

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian korelasional yang bersifat kuantitatif. Penelitian kuantitatif yang bersifat korelasional bertujuan untuk melihat apakah terdapat hubungan dan seberapa kuat antara dua variabel atau lebih tanpa melakukan intervensi secara langsung terhadap variabel tersebut Karimuddin, (2022). Dalam kajian ini, variabel independen (X) merujuk pada kreativitas dalam mewarnai, sedangkan variabel dependen (Y) merujuk pada produk seni rupa dua dimensi yang dihasilkan oleh siswa.

Pendekatan korelasional dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menilai seberapa besar hubungan antara kreativitas siswa dalam mewarnai dengan kualitas karya seni rupa dua dimensi yang mereka ciptakan. Untuk menganalisis hubungan antara kedua variabel tersebut, digunakan koefisien korelasi dan uji signifikansi guna mengetahui tingkat kekuatan dan arah dari hubungan tersebut.

Menurut Sugiyono (2022), penelitian kuantitatif korelasional diterapkan untuk “memahami seberapa kuat hubungan antara dua variabel atau lebih, tanpa mengubah, menambah, atau memanipulasi data yang ada. Maka dari itu, penelitian ini sesuai untuk menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional karena bertujuan untuk menguji hubungan langsung

antara kreativitas mewarnai dengan hasil karya seni rupa dua dimensi oleh siswa kelas II MIN 3 Sukoharjo Tahun Ajaran 2025/2026.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Sukoharjo yang beralamat di Kembaran RT 03 RW 07, desa mulur, kecamatan bendosari, kabupaten sukoharjo, provinsi Jawa Tengah, dengan kode pos 57572. Lokasi ini dipilih karena memiliki kegiatan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) yang terencana dengan baik, serta siswa kelas II yang aktif mengikuti kegiatan mewarnai dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi. Selain itu, MIN 3 Sukoharjo dipilih karena karakteristik siswanya sesuai dengan kebutuhan penelitian.

2. Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu pada bulan mei hingga selesainya seluruh rangkaian kegiatan penelitian. Tahapan penelitian mencakup kegiatan persiapan, pelaksanaan pengumpulan data, analisis data, hingga penyusunan laporan hasil penelitian. Pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan jadwal pembelajaran SBDP di kelas II, sehingga kegiatan penelitian tidak mengganggu proses belajar mengajar di madrasah.

C. Populasi dan Sempel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah gabungan dari seluruh elemen yang berbentuk peristiwa, hal atau orang yang memiliki karakteristik yang serupa yang menjadi pusat perhatian seorang peneliti karena itu dipandang sebagai sebuah semesta penelitian Lina & Jannah, (2011). Populasi dalam kajian ini mencakup semua siswa kelas II di MIN 3 Sukoharjo untuk Tahun Ajaran 2025/2026, yang meliputi beberapa kelompok belajar, yaitu kelas II A, II B, II C, dan II PK (Program Khusus) yang berjumlah 105 siswa. Pemilihan populasi ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa seluruh siswa kelas II berada dalam fase perkembangan usia sekolah dasar awal, yang sangat cocok untuk diteliti dalam konteks kreativitas, terutama dalam aktivitas mewarnai dalam pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP).

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	2 A	28 Siswa
2	2 B	28 Siswa
3	2 C	28 Siswa
4	2 PK	21 Siswa
	Total	105 siswa

2. Sampel

Sampel adalah subset dari populasi, terdiri dari beberapa anggota populasi Lina & Jannah, (2011). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam

penelitian ini adalah probability sampling dengan jenis stratified random sampling. Teknik ini dipilih karena populasi penelitian terdiri dari beberapa kelas (II A, II B, II C, dan II PK) yang memiliki jumlah siswa berbeda, sehingga perlu dilakukan pengelompokan berdasarkan strata kelas agar setiap kelas mendapatkan perwakilan yang proporsional. Metode ini dipilih agar setiap kelompok mendapatkan perwakilan yang sesuai dengan jumlah siswa, sehingga hasil penelitian dapat lebih mencerminkan keadaan sebenarnya. Dalam hal ini jumlah yang di ambil dalam penelitian ini yaitu 83 siswa kelas II di MIN 3 Sukoharjo.

Untuk menentukan jumlah sampel, peneliti menggunakan rumus Slovin. Sampel dapat ditentukan dengan rumus:

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

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = tingkat kesalahan (error tolerance), biasanya 5% (0,05)

Perhitungan Sampel

Jumlah populasi = 105 siswa

$$\begin{aligned}n &= \frac{105}{1 + 105 \cdot (0,05)^2} \\n &= \frac{105}{1 + 105 \cdot 0,0025} \\n &= \frac{105}{1 + 0,2625} \\n &= \frac{105}{1,2625} \approx 83\end{aligned}$$

Jadi, jumlah sampel yang digunakan adalah **83 siswa**.

Tabel 3. 2 Sempel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Populasi (Ni)	Perhitungan Sempel (Ni)	Jumlah Sempel
1	II A	28 Siswa	$(28/105) \times 83 \approx 22$	22 Siswa
2	II B	28 Siswa	$(28/105) \times 83 \approx 22$	22 Siswa
3	II C	28 Siswa	$(28/105) \times 83 \approx 22$	22 Siswa
4	II PK	21 Siswa	$(21/105) \times 83 \approx 17$	17 Siswa
	Total	105 Siswa		83 Siswa

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Variabel X (Kreativitas Mewarnai)

a. Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang relevan dengan tujuan penelitian.

Menurut Sugiyono (2017), metode pengumpulan data merupakan langkah strategis karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Pada penelitian ini, data kreativitas mewarnai diperoleh melalui:

- 1) Lembar penilaian observasi yang disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen dan skor penilaian. Tujuan observasi adalah untuk memperoleh data kuantitatif mengenai tingkat kreativitas siswa yang kemudian dianalisis secara statistik.
- 2) Dokumentasi yaitu pengumpulan bukti berupa hasil karya mewarnai siswa, foto kegiatan. Dokumentasi dipakai untuk memperkuat hasil observasi.

b. Definisi Konseptual

Hubungan kreativitas mewarnai terhadap hasil karya seni rupa dua dimensi adalah terjadinya peningkatan kualitas proses pembelajaran seni, yang ditandai dengan kemampuan siswa untuk memilih, memadukan, dan menerapkan warna secara tepat, rapi, serta berani bereksperimen Yani, (2023). Kreativitas mewarnai mendorong siswa untuk lebih berimajinasi, mengeksplorasi variasi warna, dan menghasilkan karya yang tidak hanya indah secara visual, tetapi juga mencerminkan ekspresi diri serta orisinalitas. Semakin tinggi kreativitas siswa dalam aspek pemilihan warna, perpaduan, keberanian bereksperimen, dan kerapian, maka semakin baik pula hasil karya seni rupa 2 dimensi yang dihasilkan.

c. Definisi Operasional

- 1) Hubungan dalam konteks penelitian ini diartikan sebagai keterkaitan antara kreativitas mewarnai dengan hasil karya siswa pada materi seni rupa dua dimensi. Hubungan ini dapat dianalisis secara kuantitatif berdasarkan skor kreativitas mewarnai.
- 2) Kreativitas Mewarnai diukur dari kemampuan siswa dalam memilih, memadukan, dan menerapkan warna pada gambar sesuai tema. Indikator pengukuran mencakup aspek keberagaman warna yang digunakan, harmonisasi warna, kerapian pewarnaan (tidak keluar garis), keberanian mencoba kombinasi baru, serta kesesuaian dengan objek gambar yang diberikan guru.

d. Kisi-Kisi Instrumen

Alat ukur yang digunakan untuk mengukur variabel X yaitu kreativitas mewarnai adalah lembar observasi. Menurut Sugiyono (2017), skala Likert maupun rating scale dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan penelitian, baik dengan 4, 5, atau 7 kategori. Instrumen penilaian kreativitas mewarnai dalam penelitian ini menggunakan Skala Penilaian (Rating Scale) berbasis Likert dengan 4 kategori, yaitu skor 1 = sangat rendah, skor 2 = rendah, skor 3 = cukup, dan skor 4 = tinggi.

Tabel 3. 3

Skala Penilaian

No	Keterangan	Skor
1	Tinggi	4
2	Cukup	3
3	Rendah	2
4	Sangat Rendah	1

Tabel 3. 4

Kisi-kisi Instrumen

No	Indikator	Instrumen Penilaian
1.	Orisinalitas Warna (<i>Originality</i>)	Kemampuan siswa menggunakan warna yang unik, tidak monoton, dan berbeda dari kebanyakan siswa lainnya.
2.	Fleksibilitas Kombinasi Warna (<i>Flexibility</i>)	Kemampuan siswa memadukan berbagai warna secara bervariasi dan sesuai dengan objek yang diwarnai.
3.	Kelancaran Ide Warna (<i>Fluency</i>)	Kemampuan siswa menghasilkan banyak pilihan atau penggunaan warna pada berbagai bagian gambar tanpa kebingungan.
4.	Elaborasi Warna (<i>Elaboration</i>)	Kemampuan siswa memperkaya detail pewarnaan melalui gradasi, variasi warna, atau penambahan unsur warna yang mendukung keindahan karya.

e. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan menggunakan

teknik *expert judgment* (validitas isi). Proses uji validitas dilakukan dengan melibatkan tiga orang ahli (validator) yang terdiri dari dua orang dosen dan satu guru mata pelajaran SBDP. Hasil penilaian para ahli kemudian dianalisis menggunakan Rumus Aiken's V

Rumus:

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

V = koefisien validitas Aiken

s = skor yang diberikan validator dikurangi skor terendah pada skala penilaian

n = jumlah validator (3 orang)

c = jumlah kategori penilaian (4 kategori)

Kriteria penilaian hasil validitas instrumen:

Nilai $V \geq 0,80$ = validitas tinggi

Nilai $0,40 \leq V < 0,80$ = validitas sedang

Nilai $V < 0,40$ = validitas rendah

Reliabilitas menunjukkan tingkat konsistensi suatu instrumen dalam menghasilkan data yang stabil ketika digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama. Karena instrumen penelitian ini berupa lembar observasi, maka uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode reliabilitas antar penilai (*inter-rater reliability*).

Penilaian reliabilitas dilakukan oleh tiga orang penilai (rater) yang terdiri dari tiga dosen ahli. Ketiga penilai memberikan skor terhadap indikator kreativitas mewarnai dan hasil karya siswa

berdasarkan rubrik yang telah disusun peneliti. Tingkat kesepakatan antar penilai kemudian dihitung dengan menggunakan Rumus

Percentage Agreement (PA) sebagai berikut:

$$PA = \frac{A}{A + D} \times 100\%$$

Keterangan:

PA = Persentase kesepakatan antarpemilai (*Percentage Agreement*)

A = Jumlah kesepakatan antarpemilai

D = Jumlah ketidaksepakatan antarpemilai

Kriteria interpretasi:

PA $\geq$ 75% $\rightarrow$ reliabilitas tinggi, instrumen dinyatakan reliabel

PA < 75% $\rightarrow$ reliabilitas rendah, instrumen perlu direvisi

2. Variabel Y (Hasil Karya)

a. Metode Pengumpulan data

Data hasil karya siswa diperoleh melalui karya proyek mewarnai gambar dengan tema tertentu (misalnya tema kemerdekaan, lingkungan, atau kebudayaan). Karya proyek dipilih karena sesuai dengan kompetensi yang diukur yaitu keterampilan menghasilkan karya seni rupa 2 dimensi. Data juga didukung oleh dokumentasi berupa pengumpulan hasil karya siswa yang dinilai menggunakan rubrik penilaian.

b. Definisi Konseptual

Hasil karya seni rupa 2 dimensi merupakan wujud nyata dari keterampilan dan ekspresi estetis siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP). Hasil karya ini dapat diamati melalui produk gambar atau mewarnai yang memiliki unsur panjang dan

lebar, tanpa dimensi ketebalan, yang dikerjakan di atas bidang datar
Acnes Ratu Dea & Sugito Sugito, (2024). Kualitas hasil karya 2
dimensi ditentukan oleh beberapa indikator, seperti ketepatan
pemilihan warna, kerapian, komposisi, keberanian bereksperimen,
serta kesesuaian dengan tema yang ditentukan guru.

Semakin baik kualitas hasil karya yang ditampilkan siswa,
semakin menunjukkan keberhasilan proses pembelajaran seni yang
dialami. Hasil karya ini bukan hanya sekadar produk visual, tetapi
juga menjadi bukti perkembangan berpikir kreatif, rasa estetis, serta
kemandirian siswa dalam berkarya, yang pada akhirnya mendukung
tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah dasar/madrasah
ibtidaiyah.

c. Definisi Operasional

- 1) Hubungan dengan hasil karya seni rupa dua dimensi diartikan sebagai keterkaitan kualitas hasil karya siswa yang dapat diamati melalui tingkat kerapian, pemilihan warna, komposisi warna, dan orisinalitas setelah siswa melakukan kegiatan mewarnai secara kreatif. Hubungan ini dapat diukur secara kuantitatif dengan menggunakan instrumen penilaian hasil karya yang dirancang sesuai kriteria pembelajaran SBDP.
- 2) Hasil Karya Seni Rupa Dua Dimensi adalah produk visual yang dihasilkan siswa berupa gambar atau pola datar yang hanya memiliki dimensi panjang dan lebar. Hasil karya ini menjadi

wujud ekspresi siswa dalam menuangkan ide, kreativitas, serta keterampilan motorik halus pada bidang mewarnai.

d. Kisi-Kisi Instrumen

Alat ukur yang digunakan untuk mengukur variabel Y yaitu hasil karya siswa dalam mewarnai adalah lembar observasi. Instrumen ini disusun berdasarkan kisi-kisi yang telah ditentukan dengan menggunakan Skala Penilaian (Rating Scale) berbasis Likert dengan 4 kategori, sesuai dengan pendapat Sugiyono (2017) bahwa skala dapat dimodifikasi menjadi 4, 5, atau 7 kategori sesuai kebutuhan penelitian.

Dalam penelitian ini, variabel Y (hasil karya siswa) dinilai melalui empat aspek, yaitu kerapian, pemilihan warna, komposisi warna, dan kreativitas. Setiap aspek memiliki indikator penilaian yang dirinci ke dalam 4 kategori skor, yaitu skor 1 = sangat rendah, skor 2 = Rendah, skor 3 = cukup, dan skor 4 = tinggi

Tabel 3. 5
Skala Penilaian

No	Keterangan	Skor
1	Tinggi	4
2	Cukup	3
3	Rendah	2
4	Sangat Rendah	1

Tabel 3. 6
Kisi-Kisi Instrumen

Indikator	Instrumen Penilaian
Kerapian	Tingkat kebersihan dan ketelitian dalam mewarnai serta tidak keluar garis.
Ketuntasan	Kelengkapan pewarnaan seluruh bagian gambar sesuai tugas yang diberikan.
Kesesuaian Objek	Kesesuaian pemilihan warna dengan objek yang diwarnai.
Estetika Karya	Keindahan keseluruhan karya berdasarkan perpaduan warna dan tampilan visual.

e. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik *expert judgment* (validitas isi). Proses uji validitas dilakukan dengan melibatkan tiga orang ahli (validator) yang terdiri dari dua orang dosen dan satu guru mata pelajaran SBDP. Hasil penilaian para ahli kemudian dianalisis menggunakan Rumus Aiken's V

Rumus:

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

V = koefisien validitas Aiken

s = skor yang diberikan validator dikurangi skor terendah pada skala penilaian

n = jumlah validator (3 orang) c = jumlah kategori penilaian (4 kategori) Kriteria penilaian hasil validitas instrumen:

Nilai $V \geq 0,80$ = validitas tinggi

Nilai $0,40 \leq V < 0,80$ = validitas sedang

Nilai $V < 0,40$ = validitas rendah

Reliabilitas menunjukkan tingkat konsistensi suatu instrumen dalam menghasilkan data yang stabil ketika digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama. Karena instrumen penelitian ini berupa lembar observasi, maka uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode reliabilitas antarpemilai (*inter-rater reliability*).

Penilaian reliabilitas dilakukan oleh tiga orang pemilai (rater) yang terdiri dari tiga dosen ahli. Ketiga pemilai memberikan skor terhadap indikator kreativitas mewarnai dan hasil karya siswa berdasarkan rubrik yang telah disusun pemeliti. Tingkat kesepakatan antar pemilai kemudian dihitung dengan menggunakan Rumus

Percentage Agreement (PA) sebagai berikut:

$$PA = \frac{A}{A + D} \times 100\%$$

Keterangan:

PA = Persentase kesepakatan antarpemilai (*Percentage Agreement*)

A = Jumlah kesepakatan antarpemilai

D = Jumlah ketidaksepakatan antarpemilai

Kriteria interpretasi:

$PA \geq 75\% \rightarrow$ reliabilitas tinggi, instrumen dinyatakan reliabel

$PA < 75\% \rightarrow$ reliabilitas rendah, instrumen perlu direvisi

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Analisis data memiliki peranan penting untuk menyusun dan mengolah data hasil penelitian agar dapat memberikan pemahaman yang lebih sistematis, objektif, dan mudah diinterpretasikan. Proses analisis data bertujuan untuk menyusun data hasil observasi dan dokumentasi sehingga dapat menjawab rumusan masalah penelitian.

Penelitian ini menggunakan statistik inferensial dalam menganalisis data penelitian. Statistik inferensial merupakan salah satu sarana untuk membantu peneliti menguji hipotesis yang diajukan berdasarkan data yang diperoleh dari sampel untuk digeneralisasikan ke populasi. Statistik inferensial terbagi menjadi dua jenis, yaitu statistik parametrik dan nonparametrik. Berdasarkan karakteristik data dan tujuan penelitian, peneliti menggunakan statistik parametrik, karena data penelitian ini berbentuk interval dan dihasilkan melalui observasi serta penilaian karya siswa yang memenuhi syarat uji normalitas dan regresi linear sederhana.

Berdasarkan uraian di atas, maka analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini meliputi beberapa tahapan sebagai berikut:

1. *Scoring*

Tahapan *scoring* merupakan proses awal dalam analisis data, yaitu pemberian nilai kreativitas mewarnai dan hasil karya siswa berdasarkan kriteria atau rubrik penilaian yang telah ditetapkan. Setiap aspek diberi skor sesuai dengan pedoman skala penilaian. Skor yang diperoleh dari tiap aspek kemudian dijumlahkan untuk mendapatkan skor total kreativitas mewarnai (variabel X) dan hasil karya seni rupa dua dimensi (variabel Y). Tahap *scoring* ini penting karena berfungsi untuk mengubah data kualitatif hasil pengamatan dan karya siswa menjadi data kuantitatif berupa angka agar dapat dianalisis secara statistik.

2. Deskripsi dan Uji Statistik

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data terdiri dari dua kegiatan utama, yaitu mendeskripsikan data dan melakukan uji statistik.

a. Mendeskripsikan Data

Tahapan ini digunakan untuk menggambarkan data penelitian berdasarkan hasil observasi dan penilaian karya siswa. Tujuannya adalah memberikan gambaran umum tentang kondisi kreativitas mewarnai dan hasil karya seni rupa dua dimensi siswa kelas II MIN 3 Sukoharjo. Data yang diperoleh kemudian disajikan dalam bentuk tabel, untuk mempermudah pemahaman. Melalui deskripsi data ini, peneliti dapat mengetahui tingkat kreativitas siswa dalam kegiatan mewarnai dan kualitas hasil karya yang mereka ciptakan. Tahap ini menjadi dasar sebelum peneliti melanjutkan ke analisis hubungan antar variabel.

b. Melakukan Uji Statistik

Penelitian kuantitatif dilakukan untuk memperoleh data yang akurat melalui pengukuran dan pengujian terhadap variabel penelitian. Peneliti melakukan uji statistik untuk mengetahui hubungan kreativitas mewarnai dengan hasil karya siswa pada materi seni rupa dua dimensi. Pada tahap ini, rumus-rumus statistik digunakan untuk mengolah data hasil observasi sehingga diperoleh nilai hitung yang dapat digunakan sebagai dasar dalam pengambilan kesimpulan penelitian.

F. Uji Prasyarat

Uji persyarat analisis dapat dibedakan atas beberapa jenis, di antaranya adalah Uji Normalitas data dan Uji Linearitas. Adapun pengertian dan prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Data yang berdistribusi normal penting karena uji parametrik mengasumsikan normalitas.

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan Uji Kolmogorov-Smirnov dengan rumus:

$$D = \max | F_o(x) - F_e(x) |$$

Keterangan:

D = deviasi maksimum antara distribusi observasi dan distribusi teoretis

$F_o(x)$ = distribusi kumulatif empiris dari data observasi $F_e(x)$ = distribusi kumulatif teoretis dari distribusi normal

Kriteria pengujian:

Jika $\text{sig} > 0,05 \rightarrow$ data berdistribusi normal.

Jika $\text{sig} \leq 0,05 \rightarrow$ data tidak normal.

2. Uji Koefisiensi Determinasi

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar keterkaitan variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Koefisien determinasi menunjukkan persentase kontribusi variabel X dalam menjelaskan variabel Y.

Koefisien determinasi dilambangkan dengan KD atau R^2 .

Rumus koefisien determinasi yaitu:

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

Keterangan:

KD = koefisien determinasi

r^2 = kuadrat koefisien korelasi

100% = persentase hubungan

Kriteria pengujian:

Jika nilai koefisien determinasi besar, maka semakin besar pula hubungan variabel X dengan variabel Y.

Jika nilai koefisien determinasi kecil, maka hubungan variabel X dengan variabel Y juga kecil.

3. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel X dan variabel Y bersifat linear atau tidak.

Uji linearitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics dengan melihat nilai signifikansi pada bagian Deviation from Linearity pada tabel ANOVA.

Rumus:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = variabel terikat (hasil karya) X = variabel bebas

(keaktivitas mewarnai) a = konstanta (nilai Y jika $X =$

0) b = koefisien regresi (besarnya hubungan X dengan

Y)

Dasar pengambilan keputusan:

Jika nilai signifikansi (Sig.) pada Deviation from Linearity $> 0,05$ maka hubungan antara variabel X dan variabel Y bersifat linear.

Jika nilai signifikansi (Sig.) pada Deviation from Linearity $\leq 0,05$ maka hubungan antara variabel X dan variabel Y tidak bersifat linear.

G. Uji Hipotesis

Uji hipotesis korelasi Product Moment Pearson digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Teknik ini digunakan apabila data berbentuk interval atau rasio dan berdistribusi normal.

Rumus korelasi Product Moment Pearson yaitu:

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

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = jumlah responden

$\sum XY$ = jumlah hasil perkalian skor X dan Y

$\sum X$ = jumlah skor variabel X

$\sum Y$ = jumlah skor variabel Y

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = jumlah kuadrat skor variabel Y

Dasar Pengambilan Keputusan:

Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, artinya terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dan Y.

Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_a ditolak dan H_o diterima, artinya tidak terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dan Y.

Tabel 3. 7

Penafsiran Koefisien Korelasi

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

Sugiono, (2008)