.

Pengukuran validitas pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan bukti berdasarkan isi tes dan bukti berdasarkan struktur internal. Bukti berdasarkan struktur internal berkaitan dengan validitas konstruk yaitu dengan mengkorelasikan antara skor item instrumen dengan rumus *Pearson Product Moment*, yaitu:

$$r_{hitung} = \frac{N (\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n(\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{hitung}	= Koefisien korelasi
ΣXi	= Jumlah skor item
ΣYi	= Jumlah skor total (seluruh item)
n	= Jumlah responden

(Riduwan, 2012: 98)

Setelah ditemukan nilai koefisien korelasi, maka selanjutnya dihitung dengan Uji-t dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = Nilai t_{hitung}

r = Koefisien korelasi hasil r_{hitung}

n = Jumlah responden

dengan distribusi tabel t untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($dk = n - 2$), dimana jika: $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak valid, dan jika instrumen tersebut valid maka dapat dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks korelasinya (r) sebagai berikut:

0,000 – 0,200 = sangat rendah (tidak valid)	0,600 – 0,799 = tinggi
0,200 – 0,399 = rendah	0,800 – 1,000 = sangat tinggi
0,400 – 0,599 = cukup tinggi	

(Riduwan, 2012: 98)

b. Uji Reliabilitas

Suatu instrumen penelitian dikatakan mempunyai nilai reliabilitas tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur (Sukardi, 2004: 127). Dalam menguji reliabilitas tes, peneliti menggunakan metode belah dua (*Split Half Method*), Adapun rumus yang digunakan yaitu:

$$r_{11} = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas internal seluruh item

r_b = Korelasi *Product Moment* antara belahan (ganjil-genap atau awal-akhir)

(Riduwan, 2012:

108)

Dimana jika $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ berarti reliabel, jika $r_{11} < r_{\text{tabel}}$ berarti tidak reliabel dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n - 2$

c. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran menunjukkan apakah butir soal tergolong sukar, sedang atau mudah dimana tes yang baik memuat kira-kira 25% soal mudah, 50% sedang, dan 25% sukar (To, 2003: 11). Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat kesukaran suatu soal tes, yaitu:

$$TK = \frac{B_A + B_B}{N_A + N_B} \times 100\%$$

Keterangan:

TK = Indeks tingkat kesukaran butir soal tertentu (satu butir)

BA = Jumlah siswa yang menjawab benar pada kelompok A

BB = Jumlah siswa yang menjawab benar pada kelompok B

NA = Jumlah siswa pada kelompok A (atas/unggul)

NB = Jumlah siswa pada kelompok B (bawah/asor)

Dengan kriteria

0% - 15% = sangat sukar, sebaiknya dibuang

16% - 30% = sukar

31% - 70% = sedang

71% - 85% = mudah

86% - 100% = sangat mudah, sebaiknya dibuang

(To, 2003: 15)

d. Daya Pembeda

Daya pembeda menunjukkan sejauh mana tiap butir soal mampu membedakan siswa yang menguasai bahan dan siswa yang tidak menguasai bahan (To, 2003: 11). Adapun rumus yang digunakan, yaitu:

$$DP = \frac{B_A + B_B}{N_A} \times 100\%$$

Keterangan:

- DP = Indeks daya pembeda butir soal tertentu (satu butir)
 BA = Jumlah jawaban benar pada kelompok atas
 BB = Jumlah jawaban benar pada kelompok bawah
 NA = Jumlah siswa pada salah satu kelompok A atau B

Dengan kriteria:

- Negatif – 9% = sangat buruk, harus dibuang
 10% - 19% = buruk, sebaiknya dibuang
 20% - 29% = agak baik, kemungkinan perlu direvisi
 30% - 49% = baik
 50% ke atas = sangat baik

(To, 2003: 14)

Berikut adalah kisi kisi tes keterampilan sosial:

- Nama Sekolah : SDN 1 Karangtawang
 Kelas/Semester : III/2
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Standar Kompetensi : 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaannya
 Kompetensi Dasar : 2.3. Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah
 Materi Pokok : Kegiatan Jual Beli

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Tes Keterampilan Sosial

No.	Aspek Kemampuan Memecahkan Masalah	Indikator Pembelajaran	Aspek Intelektual
1.	Keterampilan dasar komunikasi	Memilih perilaku yang tepat untuk menghadapi pembeli.	C3
		Menjelaskan perilaku yang baik terhadap pembeli.	C3
		Membedakan perilaku yang baik atau kurang baik kepada pembeli.	C4
2.	Keterampilan komunikasi	Menggunakan kata yang tepat dalam berbicara dengan pembeli.	C3
		Memilih Bahasa yang tepat untuk menawarkan barang.	C4
3.	Keterampilan membangun tim atau kelompok	Menjelaskan makna kerjasama dalam kegiatan jual beli di pasar.	C3
4.	Keterampilan menyelesaikan masalah	Memilih solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalahnya.	C5

2. Non tes, dimana tes ini digunakan sebagai cara untuk mengukur skala sikap terkait keterampilan sosial siswa pada dimensi keterampilan dasar komunikasi, keterampilan komunikasi, keterampilan membangun tim atau kelompok dan keterampilan menyelesaikan masalah. Penelitian ini menggunakan instrumen non tes bentuk penilaian kuesioner dengan menggunakan skala sikap Likert. Dalam kuesioner ini, peneliti juga melakukan validitas dan reliabilitas sama halnya pada

soal tes. Gall, Gall, & Borg (2003: 223) mengungkapkan bahwa apabila kuesioner digunakan dalam penelitian kuantitatif maka validitas dan reliabilitas dapat menggunakan standar yang sama seperti pada tes dan dianggap relevan untuk digunakan. Konten dalam lembar kuesioner yaitu disesuaikan dengan indikator-indikator keterampilan sosial yang akan dianalisis dalam penelitian ini.

Berikut table non tes atau penilaian diri untuk siswa:

3.2 Kisi-Kisi Kuisisioner Penilaian Diri Siswa dalam aspek Keterampilan Sosial

No	Variabel	Aspek	Indikator	Pernyataan	Jenis Instrumen
1	Keterampilan sosial	1. Keterampilan dasar komunikasi	Berbagi informasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya berbagi buku pelajaran dengan teman. 2. Ketika ada teman bertanya PR saya akan memberi tau. 3. Ketika melihat teman kesusahan saya akan membantunya. 	Instrumen non tes bentuk kuesioner dengan menggunakan skala sikap Lickert
			Berusaha saling mengenal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya hanya ingin berteman dengan sesama jenis kelamin saja. 2. Saya akrab dengan teman sekelas. 3. Ketika bertemu dengan teman saya menyapanya. 	
		2. Keterampilan komunikasi	Mendengarkan atau berbicara saling bergiliran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya mendengarkan teman ketika berbicara 2. Ketika teman mengajak berbicara saya acuh. 3. Saya bertanya sebelum di persilahkan. 	

No	Variabel	Aspek	Indikator	Pernyataan	Jenis Instrumen
			Sopan dalam berbicara meyakinkan orang untuk dapat mengemukakan pendapat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya mengucapkan terimakasih kepada teman yang sudah menolong. 2. Mendengarkan teman ketika berbicara. 3. Memberi kesempatan teman untuk berbicara. 	
			Mendengarkan sampai orang tersebut selesai berbicara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperhatikan guru/teman ketika berbicara. 2. Tidak menyela pembicaraan orang lain 3. Memberikan tanggapan terhadap pembicaraan orang lain. 	
		1. Keterampilan membangun tim atau kelompok	Bekerjasama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya membersihkan kelas Bersama-sama. 2. Saya senang berkelompok, sebab bisa menyelesaikan tugas dengan cepat. 3. Supaya adil, saya suka membagi tugas kelompok secara merata 	
			Saling menolong	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya membantu teman ketika sedang kesusahan. 2. Saya bertanya kepada guru ketika tidak mengerti. 3. Saya suka menolong teman yang belum mengerjakan PR. 	
			Saling memperhatikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghargai pendapat orang lain. 	

No	Variabel	Aspek	Indikator	Pernyataan	Jenis Instrumen
			an	2. Tidak ngobrol ketika ada teman yang sedang berbicara. 3. Memperhatikan teman ketika sedang berbicara	
		1. Keterampilan menyelesaikan masalah	Mengendalikan diri	1. Mendengarkan pendapat teman 2. Tidak mendengarkan dan menghiraukan pendapat oranglain.	
			Empati	1. Ikut merasakan sedih ketika teman ada yang tertimpa musibah.	
			Taat kepada kesepakatan	1. Saya mengerjakan PR. 2. Saya suka bekerja kelompok di rumah dengan teman.	
			Mencari jalan keluar dengan cara diskusi	1. Untuk memastikan jawaban saya berdiskusi dengan teman. 2. Membaca kembali hasil diskusi. 3. Mengungkapkan hasil penyelesaian masalah dengan Bahasa yang baik.	

3. Observasi, dimana alat yang digunakan yaitu pedoman observasi untuk melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran dengan menerapkan *Role Playing*.

3.3 Kisi-Kisi Penilaian Metode *Role Playing*

No	Variabel	Aspek	Indikator	Pernyataan	Jenis Instrument
1.	Role Playing	Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	Mengemukakan permasalahan yang di angkat dari peserta didik	apakah permasalahan dalam bermain peran di ambil dari kegiatan sehari-hari?	Rubik expert judgment menggunakan skala Lickert
			Memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas	Apakah pemilihan karakter cocok dengan jalan cerita?	
			Menyusun tahap-tahap bermain peran	Apakah terdapat scenario yang sudah di siapkan oleh guru?	
			Menyiapkan mengamati kegiatan yang menjadi pemain atau peran	Apakah terdapat langkah-langkah pembelajaran untuk mempersiapkan perannya?	
			Pemeranan, pada tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing	Apakah terdapat waktu untuk siswa bermain peran?	
			Diskusi dan evaluasi	Apakah terdapat diskusidan evaluasi setelah bermain peran?	
			Pengambilan kesimpulan	Apakah terdapat pengambilan kesimpulan dari	

				pembelajaran?	
--	--	--	--	---------------	--

F. Prosedur Penelitian

Prosedur dari penelitian ini adalah Adapun langkah-langkah yang dilaksanakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan, yaitu:

- 1) Melakukan studi pendahuluan berupa penelitian analisis, studi literatur baik itu jurnal, buku, dan laporan penelitian.
- 2) Menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan lembar kerja peserta didik (LKPD).
- 3) Menyusun instrumen penelitian berupa butir soal keterampilan sosial IPS, butir soal kemampuan menjelaskan pemahaman tetapan pasar dan keterampilan sosial, kuesioner penilaian diri dan lembar observasi.
- 4) Melakukan validasi terhadap seluruh instrumen penelitian dengan meminta bantuan beberapa dosen ahli.
- 5) Melakukan uji coba dan analisis butir soal terhadap instrumen tes keterampilan sosial untuk menentukan validitas dan reliabilitas soal yang akan digunakan.
- 6) Melakukan revisi/memperbaiki instrumen yang sudah divalidasi dan diuji coba.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan, sebagai berikut:

- 1) Memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa yang menjadi subjek penelitian sebelum diberikan perlakuan.

- 2) Melakukan perlakuan melalui kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 3) Mengisi lembar observasi pada tiap pertemuan pembelajaran untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan pembelajaran
- 4) Memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa terkait dengan keterampilan sosial pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan selesai diberikan.

c. Tahap Akhir

Tahap akhir dalam penelitian merupakan proses pengolahan dan analisis seluruh data yang telah dikumpulkan hingga diperoleh kesimpulan terhadap hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

G. Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data yang dilakukan yaitu menggunakan analisis parametrik dengan menggunakan Uji t, sehingga perlu dilakukan pengujian terhadap asumsi-asumsinya yaitu homogenitas untuk uji perbedaa dan normalitas.

1. Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang digunakan yaitu uji homogenitas dengan varians terbesar dibanding varians terkecil, kemudian dicari F_{hitung} dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Dengan kriteria: Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, berarti tidak homogen ; $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, berarti homogen. (Riduwan, 2012: 120)

2. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data yang digunakan yaitu uji Chi kuadrat, dengan rumus:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

Keterangan:

χ^2 = Kolmogorof smirnof

fo = Hasil pengamatan

f_e = Frekuensi yang diharapkan

dengan kriteria jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, berarti distribusi data tidak normal; $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, berarti distribusi data normal, serta derajat kebebasannya (dk) = k - 1. (Riduwan, 2012: 124)

3. Uji t (Perbandingan dua variabel)

Tujuan Uji t dua variabel bebas adalah untuk membandingkan (membedakan) apakah kedua variabel tersebut sama atau berbeda, dimana berguna juga untuk menguji kemampuan generalisasi (signifikansi hasil penelitian yang berupa perbandingan keadaan variabel dari dua rata-rata sampel (Riduwan, 2012: 165). Rumus yang digunakan yaitu:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1}{n_1} + \frac{S_2}{n_2} - 2r \cdot \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right) + \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

r = Nilai korelasi X_1 dengan X_2

n = Jumlah sampel

\bar{x}_1 = Rata-rata sampel ke-1

\bar{x}_2 = Rata-rata sampel ke-2

s_1 = Standar deviasi sampel ke-1

s_2 = Standar deviasi sampel ke-2

S_1 = Varians sampel ke-1

S_2 = Varians sampel ke-2

Dengan signifikansi 0,05 dan dk = $n_1 + n_2 - 2$, serta dengan kriteria jika :

- $t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

(Riduwan, 2012: 166)