

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran dan pemahaman yang tepat dan dapat dipercaya tentang *Reward* dan Kreativitas terhadap Kinerja.

Di samping itu, penelitian ini secara lebih spesifik bertujuan untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut:

1. Pengaruh *Reward* terhadap Kinerja Kepala Sekolah SD Negeri di Kabupaten Lahat, Provinsi Sumatera Selatan
2. Pengaruh Kreativitas terhadap Kinerja Kepala Sekolah SD Negeri di Kabupaten Lahat, Provinsi Sumatera Selatan
3. Pengaruh *Reward* terhadap Kreativitas Kepala Sekolah SD Negeri di Kabupaten Lahat, Provinsi Sumatera Selatan.

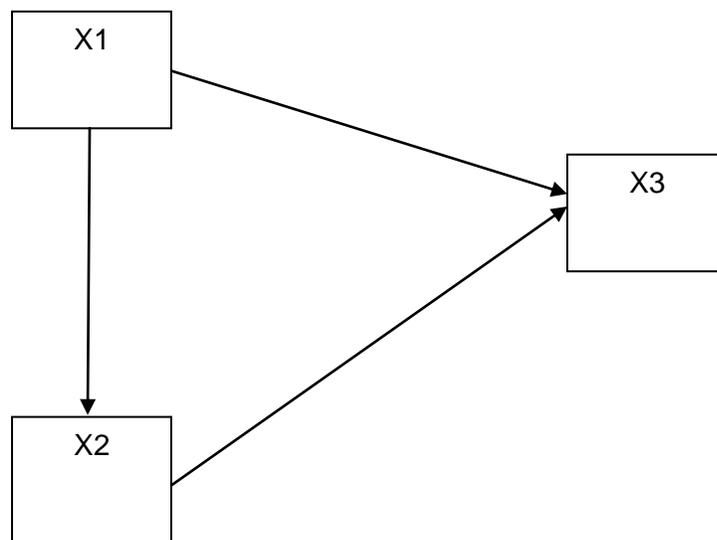
B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Lahat, Provinsi Sumatera Selatan. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan.

Unit analisis dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah SD Negeri yang berada di Kabupaten Lahat, Provinsi Sumatera Selatan.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *survey* dengan pendekatan kuantitatif-kausal, dengan menggunakan analisis jalur (*path analysis*). Pendekatan ini dipilih untuk menganalisis pola hubungan antar variabel dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh langsung maupun tidak langsung seperangkat variabel bebas (*eksogen*) terhadap variabel terikat (*endogen*). Pola keterkaitan variabel yang akan diteliti dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.1 Model *Path Analysis*

Model hipotetik pengaruh Reward dan Kreativitas terhadap Kinerja.

Keterangan:

X1: *Reward* (eksogen)

X2: Kreativitas (eksogen)

X3: Kinerja (endogen)

Data hasil penelitian ini berupa angka-angka yang harus diolah secara statistik, maka antar variabel-variabel yang dijadikan objek penelitian harus jelas korelasinya sehingga dapat ditentukan pendekatan statistik yang akan digunakan sebagai pengolah data yang pada gilirannya hasil analisis dapat dipercaya (reliabilitas dan validitas), dengan demikian mudah untuk digeneralisasikan sehingga rekomendasi yang dihasilkan dapat dijadikan rujukan yang cukup akurat.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.¹ Jadi populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah memenuhi syarat-syarat tertentu yang mempunyai kaitan dengan masalah yang diteliti.

¹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Administrasi* (Bandung: Alfabeta, 2002), h. 57

Populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh Kepala Sekolah SD Negeri yang berada di Kabupaten Lahat, Provinsi Sumatera Selatan. Populasi terjangkaunya adalah Sekolah Dasar Negeri yang berada di Kecamatan Lahat, Kikim (Selatan, Timur, Tengah dan Barat), Merapi (Selatan, Timur dan Barat), Peseksu, Pagar Gunung dan Muara Payang terdiri dari 166 Sekolah Dasar Negeri dengan jumlah kepala sekolah sebanyak 166 Kepala Sekolah yang berada di wilayah kecamatan Lahat, Kikim (Selatan, Timur, Tengah dan Barat), Merapi (Selatan dan Timur), Peseksu, Pagar Gunung dan Muara payang.

2. Sampel

Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik sampel acak sederhana (*simple random sampling*) dengan cara diundi. Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini ditentukan melalui rumus *Slovin*, sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N.d^2+1}$$

$$n = \frac{166}{166.(0,05)^2+1}$$

$$n = \frac{166}{1,415}$$

$$n = 117,31$$

$$n = 117 \text{ (dibulatkan)}$$

Jumlah sampel sebanyak 117 responden

Dimana:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

d^2 = presisi ditetapkan 5% dengan tingkat kepercayaan 95%

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini digunakan kuesioner untuk ke tiga variabel *Reward* (X1), Kreativitas (X2), dan Kinerja (X3). Kuesioner kinerja diisi oleh Pengawas SD Negeri, kuisisioner *reward* dan kreativitas diisi oleh Kepala Sekolah SD Negeri di Kabupaten Lahat Provinsi Sumatera Selatan. Untuk pemahaman terhadap ke tiga variabel tersebut, maka perlu dijelaskan definisi konseptual masing-masing variabel berdasarkan kajian teori yang telah dikemukakan di atas.

1. Kinerja

a. Definisi Konseptual

Kinerja adalah hasil kerja yang ditunjukkan seseorang dalam melaksanakan tugas-tugas pekerjaannya guna mencapai tujuan organisasi sesuai dengan indikator 1) melaksanakan pekerjaan sesuai tanggung jawab, 2) menyelesaikan pekerjaan, 3) menunjukkan prestasi dalam bekerja, 4) mengembangkan keahlian, kemampuan, pengetahuan dan pengalaman dalam bekerja serta 5) menjaga kuantitas dan kualitas kerja.

b. Definisi Operasional

Kinerja adalah penilaian pengawas terhadap hasil kerja yang ditunjukkan kepala sekolah dalam melaksanakan tugas-tugas pekerjaannya guna mencapai tujuan sekolah sesuai dengan indikator 1) melaksanakan pekerjaan sesuai tanggung jawab, 2) menyelesaikan pekerjaan, 3) menunjukkan prestasi dalam bekerja, 4) mengembangkan keahlian, kemampuan, pengetahuan dan pengalaman dalam bekerja serta 5) menjaga kuantitas dan kualitas kerja. Instrumen Penelitian terdiri dari 30 butir pernyataan, pengukurannya menggunakan kuesioner berbentuk skala lima dengan kategori: Sangat Sering, Sering, Jarang, Pernah, Tidak Pernah. Setiap butir pernyataan diberi skor sebagai berikut: Sangat Sering maka diberi skor 5, bila Sering diberi skor 4, dan Jarang diberi skor 3, Pernah diberi skor 2 dan Tidak Pernah diberi skor 1

c. Kisi-kisi Instrumen

Berdasarkan definisi Kinerja, maka indikator yang diukur dalam variabel ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen tentang Kinerja

No.	Indikator	No.Butir	Jumlah Butir
1.	Melaksanakan Pekerjaan sesuai tanggung jawab	1,2,3,4,5	5
2.	Menyelesaikan Pekerjaan	6,7,8,9,10,11,12	7
3.	Menunjukkan Prestasi dalam bekerja	13,14,15,16,17	5
4	Mengembangkan keahlian, kemampuan, pengetahuan dan pengalaman dalam bekerja	18,19,20,21,22,23	6
5.	Menjaga kuantitas dan kualitas kerja	24,25,26,17,18,19,30	7
		Jumlah	30

d. Jenis Instrumen

Jenis instrumen ini berupa kuesioner dan diuji coba pada 20 Kepala Sekolah SD Negeri di Kabupaten Lahat, Provinsi Sumatera-Selatan. Uji coba instrumen ini dimaksudkan untuk menyempurnakan instrumen guna mendapatkan keabsahan (validitas) dan kehandalan (reliabilitas) butir-butir pernyataan dalam instrumen penelitian.

e. Uji Validitas dan Perhitungan Koefisien Reliabilitas

1) Uji Validitas

Uji validitas butir instrumen penelitian bertujuan untuk melihat gambaran tentang kevalidan tiap butir instrumen penelitian. Uji validitas butir diperlukan untuk menegaskan bahwa butir-butir instrumen penelitian yang dipakai dalam pengambilan data adalah valid. Uji validitas ini menggunakan bantuan program excel. Secara empirik, hal ini dilakukan dengan melihat koefisien korelasi (*Pearson Product Moment*) antara butir pertanyaan dengan total skor jawaban.

Validitas instrumen diuji dengan rumus *Product Moment* sebagai berikut :

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

Dimana :

r_{xy} = Koefisien korelasi pearson product moment

$\sum X$ = Jumlah skor dalam sebaran X

$\sum Y$ = Jumlah skor dalam sebaran Y

$\sum XY$ = Jumlah skor X dan Y

$\sum X^2$ = Jumlah hasil yang di kuadratkan dalam sebaran X

$\sum Y^2$ = Jumlah hasil yang dikuadratkan dalam sebaran Y

n = Jumlah sampel (Responden)

Kriteria validitasnya satu butir instrumen penelitian adalah jika nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$. Besar harga r_{tabel} ditentukan oleh taraf signifikansi dan derajat kebebasan (dk). Taraf signifikansi ditetapkan pada $\alpha = 0,05$. Sedangkan derajat kebebasannya adalah jumlah sampel dikurangi 1 ($n-1$). Dalam r_{tabel} *Pearson Product Moment* diketahui 0,444 untuk $n = 20$ dengan $\alpha = 0,05$. Sehingga jika diperoleh nilai korelasi lebih kecil dari 0,444 dapat disimpulkan butir instrumen tidak valid. Namun jika diperoleh nilai korelasi lebih besar dari 0,444 maka dapat disimpulkan butir instrumen tersebut valid. Uji validitas instrumen variabel Kinerja terdiri dari 30 butir pernyataan. Pengolahan data uji validitas dilakukan dengan menggunakan *microsoft excel*. Dari hasil perhitungan, diketahui bahwa 30 butir pernyataan yang diujicobakan untuk 20 orang kepala sekolah, ternyata 3 butir pernyataan dinyatakan gugur, yaitu butir nomor 11 dengan $r_{hitung} = 0,085$ dan butir 12 dengan $r_{hitung} = -0,244$ dan butir 16 dengan $r_{hitung} = 0,415$ lebih kecil dari $r_{tabel} = 0,444$ (perhitungan lengkap terlampir) sehingga hanya 27 butir yang digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kinerja Kepala Sekolah SD Negeri di Kabupaten Lahat, Provinsi Sumatera Selatan.

2) Perhitungan Reliabilitas

Perhitungan reliabilitas instrumen dalam suatu penelitian bertujuan untuk mengetahui konsistensi dan taraf kepercayaan suatu instrumen. Koefisien reliabilitas instrumen dihitung dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* .

Rumus *alpha cronbach* yang dimaksud adalah:

$$r = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum si^2}{st^2} \right)$$

Keterangan :

r = Koefisien reliabilitas instrumen

k = jumlah butir instrumen

$\sum Si^2$ = varians butir

St^2 = varians total

Di mana perhitungan reliabilitas instrumen kinerja sebanyak 27 butir diperoleh besaran koefisien reliabilitas sebesar 0,932. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrumen kinerja adalah reliabel.

2. *Reward*

a. Definisi Konseptual

Reward adalah segala sesuatu yang diberikan kepada seseorang sebagai imbalan atas pekerjaan yang telah dilakukan di organisasi baik berupa finansial maupun nonfinansial dengan Indikator : 1) imbalan intrinsik yang terdiri dari tantangan kerja, pujian atau prestasi, rasa tanggung jawab, kesempatan belajar sesuatu yang baru, dan variasi tugas (adanya tugas-tugas yang menarik); 2) imbalan ekstrinsik yang terdiri dari imbalan finansial dan imbalan dalam bentuk perkembangan dan penghargaan sosial

b. Definisi Operasional

Reward adalah segala sesuatu yang diberikan kepada Kepala Sekolah sebagai imbalan atas pekerjaan yang telah dilakukan di sekolah baik berupa finansial maupun nonfinansial dengan Indikator : 1) imbalan intrinsik yang terdiri dari tantangan kerja, pujian atau prestasi, rasa tanggung jawab, kesempatan belajar sesuatu yang baru, dan variasi tugas (adanya tugas-tugas yang menarik); 2) imbalan ekstrinsik yang terdiri dari imbalan finansial dan imbalan dalam bentuk perkembangan dan penghargaan sosial. Instrumen penelitian 30 butir pernyataan, pengukurannya menggunakan kuesioner berbentuk skala lima dengan kategori:

Sangat Sering, Sering, Jarang, Pernah, Tidak Pernah. Setiap butir pernyataan diberi skor sebagai berikut: Sangat Sering maka diberi skor 5, bila Sering diberi skor 4, dan Jarang diberi skor 3, Pernah diberi skor 2 dan Tidak Pernah diberi skor 1.

c. Kisi-kisi Instrumen

Instrumen yang digunakan untuk mengukur *reward* yang di terima kepala sekolah berbentuk kuesioner yang diisi oleh Kepala Sekolah SDN di Kabupaten Lahat, Provinsi Sumatera Selatan.

Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen tentang *Reward*

No.	Indikator	No.Butir	Jumlah Butir
1.	Imbalan intrinsik yang terdiri dari :		
	a. Tantangan kerja	1,2,3	3
	b. Pujian atau prestasi	4,5,6	3
	c. Rasa tanggung jawab	7,8,9,10	4
	d. Kesempatan belajar sesuatu yang baru, dan	11,12,13,14	4
	e. Variasi tugas (adanya tugas-tugas yang menarik)	15,16,17,18,19	5
2.	Imbalan ekstrinsik yang terdiri dari :		
	a. Imbalan finansial	20,21,22,23,24,25,26,	8
	b. Imbalan dalam bentuk perkembangan dan penghargaan sosial	27 28,29,30	3
		Jumlah	30

d. Jenis Instrumen

Jenis instrumen ini berupa kuesioner dan diuji coba pada 20 kepala sekolah SD Negeri di Kabupaten Lahat, Provinsi Sumatera Selatan. Uji coba instrumen ini dimaksudkan untuk menyempurnakan instrumen guna mendapatkan keabsahan (validitas) dan kehandalan (reliabilitas) butir-butir pernyataan dalam instrumen penelitian

e. Uji Validitas dan Perhitungan Koefisien Reliabilitas

1) Uji Validitas

Uji validitas butir instrumen penelitian bertujuan untuk melihat gambaran tentang kevalidan tiap butir instrumen penelitian. Uji validitas butir diperlukan untuk menegaskan bahwa butir-butir instrumen penelitian yang dipakai dalam pengambilan data adalah valid. Uji validitas ini menggunakan bantuan program excel. Secara empirik, hal ini dilakukan dengan melihat koefisien korelasi (*Pearson Product Moment*) antara butir pertanyaan dengan total skor jawaban.

Validitas instrumen diuji dengan rumus *Product Moment* sebagai berikut :

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

Dimana :

r_{xy} = Koefisien korelasi pearson product moment

$\sum X$ = Jumlah skor dalam sebaran X

$\sum Y$ = Jumlah skor dalam sebaran Y

$\sum XY$ = Jumlah skor X dan Y

$\sum X^2$ = Jumlah hasil yang di kuadratkan dalam sebaran X

$\sum Y^2$ = Jumlah hasil yang dikuadratkan dalam sebaran Y

n = Jumlah sampel (Responden)

Kriteria validitasnya satu butir instrumen penelitian adalah jika nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$. Besar harga r_{tabel} ditentukan oleh taraf signifikansi dan derajat kebebasan (dk). Taraf signifikansi ditetapkan pada $\alpha = 0,05$. Sedangkan derajat kebebasannya adalah jumlah sampel dikurangi 1 (n-1). Dalam r_{tabel} *Pearson Product Moment* diketahui 0,444 untuk n = 20 dengan $\alpha = 0,05$. Sehingga jika diperoleh nilai korelasi lebih kecil dari 0,444 dapat disimpulkan butir instrumen tidak valid. Namun jika diperoleh nilai korelasi lebih besar dari 0,444 maka dapat disimpulkan butir instrumen tersebut valid. Uji validitas instrumen variabel Kinerja terdiri dari 30 butir pernyataan. Pengolahan data uji validitas dilakukan dengan menggunakan *microsoft excel*. Dari hasil perhitungan, diketahui bahwa 30 butir pernyataan yang diujicobakan kepada 20 orang kepala

sekolah, ternyata 5 butir pernyataan dinyatakan gugur, yaitu butir nomor 5 dengan $r_{hitung} = -0,047$, dan butir 22 dengan $r_{hitung} = -0,109$, dan butir 23 dengan $r_{hitung} = 0,317$, dan butir 27 dengan $r_{hitung} = 0,366$, dan butir 28 $r_{hitung} = -0,050$ lebih kecil dari $r_{tabel} = 0,444$ (perhitungan lengkap terlampir) sehingga hanya 25 butir yang digunakan untuk memperoleh informasi mengenai *reward* Kepala Sekolah SD Negeri di Kabupaten Lahat, Provinsi Sumatera Selatan

2) Perhitungan Reliabilitas

Tujuan menghitung reliabilitas instrumen bertujuan untuk mengetahui konsistensi suatu instrumen. Koefisien reliabilitas instrumen dihitung dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbac*

Rumus *alpha cronbach* yang dimaksud adalah:

$$r = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum si^2}{st^2} \right)$$

Keterangan :

r = Koefisien reliabilitas instrumen

k = jumlah butir instrumen

$\sum Si^2$ = varians butir

St^2 = varians total

Di mana perhitungan reliabilitas instrumen *reward* sebanyak 25 butir diperoleh besaran koefisien reliabilitas sebesar 0,918. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrumen *reward* adalah reliabel.

3. Kreativitas

a. Definisi Konseptual

Kreativitas adalah perilaku seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru, bernilai dan berguna, berupa gagasan-gagasan atau ide-ide maupun karya nyata yang tidak sama dengan karya yang sudah ada sebelumnya dan dapat di pergunakan untuk meningkatkan kinerja, baik individu maupun kelompok dalam upaya mencapai tujuan organisasi serta berguna dalam memecahkan masalah dengan indikator 1) mengemukakan konsep, terobosan, gagasan atau ide-ide baru 2) menghasilkan ide-ide baru 3) mengembangkan produk baru dan unik 4) menggunakan imajinasi dan keterampilan untuk mengembangkan sesuatu baru dan berguna.

b. Definisi Operasional

Kreativitas adalah perilaku kepala sekolah untuk menghasilkan sesuatu yang baru, bernilai dan berguna, berupa gagasan-gagasan atau ide-ide maupun karya nyata yang tidak sama dengan karya yang sudah ada sebelumnya dan dapat di pergunakan untuk meningkatkan kinerja, baik individu maupun kelompok dalam upaya mencapai tujuan sekolah serta berguna dalam memecahkan masalah dengan indikator 1) mengemukakan konsep, terobosan, gagasan atau ide-ide baru 2) menghasilkan ide-ide baru 3) mengembangkan produk baru dan unik 4) menggunakan imajinasi dan keterampilan untuk mengembangkan sesuatu baru dan berguna. Instrumen penelitian terdiri dari 30 butir pernyataan, pengukurannya menggunakan kuesioner berbentuk skala lima dengan kategori: Sangat Sering, Sering, Jarang, Pernah, Tidak Pernah. Setiap butir pernyataan diberi skor sebagai berikut: Sangat Sering maka diberi skor 5, bila Sering diberi skor 4, dan Jarang diberi skor 3, Pernah diberi skor 2 dan Tidak Pernah diberi skor 1.

c. Kisi-kisi Instrumen

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kreativitas yang berbentuk kuesioner yang diisi oleh kepala sekolah SD Negeri di Kabupaten Lahat, Provinsi Sumatera Selatan.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen tentang kreativitas

No.	Indikator	No.Butir	Jumlah Butir
1.	mengemukakan konsep, terobosan, gagasan atau ide-ide baru	1,2,3,4,5,6,7	7
2.	menghasilkan ide-ide baru	8,9,10,11,12,13,14	7
3.	Mengembangkan hal-hal baru dan unik	15,16,17,18,19,20,21,22	8
4.	menggunakan imajinasi dan keterampilan untuk mengembangkan sesuatu baru dan berguna	23,24,25,26,27,28,29,30	8
		Jumlah	30

d. Jenis Instrumen

Jenis instrumen ini berupa kuesioner dan diuji coba pada 20 Kepala Sekolah SD Negeri di Kabupaten Lahat, Provinsi Sumatera Selatan. Uji coba instrumen ini dimaksudkan untuk menyempurnakan instrumen guna mendapatkan keabsahan (validitas) dan kehandalan (reliabilitas) butir-butir pernyataan dalam instrumen penelitian.

e. Uji Validitas dan Perhitungan Koefisien Reliabilitas

1) Uji Validitas

Uji validitas butir instrumen penelitian bertujuan untuk melihat gambaran tentang kevalidan tiap butir instrumen penelitian. Uji validitas butir diperlukan untuk menegaskan bahwa butir-butir instrumen penelitian yang dipakai dalam pengambilan data adalah valid. Uji validitas ini menggunakan bantuan program excel. Secara empirik, hal ini dilakukan dengan melihat koefisien korelasi (*Pearson Product Moment*) antara butir pertanyaan dengan total skor jawaban.

Validitas instrumen diuji dengan rumus *Product Moment* sebagai berikut :

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

Dimana :

r_{xy} = Koefisien korelasi pearson product moment

$\sum X$ = Jumlah skor dalam sebaran X

$\sum Y$ = Jumlah skor dalam sebaran Y

$\sum XY$ = Jumlah skor X dan Y

Kriteria validitasnya satu butir instrumen penelitian adalah jika nilai $r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}}$. Besar harga r_{tabel} ditentukan oleh taraf signifikansi dan derajat kebebasan (dk). Taraf signifikansi

ditetapkan pada $\alpha = 0,05$. Sedangkan derajat kebebasannya adalah jumlah sampel dikurangi 1 ($n-1$). Dalam r_{tabel} *Pearson Product Moment* diketahui 0,444 untuk $n = 20$ dengan $\alpha = 0,05$. Sehingga jika diperoleh nilai korelasi lebih kecil dari 0,444 dapat disimpulkan butir instrumen tidak valid. Namun jika diperoleh nilai korelasi lebih besar dari 0,444 maka dapat disimpulkan butir instrumen tersebut valid. Uji validitas instrumen variabel kreativitas terdiri dari 30 butir pernyataan. Pengolahan data uji validitas dilakukan dengan menggunakan *microsoft excel*. Dari hasil perhitungan, diketahui bahwa 30 butir pernyataan yang diujicobakan kepada 20 orang kepala sekolah, ternyata 4 butir pernyataan dinyatakan gugur, yaitu butir nomor 14 dengan $r_{\text{hitung}} = 0,004$, dan butir 15 dengan $r_{\text{hitung}} = 0,146$, dan butir 19 dengan $r_{\text{hitung}} = 0,177$, dan butir 23 dengan $r_{\text{hitung}} = 0,312$ lebih kecil dari $r_{\text{tabel}} = 0,444$ (perhitungan lengkap terlampir) sehingga hanya 26 butir yang digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kinerja Kepala Sekolah SD Negeri di Kabupaten Lahat, Provinsi Sumatera Selatan.

2) Perhitungan Reliabilitas

Tujuan menghitung reliabilitas instrumen bertujuan untuk mengetahui konsistensi suatu instrumen. Koefisien reliabilitas

instrumen dihitung dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

Rumus *alpha cronbach* yang dimaksud adalah:

$$r = \frac{k}{k - 1} \left(1 - \frac{\sum si^2}{st^2} \right)$$

Keterangan :

r = Koefisien reliabilitas instrumen

k = jumlah butir instrumen

$\sum Si^2$ = varians butir

St^2 = varians total

Di mana perhitungan reliabilitas instrumen kreativitas sebanyak 26 butir diperoleh besaran koefisien reliabilitas sebesar 0,938. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrumen kreativitas adalah reliabel

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan adalah secara deskriptif dan analisis data deskriptif digunakan untuk menggambarkan keadaan data masing-masing variabel, yaitu skor terendah, skor tertinggi, skor rata-rata median, modus, standar deviasi, varians, distribusi frekuensi, dan histogram. Untuk itu dilakukan pengujian = 1) Uji normalitas dengan menggunakan *Uji Liliefors*; 2) Uji signifikansi dan linieritas regresi dengan menggunakan Uji-F. Setelah itu

dilakukan analisis inferensial (Uji Hipotesis) digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, melalui analisis jalur (*Path Analysis*).

G. Hipotesis Statistik

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian kuantitatif dengan menggunakan analisis secara statistik. Oleh karenanya hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut:

1. Pengujian hipotesis statistik pengaruh *Reward* terhadap Kinerja.

$$H_0 = \beta_{31} \leq 0$$

$$H_1 = \beta_{31} > 0$$

2. Pengujian pengaruh kreativitas terhadap Kinerja.

$$H_0 = \beta_{32} \leq 0$$

$$H_1 = \beta_{32} > 0$$

3. Pengujian pengaruh *Reward* terhadap Kreativitas.

$$H_0 = \beta_{21} \leq 0$$

$$H_1 = \beta_{21} > 0$$

Keterangan :

H_0 = Hipotesis nol.

H_1 = Hipotesis *alternative*.

β_{21} = Koefisien pengaruh *Reward* terhadap Kreativitas.

β_{31} = Koefisien pengaruh *Reward* terhadap Kinerja.

β_{32} = Koefisien pengaruh Kreativitas terhadap Kinerja