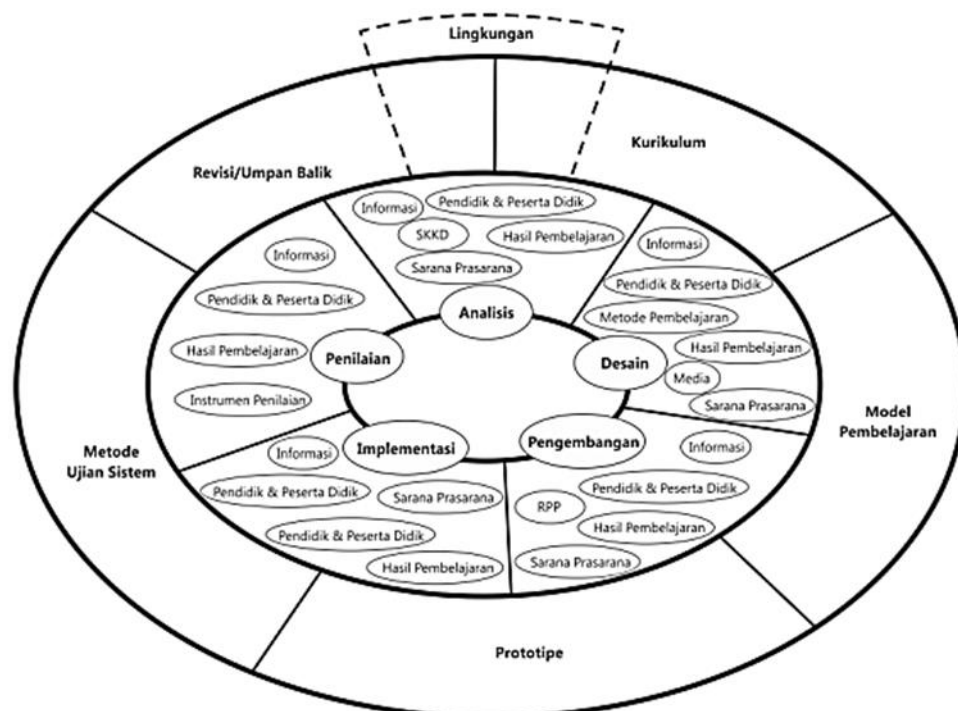


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Berdasarkan latar belakang, tujuan penelitian, pada metode ini penyusun akan melakukan tahapan – tahapan seperti menyusun kerangka penelitian, kemudian menentukan subjek dan objek yang dituju, lalu membuat instrumen untuk mengumpulkan data, serta menganalisis data yang telah dikumpulkan dengan jenis analisis yang akan digunakan.

Dari penjelasan diatas maka peneliti melakukan penelitian dengan mengadaptasi tahapan penelitian Siklus Hidup Menyeluruh (SHM) yang dikembangkan oleh (Munir, 2012)., yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan penilaian. Metode ini digunakan karena metode ini diperuntukkan bagi pengembangan software multimedia dalam pendidikan.. Berikut adalah tahapan-tahapan model Siklus Hidup Menyeluruh (SHM) pada pengembangan software multimedia dalam pendidikan:

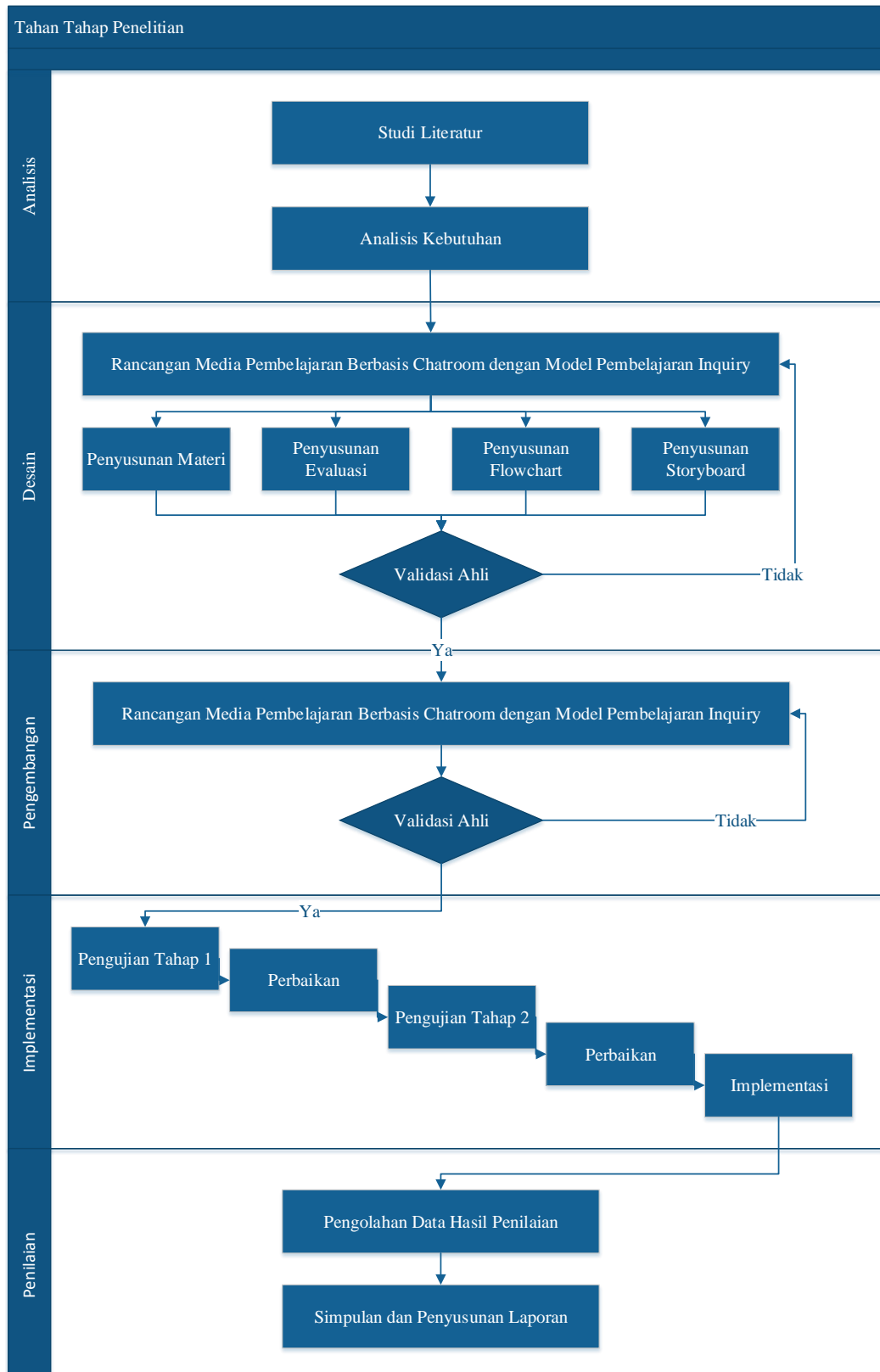


Gambar 3.1 Model Siklus Hidup Menyeluruh (SHM)
(Munir, 2012)

Peneliti akan menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan yang digagas oleh Munir, dikarenakan hal ini sesuai dengan metode pengembangan Munir yang dirancang khusus untuk menghasilkan perangkat lunak pembelajaran yang sudah meliputi aspek pengguna kurikulum, lingkungan pembelajaran, *prototype*, penggunaan dan penyempurnaan.

3.2 Tahapan Penelitian

Tahap-tahap penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dapat digambarkan dengan diagram berikut ini:



Gambar 3.2 Tahapan Penelitian Media Pembelajaran berbasis Chatroom dengan Model Pembelajaran Inquiry dari tahap pengembangan Munir

Tegar Cahyo Setiaji, 2019

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY BERBASIS CHAT ROOM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada gambar 3.2, dijabarkan desain penelitian yang peneliti adopsi meliputi lima fase, yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian.

3.2.1 Tahap Analisis

Pada tahap ini ditetapkan keperluan pengembangan *software* dengan melibatkan tujuan pengajaran dan pembelajaran, peserta didik, standar kompetensi dan kompetensi dasar, sarana dan prasana, pendidik dan lingkungan. Analisis ini dilakukan dengan kerja sama di antara pendidik dengan peneliti dalam meneliti kurikulum berdasarkan tujuan yang ingin dicapai. Pada tahap ini juga dilakukan studi literatur untuk mendapatkan data yang sesuai kebutuhan dalam membangun multimedia pembelajaran berbentuk E-learning berbasis Chatroom. Kemudian tahap selanjutnya akan diuraikan lebih rinci sebagai berikut:

a. Studi Literatur

Tahap ini merupakan kegiatan pendahuluan yang bertujuan untuk mengumpulkan data, informasi dan teori yang dapat membantu penelitian, sumber yang digunakan yaitu buku, jurnal dan penelitian-penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

b. Analisis Kebutuhan

Peneliti melakukan analisis kebutuhan berdasarkan hasil studi literatur dan studi lapangan yang telah dilakukan.

3.2.2 Tahap Desain

Tahap desain merupakan tahap dimana data yang telah dikumpulkan pada tahap analisis akan digunakan untuk merancang *software* yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini, peneliti menyusun konten materi ajar yang akan dimuat, membuat instrument soal evaluasi, membuat *flowchart* dan merancang *storyboard* guna keperluan pengembangan.

a. *Flowchart*

Menurut Ravichandran (2001) sebuah *flowchart* dalam konsep pemrograman dapat pula disebut dengan diagram logika. *Flowchart* dapat membantu *programmer* untuk membandingkan berbagai pendekatan dan alternatif dengan cara memperlihatkan hubungan antar langkah dalam menyelesaikan suatu

permasalahan. *Flowchart* dapat berfungsi sebagai alat yang membantu untuk memahami, menstandarisasi, dan meningkatkan proses kerja. Sehingga, *flowchart* menjadi salah satu hal yang diperlukan dalam pengembangan sebuah multimedia

b. *Storyboard*

Storyboard merupakan dokumen yang digunakan untuk menggambarkan cerita serta berbagai komponen yang akan terdapat pada multimedia yang akan dikembangkan. (Lancaster, 2001) mengungkapkan bahwa kelebihan utama dari penggunaan *storyboard* adalah *storyboard* berfungsi sebagai alat komunikasi utama untuk pengembang multimedia dan pemilik multimedia. Pemilik multimedia akan dengan mudah memahami gambaran apa yang mereka dapatkan ketika multimedia yang dikembangkan telah selesai dibuat. Menjadikan *storyboard* sangat diperlukan saat pengembangan multimedia.

c. Konten Materi

Konten materi berisikan materi yang akan terdapat didalam multimedia. Konten materi ini sendiri akan disusun berdasarkan silabus yang telah ada dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

d. Instrumen Evaluasi

Instrumen ini adalah instrumen yang berisikan soal evaluasi yang akan digunakan pada *pretest* dan *posttest*. Instrumen ini sebelumnya akan dilakukan uji kelayakan yang melibatkan seorang ahli pendidikan.

3.2.3 Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan bertujuan untuk merealisasikan sebuah purwarupa berdasarkan desain pengembangan yang telah ditentukan. Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan antarmuka pengguna, mengimplementasikan model pembelajaran inkuiri dan Web Based Chat Room secara bertahap pada multimedia, serta melakukan pengujian dengan teknik LORI.

Setelah dipastikan bahwa multimedia bebas error oleh peneliti, multimedia akan melalui tahap validasi ahli yang dilakukan dengan cara *Expert Judgement* atau meminta beberapa orang pakar/ahli dalam bidangnya untuk menilai purwarupa multimedia yang telah peneliti buat. Jika terdapat kesalahan ataupun masukan dari pada ahli, maka peneliti akan melakukan revisi terhadap purwarupa multimedia yang telah dibuat.

3.2.4 Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, peneliti membuat pengujian terhadap unit-unit yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran dan juga prototipe yang telah siap. Pada tahap implementasi ini, multimedia pembelajaran yang telah melewati proses uji validasi oleh ahli pendidikan dan ahli materi selanjutnya digunakan pada tahap implementasi. Tahap ini berhubungan erat dengan pengguna (user). Sampai sejauh mana media yang dikembangkan tersebut tepat guna dan tepat sasaran, haruslah diujicobakan terlebih dahulu. Sebelum dilakukan pengujian yang sesungguhnya, terlebih dahulu dilakukan pengujian secara keseluruhan terlebih dahulu sebanyak tiga kali, yaitu pengujian tahap pertama, pengujian tahap kedua, dan pengujian tahap ketiga. Setiap setelah pengujian dilakukan perbaikan. Selanjutnya, dilakukan pengujian sesungguhnya kepada siswa SMK yang sudah lulus mata pelajaran Pemrograman Dasar. Kemudian siswa diwawancara untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap multimedia pembelajaran. Lalu kemudian dilakukan revisi pada bagian-bagian yang dirasa perlu seperti *troubleshooting*, penulisan, dan sebagainya.

3.2.5 Tahap Penilaian

Pada tahap penilaian, multimedia pembelajaran yang sudah melewati keempat proses di atas, selanjutnya dinilai kelayakannya. Pada tahap ini dapat diketahui kelebihan dan kelemahan multimedia pembelajaran yang dikembangkan sehingga dapat membuat penyesuaian dan pengembangan multimedia pembelajaran yang lebih sempurna apabila ditemukan kelemahan. Tahap ini dilakukan oleh siswa dan guru yang bersangkutan agar didapatkan saran dan penilaian untuk perbaikan dan pengembangan multimedia pembelajaran dengan model pembelajaran inkuiri dan Web Based Chat Room lebih lanjut. Selain itu, siswa juga akan diuji kognitifnya untuk mengetahui rerata pre-test dibandingkan dengan post-test dari nilai siswa-siswa tersebut. Apakah rerata pre-test dibandingkan dengan post-test nilai siswa-siswa tersebut mengalami peningkatan. Di tahap penilaian juga dapat diketahui kesesuaian multimedia pembelajaran dengan model pembelajaran inkuiri dan Web Based Chat Room dengan pembelajaran pemrograman dasar.

3.3 Desain Eksperimen

Desain eksperimen yang digunakan ialah *One-Grup Pretest-Posttest*. Menurut (Sugiyono, 2015) pada desain ini terdapat Pretest sebelum diberi perlakuan yang dapat dilihat pada Tabel 3.1. Hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Tabel 3.1 One-Grup Pretest-Posttest Sugiyono (2015, hlm.11)

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O₂ = Nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

X = Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Chatroom dengan model pembelajaran Inquiry

3.4 Populasi dan sampel

Populasi dapat diartikan sebagai “wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” (Sugiyono, 2015). Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Populasi dari penelitian ini adalah siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan paket keahlian Teknologi Komputer dan Jaringan (TKJ) kelas XI di SMK Pekerjaan Umum Negeri Bandung. Sedangkan yang menjadi sampelnya adalah seluruh siswa dalam salah satu kelas yang sudah mempelajari mata pelajaran Pemrograman Dasar.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan sebuah alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data agar data yang dikumpulkan dapat lebih baik, lebih cermat, lengkap dan tersistematis sehingga lebih mudah untuk diolah. Adapun instrument penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah: Instrumen Studi Lapangan, Instrumen Validasi Ahli, serta Instrumen Penilaian Siswa

3.5.1 Instrumen Validasi Ahli

Instrumen validasi ahli digunakan dalam rangka verifikasi dan validasi terhadap produk multimedia yang telah dikembangkan. Instrumen ini dapat dipakai untuk mengukur kelayakan produk sebelum diimplementasikan di lapangan.

a. Validasi Ahli Terhadap Media dan Materi

Instrumen validasi ahli media digunakan untuk memverifikasi dan memvalidasi dan melihat kelayakan e-learning untuk pembelajaran ini sehingga mendapat saran-saran untuk pengembangan. Instrumen yang diberikan berupa kuisisioner (angket). Angket ini disusun berdasarkan LORI (Learning Object Review Instrument) dan aspek-aspek penilaian perangkat lunak mulai dari aspek interaksi, kegunaan, aksesibilitas hingga reusability yang sudah dikembangkan oleh (Wahono, 2006). Dari instrumen ini, data yang didapat diukur dengan skala pengukuran Rating Scale yang merupakan alat untuk mengukur nilai yang disusun dalam bentuk pernyataan pada suatu kontinum nilai tertentu. Berikut angket penilaian ahli materi yang telah disusun dapat dilihat pada Tabel 3.2 dan angket penilaian ahli media pada Tabel 3.3.

Tabel 3.2 Aspek Penilaian Materi

No	Kriteria Penelitian	Penilaian				
Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)						
1	Kebenaran materi sesuai dengan teori dan konsep	1	2	3	4	5
2	Ketepatan penggunaan pada bidang keilmuan	1	2	3	4	5
3	Kedalaman materi	1	2	3	4	5
4	Kontekstual dan aktualisasi	1	2	3	4	5
Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)						
5	Kejelasan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
6	Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum	1	2	3	4	5
7	Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
8	Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran Inquiry	1	2	3	4	5
9	Kesesuaian antara materi dan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
10	Kemudahan materi untuk dipahami	1	2	3	4	5
11	Sistematis, runut, alur logika jelas	1	2	3	4	5
12	Kejelasan uraian pembahasan, contoh, simulasi dan latihan	1	2	3	4	5
13	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
14	Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi	1	2	3	4	5
15	Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar	1	2	3	4	5
Umpan balik dan adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)						
16	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	1	2	3	4	5
Motivasi (<i>Motivation</i>)						
17	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar	1	2	3	4	5
Presentasi Desain (<i>Presentation Design</i>)						
18	Kreatif dan inovatif (baru, menarik, cerdas, unik dan tidak asal beda)	1	2	3	4	5
19	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif)	1	2	3	4	5
20	Unggul (memiliki kelebihan dibandingkan dengan multimedia pembelajaran lainnya ataupun dengan cara konvensional)	1	2	3	4	5

Tegar Cahyo Setiaji, 2019

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY BERBASIS CHAT ROOM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.3 Aspek Penilaian Media

No	Kriteria Penilaian	Penilaian				
Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)						
1	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisienkan pembelajaran	1	2	3	4	5
Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)						
2	Kemudahan navigasi	1	2	3	4	5
3	Tampilan yang dapat ditebak	1	2	3	4	5
4	Kualitas dari tampilan fitur bantuan	1	2	3	4	5
Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)						
5	Kemudahan dalam mengakses	1	2	3	4	5
6	Desain kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi berbagai pelajar	1	2	3	4	5
Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)						
7	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan pelajar yang berbeda	1	2	3	4	5
Memenuhi Standar (<i>Standards Compliance</i>)						
8	Taat pada spesifikasi standar internasional	1	2	3	4	5

Rating scale adalah skala yang digunakan baik pada instrumen validasi yang digunakan oleh ahli media maupun instrumen validasi yang digunakan oleh ahli materi. Perhitungan menggunakan *rating scale* dapat dilakukan dengan rumus:

$$P = \frac{\text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka presentase

Skor ideal = (skor tertinggi tiap butir) x (jumlah responden) x (jumlah butir)

Hasil perhitungan skala dikategorikan menjadi empat kategori berdasarkan hasil angka persentase yang didapat. Empat kategori tersebut tercantum pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 Klasifikasi Hasil Validasi (Sugiono, 2018)

Persentase	Interpretasi
0 - 25	Tidak Baik
25 - 50	Kurang Baik
50 - 75	Baik
75 - 100	Sangat Baik

Tegar Cahyo Setiaji, 2019

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY BERBASIS CHAT ROOM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Interpretasi tersebut didapat berdasarkan skala yang digunakan yaitu angka 1 yaitu berarti tidak baik, angka 2 berarti kurang baik, angka 3 berarti cukup baik, angka 4 berarti baik dan angka 5 berarti sangat baik.

Sedangkan data yang bersifat kualitatif akan menjadi landasan untuk perbaikan dan penyempurnaan.

3.5.3 Instrumen Respon Siswa Terhadap Multimedia

Instrumen ini berupa kuisioner yang bertujuan untuk mengetahui penilaian siswa terhadap *e-learning*. Data yang didapat diukur dengan skala likert. Angket ini disusun dari beberapa aspek yang dijelaskan oleh (Wahono, 2006) seperti pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Angket Penilaian Siswa terhadap Media

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak							
1	Usable	<i>E-learning</i> nyaman untuk digunakan	1	2	3	4	5
2		<i>E-learning</i> mudah untuk digunakan tanpa kesulitan	1	2	3	4	5
3	Reliable	<i>E-learning</i> tidak gampang macet	1	2	3	4	5
4		<i>E-learning</i> dapat digunakan di berbagai hardware	1	2	3	4	5
5		Tidak ada <i>error</i> ketika digunakan	1	2	3	4	5
6	Kompatibilitas	Dapat dijalankan di computer/platform lain	1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran							
7	Interaktivitas	<i>E-learning</i> merespon segala yang diperintahkan oleh pengguna	1	2	3	4	5
8		Respon dari <i>e-learning</i> mudah dipahami	1	2	3	4	5
9	Motivasi	Semangat belajar meningkat	1	2	3	4	5
10		Meningkatkan pemahaman dan menambah pengetahuan	1	2	3	4	5
11		Memberikan suasana baru dalam belajar	1	2	3	4	5
12	Kesesuaian Bidang Studi	Materi sesuai dengan bahan pelajaran Pemrograman Dasar.	1	2	3	4	5
13		Soal-soal atau pertanyaan sesuai dengan materi	1	2	3	4	5
Aspek Komunikasi Visual							
14	Visual	Komposisi warna dan tampilan <i>e-Learning</i> menarik.	1	2	3	4	5
15		Penjelasan materi berupa unsur visual (gambar dan video)	1	2	3	4	5
16		Jenis huruf yang digunakan dapat terbaca dengan jelas	1	2	3	4	5
17	Layout	Menu-menu yang ada di dalam <i>e-learning</i> diposisikan dengan baik dan tepat	1	2	3	4	5
18		Tampilan menu-menu di dalam <i>e-learning</i> menarik	1	2	3	4	5

3.6 Teknis Analisis Data

3.6.1 Analisis Data Instrumen Studi Lapangan

Analisis data instrumen studi lapangan dilakukan dengan cara merumuskan hasil data yang diperoleh melalui wawancara tidak terstruktur

3.6.2 Analisis Data Instrumen Validasi

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah sebuah tes dapat dikatakan valid dimana jika hasilnya sesuai dengan kriterium dalam arti memiliki kesejajaran antara hasil tes tersebut dengan kriterium. Teknik yang digunakan dalam mengetahui validitas instrumen tes dalam penelitian ini yaitu menggunakan rumus korelasi *Product Moment* memakai angka kasar.

3.6.3 Analisis Data Instrumen Uji Reabilitas

Uji reabilitas ini ditujukan untuk mengetahui kereliabelan suatu instrumen tes, atau mampu memberikan hasil relatif tetap jika tes dilakukan secara berulang pada kelompok individu yang sama. Hasil dari pengujian reabilitas ini kemudian diinterpretasikan menggunakan klasifikasi koefisien reabilitas.

3.6.4 Analisis Data Instrumen Tingkat Kesukaran

Untuk mengetahui taraf kesukaran soal maka dilakukan uji tingkat kesukaran soal dimana soal akan dikatakan baik apabila soal tersebut tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar.

3.6.5 Analisis Data Instrumen Daya Pembeda

Untuk mengetahui kemampuan butir soal mampu membedakan antara siswa yang mengetahui jawaban benar dan siswa yang tidak dapat menjawab soal dengan benar maka dilakukan analisis daya pembeda. Setelah presentasi indeks daya pembeda didapat kemudian diubah ke dalam decimal dan dikonversikan dalam tabel klasifikasi untuk daya pembeda.

3.6.6 Analisis Data Instrumen Respon Siswa Terhadap Multimedia

Sama halnya dengan instrumen validasi ahli, instrumen respon siswa pun didapat melalui *rating scale* dengan skala 1 sampai 5. Teknik perhitungannya pun menggunakan rumus yang sama:

$$P = \frac{\text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Tegar Cahyo Setiaji, 2019

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY BERBASIS CHAT ROOM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

P = angka presentase

$Skor\ ideal = (skor\ tertinggi\ tiap\ butir) \times (jumlah\ responden) \times (jumlah\ butir)$

Data hasil analisis nya pun akan dikategorikan sesuai dengan skor presentase yang didapat dengan kategori yang tercantum pada tabel 3.6.

Tabel 3.6 Kategori Penilaian Siswa Terhadap Multimedia

Persentase	Interpretasi
0 - 25	Tidak Baik
25 - 50	Kurang Baik
50 - 75	Baik
75 - 100	Sangat Baik

3.6.7 Analisis Data Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui peningkatan pemahaman melalui hasil belajar siswa, teknik yang digunakan dalam perhitungan analisis data tersebut adalah teknik *normalized gain*. Gain dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$G = \frac{Postscore\% - Prescore\%}{100 - Prescore\%}$$

Keterangan:

G = Nilai *normalized gain*

$Postscore$ = Presentase nilai *posttest*

$Prescore$ = Presentase nilai *pretest*

Tabel 3.7 Klasifikasi Indeks Gain

Nilai G	Kriteria
$G < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
$G > 0,7$	Tinggi

Tegar Cahyo Setiaji, 2019

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY BERBASIS CHAT ROOM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.6.8 Analisis Data Korelasi

Koefesien korelasi menunjukkan kekuatan hubungan linear dan arah hubungan dua variabel acak. Jika koefesien korelasi positif, maka kedua variabel mempunyai hubungan searah. Untuk mempermudah melakukan interpretasi mengenai kekuatan hubungan antara dua variabel penulis memberikan kriteria pada tabel 3.8.

Tabel 3.8 Kriteria Korelasi (Sarwono, 2006)

Nilai	Kriteria
0	Tidak ada korelasi antara dua variable
0 – 0,25	Korelasi sangat lemah
0,25 – 0,5	Korelasi cukup
0,5 – 0,75	Korelasi kuat
0,75 – 0,99	Korelasi sangat kuat
1	Korelasi sempurna