

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode Penelitian

Berdasarkan fokus masalah dalam penelitian ini, metode yang digunakan ialah metode deskriptif korelasional dengan menggunakan pendekatan kuantitatif karena data dari hasil penelitian dianalisis secara eksak dalam bentuk angka atau perhitungan statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan, selain itu penelitian ini pun bertujuan untuk membuktikan atau memperkuat teori yang sudah ada bukan menciptakan teori baru.

Menurut Arifin (2013, hlm. 54) penelitian deskriptif adalah “penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menjawab persoalan-persoalan suatu fenomena atau peristiwa yang terjadi saat ini, baik tentang fenomena dalam variabel tunggal maupun korelasi dan atau perbandingan berbagai variabel”. Metode tersebut cocok digunakan dalam penelitian ini, di mana peneliti berusaha memberikan gambaran mengenai sebuah fenomena yang sedang terjadi saat ini, yaitu bagaimana kontribusi penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa SSC.

Adapun langkah-langkah dari penelitian deskriptif menurut Arifin (2013, hlm. 56) yaitu:

1. Mengidentifikasi masalah.
2. Melakukan kajian pustaka.
3. Merumuskan masalah.
4. Merumuskan asumsi dan hipotesis.
5. Merumuskan tujuan penelitian.
6. Menjelaskan manfaat hasil penelitian.
7. Menentukan variabel penelitian.
8. Menyusun desain penelitian.
9. Menentukan populasi dan sampel.
10. Menyusun instrumen penelitian.
11. Mengumpulkan data.
12. Mengolah data.
13. Membahas hasil penelitian.
14. Menaik simpulan dan saran.
15. Menyusun laporan.

Setelah peneliti mengidentifikasi masalah dan melakukan kajian pustaka, peneliti harus merumuskan masalah penelitian. Rumusan masalah dalam penelitian ini merupakan rumusan masalah korelasi, artinya peneliti hendak mencari hubungan dan kontribusi antara dua variabel, yaitu penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran yang berperan sebagai variabel independen dan motivasi belajar siswa sebagai variabel dependen. Hipotesis yang digunakannya pun merupakan hipotesis korelasi, hal ini didasarkan pada jenis rumusan masalahnya.

Arikunto (2010, hlm. 313) berpendapat "... penelitian korelasi bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan dan apabila ada, seberapa eratnya hubungan serta berarti atau tidaknya hubungan itu". Dalam penelitian ini, peneliti hendak melihat seberapa besar kontribusi penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa di LBB SSC Bandung.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Sugiyono (2013, hlm. 117), mengatakan "populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya." Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di Lembaga Bimbingan Belajar SSC Bandung yang berjumlah 850 siswa, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.1
Ukuran Populasi Penelitian

Kelas	Ukuran Populasi
X	100 siswa
XI	150 siswa
XII	600 siswa
Jumlah	850 siswa

(Sumber: Arsip Administrasi SSC)

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 118), “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif (mewakili), artinya dapat menggambarkan populasi secara keseluruhan. Teknik pengambilan sampel (*teknik sampling*) yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling*, karena jenis populasinya bersifat homogen dan pengambilan sampel dilakukan secara acak.

Dalam penelitian ini, sampel yang peneliti ambil ialah sebesar 10% dari ukuran populasi yang ada, yaitu: 10% dari 850 siswa. Hasilnya ialah 85 siswa, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.2
Ukuran Sampel Penelitian

Kelas	Populasi	Sampel
X	100 siswa	10 siswa
XI	150 siswa	15 siswa
XII	600 siswa	60 siswa
Jumlah	850 siswa	85 siswa

Penentuan jumlah sampel yang peneliti lakukan didasarkan pada penentuan jumlah sampel menurut Arikunto (2006, hlm. 112) adalah:

Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya, jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.

C. Desain Penelitian

Variabel merupakan fenomena yang akan diteliti dalam sebuah penelitian, maka keberadaannya dianggap sangat penting. Sugiyono (2013, hlm. 38) mengemukakan “... variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”.

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (tidak dipengaruhi variabel lain dan digunakan untuk memprediksi) dan variabel terikat merupakan variabel yang diprediksi (dipengaruhi oleh variabel lain).

Variabel bebas (*independen*) dalam penelitian ini yaitu penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran (X), sedangkan variabel terikatnya (*dependen*) terdiri dari: *cognitive motives* (Y_1), *self expression* (Y_2), dan *self enhancement* (Y_3).

Table 3.3
Desain Penelitian

Variabel terikat \ Variabel bebas	Penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran (X)
<i>Cognitive motives</i> (Y_1)	XY ₁
<i>Self expression</i> (Y_2)	XY ₂
<i>Self enhancement</i> (Y_3)	XY ₃

D. Definisi Operasional

Peneliti menjelaskan variabel yang menjadi fokus dalam penelitian ini dengan mencantumkan definisi operasional sebagai berikut:

1. S2DLS (*Sony Sugema Digital Learning System*)

S2DLS (*Sony Sugema Digital Learning System*) yang diartikan dalam penelitian ini ialah media pembelajaran berbasis multimedia teknologi digital dengan menggunakan sebuah *software* yang di dalamnya memuat video pembelajaran, teori atau materi ajar, *e-book*, arsip soal, latihan soal/*try out*, dan lain-lain yang dapat diakses secara mudah dan interaktif melalui komputer secara *offline*. Dikatakan sebagai media karena merupakan alat bantu bagi siswa untuk belajar mandiri, tidak ada sistem yang mengikat, dan tidak ada *feedback* serta forum komunikasi antar siswa atau antara guru dengan siswa.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah

- a. *Cognitive motives* (motif kognitif) yang dimaksud dalam penelitian ini ialah kemampuan untuk mengoptimalkan daya berpikir (kognitif siswa), dengan indikator: mampu memecahkan suatu masalah dan mencari solusinya, mampu memahami materi dan memperluas wawasan dengan baik, serta dapat merespon rangsangan.
- b. *Self expression* (penampilan diri) yang diartikan dalam penelitian ini ialah kemampuan memproyeksikan identitas diri kepada orang lain, indikatornya yaitu mampu mengembangkan kreativitas, dapat mengembangkan daya imajinasi, dan menumbuhkan rasa percaya diri serta persistensi (ketepatan, ketabahan, keuletan).
- c. *Self enchancement* (kemajuan diri) yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu kemampuan mengembangkan diri menjadi lebih baik, ditandai dengan kemampuan mengaktualisasikan diri dan mengembangkan kompetensi dirinya.

E. Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena dinamakan instrumen penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa:

1. Angket

Instrumen angket pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh dan mengungkapkan data atau kondisi variabel X (penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran), Y_1 (*cognitive motives*), Y_2 (*self expression*), dan Y_3 (*self enchancement*). Bentuk angket atau kuesioner yang digunakan adalah berstruktur dengan jawaban tertutup, yaitu angket yang menyediakan beberapa kemungkinan jawaban dan responden hanya menjawab setiap pertanyaan dengan cara memilih alternatif jawaban yang disediakan. Skala yang digunakan pada penelitian ini adalah skala likert, dengan gradasi pernyataan positif dan negatif berupa kata-kata

antara lain: sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Pemberian bobot nilai untuk pernyataan positif adalah SS = 5, S = 4, R = 3, TS = 2, dan STS = 1. Sedangkan, pemberian bobot nilai untuk pernyataan negatif adalah SS = 1, S = 2, R = 3, TS = 4, dan STS = 5.

Tabel 3.4
Bobot Nilai Angket Skala Likert

Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

2. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang tidak ditujukan langsung kepada subjek penelitian. Instrumen berupa studi dokumentasi ini digunakan untuk mendukung dan melengkapi beberapa data yang dianggap penting, seperti profil Lembaga Bimbingan Belajar Sony Sugema *College*, bahan kajian mengenai S2DLS, dan teori-teori pendukung lainnya.

F. Teknik Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Penelitian yang bagus diperoleh dari data yang berkualitas. Tingginya kualitas data dipengaruhi oleh baik tidaknya instrumen. Instrumen yang baik ialah instrumen yang tepat sasaran dan konsisten. Untuk menguji instrumen tersebut baik atau tidak, maka perlu diuji terlebih dahulu.

Validitas adalah suatu derajat ketepatan instrumen (alat ukur), artinya tepat sasaran, instrumen yang digunakan betul-betul tepat untuk mengukur apa yang diukur. Instrumen yang valid dapat mengukur apa yang hendak diukur. Dalam penelitian ini, untuk mengetahui tingkat validitas suatu instrumen, karena sampelnya berjumlah lebih dari 30 orang maka digunakan rumus product moment:

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

(Sumber: Arikunto 2010, hlm. 213)

Keterangan :

- r_{xy} : Koefisien korelasi yang dicari
 $\sum XY$: Hasil kali skor X dan Y untuk setiap responden
 $\sum Y$: Skor responden
 $\sum X$: Skor item tes
 $(\sum X^2)$: Kuadrat item tes
 $(\sum Y^2)$: Kuadrat responden

Pada penelitian ini, uji validitas isi (*content validity*) yang digunakan untuk instrumen penelitian berupa angket pada variabel X ialah melalui pendapat ahli (*expert judgement*), yaitu ahli media pembelajaran yang memfokuskan pada konsep penggunaan media pembelajaran secara umum dan tim pengembang S2DLS yang menilai konten dari S2DLS itu sendiri. Sedangkan validitas dari instrumen angket secara keseluruhan menggunakan teknik uji validitas *empirical validity*, di mana instrumen angket yang digunakan diujikan kepada sampel yang bukan merupakan sampel penelitian. Kemudian, skor-skor yang diperoleh dari angket penelitian tersebut dihitung dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dari Karl Pearson.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh data hasil uji validitas dari 40 item pernyataan yang ada pada angket tentang penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran yang diujicobakan kepada 85 responden atau siswa di LBB SSC Bandung, bahwa semua item pernyataan tersebut dinyatakan valid. Adapun hasil perhitungan uji validitas dengan menggunakan *software IBM SPSS Statistics 20.0* adalah sebagai berikut:

Table 3.5
Uji Validitas Instrumen Variabel X
(Penggunaan S2DLS Sebagai Media Pembelajaran)

No. Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Validitas
1	0.679	0.22	Valid
2	0.529	0.22	Valid
3	0.414	0.22	Valid

4	0.684	0.22	Valid
5	0.607	0.22	Valid
6	0.319	0.22	Valid
7	0.613	0.22	Valid
8	0.633	0.22	Valid
9	0.65	0.22	Valid
10	0.621	0.22	Valid
11	0.592	0.22	Valid
12	0.614	0.22	Valid
13	0.652	0.22	Valid
14	0.616	0.22	Valid
15	0.554	0.22	Valid
16	0.593	0.22	Valid
17	0.599	0.22	Valid
18	0.507	0.22	Valid
19	0.457	0.22	Valid
20	0.38	0.22	Valid
21	0.558	0.22	Valid
22	0.533	0.22	Valid
23	0.424	0.22	Valid
24	0.427	0.22	Valid
25	0.607	0.22	Valid
26	0.52	0.22	Valid
27	0.269	0.22	Valid
28	0.412	0.22	Valid
29	0.348	0.22	Valid
30	0.544	0.22	Valid
31	0.392	0.22	Valid
32	0.574	0.22	Valid
33	0.635	0.22	Valid

34	0.593	0.22	Valid
35	0.646	0.22	Valid
36	0.521	0.22	Valid
37	0.529	0.22	Valid
38	0.699	0.22	Valid
39	0.73	0.22	Valid
40	0.562	0.22	Valid

Dari 30 item pernyataan yang terdapat dalam angket mengenai motivasi belajar siswa, 10 item pernyataan untuk *cognitive motives* (Y_1), 11 item pernyataan untuk *self expression* (Y_2), dan 9 item pernyataan terakhir untuk *self enhancement* (Y_3). Keseluruhan pernyataan tersebut sudah diujicobakan kepada 85 siswa, dengan rincian: siswa kelas 1 sebanyak 10 orang, siswa kelas 2 sebanyak 25 orang, dan siswa kelas 3 berjumlah 60 orang. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh data hasil uji validitas tentang motivasi belajar, bahwa semua item pernyataan tersebut dinyatakan valid. Adapun hasil perhitungan uji validitas dengan menggunakan *software IBM SPSS Statistics 20.0* adalah sebagai berikut:

Table 3.6
Uji Validitas Instrumen Variabel Y
(Motivasi Belajar Siswa)

No. Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Validitas
1	0.625	0.22	Valid
2	0.65	0.22	Valid
3	0.454	0.22	Valid
4	0.359	0.22	Valid
5	0.621	0.22	Valid
6	0.326	0.22	Valid
7	0.683	0.22	Valid
8	0.685	0.22	Valid

9	0.668	0.22	Valid
10	0.623	0.22	Valid
11	0.696	0.22	Valid
12	0.548	0.22	Valid
13	0.453	0.22	Valid
14	0.493	0.22	Valid
15	0.539	0.22	Valid
16	0.554	0.22	Valid
17	0.679	0.22	Valid
18	0.542	0.22	Valid
19	0.612	0.22	Valid
20	0.326	0.22	Valid
21	0.386	0.22	Valid
22	0.667	0.22	Valid
23	0.634	0.22	Valid
24	0.596	0.22	Valid
25	0.417	0.22	Valid
26	0.518	0.22	Valid
27	0.432	0.22	Valid
28	0.553	0.22	Valid
29	0.725	0.22	Valid
30	0.462	0.22	Valid

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah derajat konsistensi instrument. Suatu tes dapat dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama bila diujikan pada kelompok yang sama dalam waktu yang berbeda.

Dalam penelitian ini, untuk menguji reliabilitas instrumen menggunakan pengujian reliabilitas dengan *internal consistency*. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 185), “pengujian reliabilitas dengan *internal consistency*, dilakukan dengan cara

mencobakan instrumen sekali saja, kemudian data diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen.” Untuk perhitungan uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* atau Koefisien Alpha. Menurut Arikunto (2010, hlm. 239), “rumus alpha digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, misalnya angket atau soal bentuk uraian.” Rumus *Cronbach's Alpha* adalah sebagai berikut:

$$r^{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

(Sumber: Arikunto 2010, hlm. 239)

Keterangan :

r^{11} : reliabilitas instrument

k : banyaknya butir item

$\sum \sigma_b^2$: jumlah varians item

σ_t^2 : varians total

Setelah harga r^{11} diperoleh, kemudian dibandingkan dengan harga r pada tabel r Product Moment. Reliabilitas angket akan terbukti jika harga $r^{11} > r$ tabel, dengan tingkat kepercayaan 95% serta derajat kebebasan $(n-2)$.

Perhitungan uji reliabilitas instrumen penelitian memanfaatkan bantuan *software IBM SPSS Statistics 20.0*. Hasil nilai uji reliabilitas untuk variabel X (penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran) dengan menggunakan rumus *alpha* pada *IBM SPSS Statistics 20.0* adalah sebagai berikut:

Table 3.7
Uji Reliabilitas Intrumen Variabel X
(Penggunaan S2DLS Sebagai Media Pembelajaran)

Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items
Penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran	0.937	40

Suatu instrumen dinyatakan reliabel jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai reliabilitas pada angket penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran adalah 0.937 dengan tingkat kepercayaan 95%. Sedangkan nilai r_{tabel} dari N berjumlah antara 80-85 pada $\alpha = 5\%$ adalah 0.22. Dengan demikian nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0.937 > 0.22$, maka instrumen angket variabel X yaitu penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran dinyatakan reliabel dengan tingkat reliabilitas sebesar 0.937 dan dapat digunakan sebagai alat pengumpul data.

Hasil nilai uji reliabilitas untuk variabel Y (motivasi belajar siswa) diuraikan menjadi tiga bagian yaitu Y_1 (*cognitive motives*), Y_2 (*self expression*), dan Y_3 (*self enhancement*) dengan menggunakan rumus *alpha* pada IBM SPSS Statistics 20.0 adalah sebagai berikut:

Table 3.8
Uji Reliabilitas Instrumen Variabel Y
(Motivasi Belajar Siswa)

Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items
<i>Cognitive Motives</i> (Y_1)	0.812	10
<i>Self Expression</i> (Y_2)	0.767	11
<i>Self Enhancement</i> (Y_3)	0.770	9

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai reliabilitas pada angket motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut: Y_1 (*cognitive motives*) sebesar 0.812, Y_2 (*self expression*) sebesar 0.767, dan Y_3 (*self enhancement*) bernilai 0.770 dengan tingkat kepercayaan 95%. Sedangkan nilai r_{tabel} dari N berjumlah antara 80-85 pada $\alpha = 5\%$ adalah 0.22. Dengan demikian nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0.812 > 0.22$, $0.767 > 0.22$, $0.770 > 0.22$, maka instrumen angket variabel Y yaitu motivasi belajar siswa dinyatakan reliabel dengan tingkat reliabilitas 0.812, 0.767, dan 0.770 sehingga dapat digunakan sebagai alat pengumpul data.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui distribusi data dalam suatu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan program IBM SPSS *Statistics 20* untuk melakukan uji normalitas dengan rumus *Kolmogorov Smirnov*. Kriteria pengujian apabila nilai signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$ maka distribusi data tidak normal, dan apabila nilai signifikansi atau probabilitas $> 0,05$ maka distribusi datanya normal.

2. Menghitung Skor Penelitian

Skor penelitian yang dimaksud adalah skor yang didapat dari aspek masing-masing variabel. Skor tersebut digunakan untuk mengetahui penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Skor yang telah didapatkan kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria interpretasi skor yang telah ditetapkan. Adapun cara yang dilakukan dalam menentukan kriteria interpretasi skor, seperti yang dikemukakan Riduwan (2012, hlm. 94), sebagai berikut:

a. Menghitung skor indeks maksimum, dengan cara :

$$(\text{skor tertinggi} = 4) \times (\text{jumlah item setiap aspek}) \times (\text{jumlah responden} = 30)$$

b. Menghitung skor indeks minimum, dengan cara :

$$(\text{skor terendah} = 1) \times (\text{jumlah item setiap aspek}) \times (\text{jumlah responden} = 30)$$

c. Menghitung rentang untuk kategori interpretasi skor, dengan cara :

$$\frac{\text{skor indeks maksimum} - \text{skor indeks minimum}}{\text{skor tertinggi}}$$

d. Menentukan kriteria interpretasi skor seperti berikut:

Skor Minimum			Skor Maksimum	
TB	KB	CB	B	SB

Grafik 3.1 Interval Interpretasi Skor

3. Uji Hipotesis

a. Teknik Analisis Koefisien Korelasi

Untuk mengetahui tingkat hubungan antar variabel (apakah hubungannya positif atau negatif), maka digunakan teknik korelasi *rank spearman*, dengan rumus sebagai berikut:

$$\rho = 1 - \frac{6\sum D^2}{n(n^2-1)}$$

(Sumber: Arifin 2013, hlm. 277)

Keterangan :

ρ = koefisien korelasi tata jenjang

1 = bilangan tetap

6 = bilangan tetap

n = jumlah sampel

$\sum D^2$ = jumlah kuadrat dari selisih rank variabel X dan Y

Koefisien korelasi biasanya berkisar antara $\pm 0,00$ s.d. $1,00$, tanda (+) berarti menunjukkan arah hubungan positif, sedangkan tanda (-) menunjukkan arah hubungan negatif. Untuk menafsirkan koefisien korelasi dapat menggunakan kriteria sebagai berikut:

Table 3.9
Kriteria Koefisien Korelasi

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

(Sumber : Riduwan 2012, hlm. 138)

b. Uji t atau Uji Signifikansi

Untuk mengetahui penerimaan atau penolakan terhadap hipotesis asosiatif, maka dilakukan uji t dengan rumus:

$$t = \frac{\rho\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-\rho^2}}$$

(Sumber: Riduwan 2012, hlm. 139)

Keterangan:

ρ : Uji Signifikansi

r : Koefisien Korelasi

n : Jumlah Sampel

Hipotesis yang harus diuji: $H_0: \rho_{xy} = 0$, $H_1: \rho_{xy} \neq 0$. Dengan tingkat signifikansi dan dk tertentu, dengan ketentuan H_1 diterima jika harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$.

4. Uji Koefisien Determinasi

$$KD = \rho^2 \times 100 \%$$

(Sumber: Riduwan 2012, hlm. 139)

Keterangan:

KD : Koefisien Determinasi

ρ : Koefisien Korelasi

H. Prosedur Penelitian

Secara umum prosedur penelitian dilakukan melalui tiga tahap, yaitu sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan Atau Pembuatan Rancangan Penelitian

- a. Memilih masalah, peneliti memilih masalah dengan melakukan studi pustaka yang berasal dari beberapa literatur seperti dari internet, buku bacaan, skripsi, artikel, dan sebagainya.
- b. Studi pendahuluan, peneliti melakukan studi pendahuluan dengan berkunjung ke lembaga terkait.

- c. Merumuskan masalah, dengan melakukan perumusan judul, dan menyusun proposal penelitian.
- d. Menentukan dan menyusun instrumen yang akan digunakan.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

- a. Mengumpulkan data
- b. Mengolah dan menganalisis data
- c. Menarik kesimpulan

3. Pembuatan Laporan Penelitian

Menulis laporan dalam bentuk tertulis berdasarkan dengan kaidah-kaidah penulisan karya tulis ilmiah.

