

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menengetahui pengaruh kecerdasan emosional terhadap kreativitas siswa.

#### **3.2. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Cyber Media Jakarta Selatan. Sekolah ini dipilih karena merupakan sekolah Multimedia yang dikenal aktif dan memang dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan kreativitas. Materi sekolah tersebut menyangkut pada desain-desain gambar dan video yang menarik dan siswa di sekolah ini dipersiapkan untuk memiliki daya saing dalam kreativitasnya dibidang desain grafis pada saat siswa lulus nanti dan hal ini sangat relevan pada penelitian saya yang menyangkut pada kreativitas. Adapun penelitian ini dilaksanakan mulai dari maret hingga desember 2016.

#### **3.3. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini dapat diteliti pengaruh kecerdasan emosional terhadap kreativitas siswa. Adapun Sugiyono (2004: 1) mengatakan bahwa metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dengan pendekatan korelasional, seperti yang diungkapkan oleh Nazir (2000: 56) bahwa metode survei adalah penyelidikan yang diadakan untuk memperoleh fakta-fakta dari gejala-gejala yang ada dan mencari keterangan-keterangan secara faktual, baik tentang institusi sosial,

ekonomi, atau politik dari suatu kelompok ataupun suatu daerah. Alasan digunakannya metode ini adalah agar dapat mendapatkan data yang sebenarnya mengenai variabel yang akan diteliti.

### **3.4. Populasi dan Sampel**

#### **3.4.1. Populasi**

Populasi merupakan sebuah pencarian data agar peneliti mendapatkan hasil berupa data yang sesuai serta yang diharapkan. Menurut Supardi (2013: 25) populasi adalah objek atau subyek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah atau objek penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa berusia 16 tahun yang tergolong kedalam siswa usia sekolah kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Cyber Media. Jumlah keseluruhan populasi tersebut berjumlah 100 siswa. Terdiri dari jurusan Multimedia, Teknik Komputer dan jaringan, Administrasi Perkantoran. Alasan dipilihnya populasi siswa usia sekolah kelas XI dikarenakan sekolah ini menggali tentang kreativitas dibidang multimedia mengkreasikan gambar, video desain grafis yang merupakan seni dalam komunikasi menggunakan tulisan ruang, dan gambar . untuk dijadikan daya saing ketika siswa lulus.

#### **3.4.2. Sampel**

Dalam penelitian ini tahap penentuan banyaknya sampel yang akan diambil adalah dari sejumlah populasi yang mewakili dari jumlah populasi yang ada. Menurut Arikunto (2002: 117) bahwa sampel adalah bagian dari populasi (sebagian atau wakil populasi yang diteliti). Sampel penelitian adalah bagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi

(representatif). Sedangkan Supardi (2013: 26) menjelaskan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan yang akan diteliti.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *random sampling* (teknik acak sederhana). Menurut Sugiyono (2014: 120) dikatakan bahwa *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dan populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Adapun alasan dalam pemilihan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *simple random sampling* yakni agar peneliti dapat mengambil sampel secara acak, tanpa memperhatikan tingkatan yang ada dalam populasi, tiap elemen populasi memiliki peluang yang sama dan diketahui untuk terpilih sebagai subjek. Sampel penelitian ini sebesar 100 orang.

### **3.5. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data tidak lain dari suatu proses dari suatu proses pengadaan data primer untuk keperluan penelitian. Menurut Nazir (2000: 174) mengatakan bahwa pengumpulan data merupakan langkah yang amat penting dalam metode ilmiah, karena pada umumnya data yang dikumpulkan digunakan, kecuali untuk penelitian eksploratif, untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

#### **3.2.1 Instrumen Kreativitas**

##### **3.1.1.1 Definisi Konseptual**

Kreativitas adalah proses aktivitas kognitif seseorang untuk menghasilkan suatu gagasan, mengemukakan ide, memberikan respon unik, tanggap pada situasi, sadar kondisi lingkungan, memecahkan masalah dan mengarahkan pernyataan ide untuk diwujudkan menjadi kenyataan.

### 3.1.1.2 Definisi Operasional

Kreativitas adalah kemampuan siswa SMK Cyber Media untuk menghasilkan gagasan yang di ukur melalui *Fluency* (kelancaran), *Flexibility* (keluwesan), *Originality* (keaslian), *Elaboration* (Keterperincian) dan *Sensitivity* (kepekaan).

### 3.1.1.3 Kisi-Kisi Instrumen

Adapun menurut Sugiyono (2014:173) Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Variabel kreativitas diukur berdasarkan kisi-kisi dibawah ini:

**Tabel 3.1. Kisi – Kisi Instrumen Variabel (Y) Kreativitas pada Siswa**

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Item
Kreativitas	1. <i>Fluency</i> (Kelancaran)	1.Mengemukakan ide	1,2,3,
	2. <i>Flexibility</i> (Keluwesasan)	1. Menghasilkan berbagai ide	4,5,6,7
		2. Memecahkan masalah	8,9*,10,11
	3. <i>Originality</i> (Keaslian)	1.Memberikan respon unik	12,13, 14,15, 16,17
	4. <i>Sensitivity</i> (Kepekaan)	1.Sadar kondisi lingkungan	18,19, 20,21

		2.Tanggap pada situasi	22,23, 24,25
	5. <i>Elaboration</i> (Keterperincian)	1.Mengarahkan pernyataan ide untuk mewujudkan menjadi kenyataan.	26,27, 28,29*, 30

### 3.1.1.4 Jenis Instrumen

Dalam Penelitian ini menggunakan jenis instrumen kuesioner. Menurut Sugiyono (2014: 193) menjelaskan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner penelitian ini berbentuk kuesioner tertutup dengan menggunakan skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2008:132) skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala ini, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen.

**Tabel 3.2. Skor Atas Jawaban Kuesioner (Sugiyono, 2014 : 135)**

No	Jenis Jawaban	Skor	
		Positif	Negatif
1	Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	4
2	Tidak Sesuai (TS)	2	3
3	Sesuai (S)	3	2
4	Sangat Sesuai (SS)	4	1

### 3.1.1.5 Pengujian Validitas dan Perhitungan Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2011:2) valid menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti. Data yang valid berarti data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian.

Pada penelitian ini, uji validitas yang digunakan pada variabel terikat ini dengan menghitung koefisien korelasi antara skor butir instrumen atau soal tes dengan skor total instrumen atau tes. Butir atau soal yang dianggap valid adalah butir instrumen atau soal tes yang skornya mempunyai koefisien korelasi yang signifikan dengan skor total instrumen atau tes. Instrumen sebaiknya memenuhi validitas internal dan eksternal. Menurut Sugiyono (2008: 248) rumus yang digunakan untuk mencari nilai korelasi pada variabel menggunakan rumus *Pearson Product Moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\left(\sqrt{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}\right)\left(n(\sum y^2) - (\sum y)^2\right)}$$

Keterangan:

$r$  = Koefisien korelasi

$n$  = Banyaknya sampel

$x$  = Jumlah skor suatu item

$y$  = Jumlah total skor jawaban

Dengan menggunakan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  koefisien korelasi yang diperoleh dari hasil penelitian dari hasil perhitungan dibandingkan dengan nilai dari tabel korelasi nilai  $r$  dengan derajat kebebasan  $(n-2)$ , dimana  $n$  menyatakan

jumlah banyaknya responden. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dikatakan valid, sebaliknya  $r_{hitung} < r_{tabel}$  tidak valid.

Berdasarkan hasil uji coba instrumen pada variabel kreativitas terdapat 2 butir pertanyaan yang tidak valid sehingga pada variabel ini pertanyaan yang valid digunakan sebanyak 28 butir pertanyaan dari 30 butir pertanyaan. Keterangan lebih jelas dapat dilihat dari tabel 3.3. di bawah ini:

**Tabel 3.3. Uji Validitas Kreativitas**

No. Soal	$R_{hitung}$	$R_{tabel}$	Keterangan
1	0,432934	0,361	valid
2	0,412679	0,361	Valid
3	0,566905	0,361	Valid
4	0,608132	0,361	Valid
5	0,370794	0,361	Valid
6	0,521903	0,361	Valid
7	0,620165	0,361	Valid
8	0,442474	0,361	Valid
9	0,367494	0,361	Valid
10	0,523828	0,361	Valid
11	0,494302	0,361	Valid
12	0,467699	0,361	Valid
13	0,379127	0,361	Valid
14	0,509067	0,361	Valid
15	0,621945	0,361	Valid
16	0,445451	0,361	Valid
17	0,443362	0,361	Valid
18	0,411339	0,361	Valid
19	0,513495	0,361	Valid
20	0,686603	0,361	Valid
21	0,710371	0,361	Valid
22	0,651234	0,361	Valid
23	0,453051	0,361	Valid
24	0,368152	0,361	Valid
25	0,472597	0,361	Valid
26	0,415884	0,361	Valid
27	0,472498	0,361	Valid
28	0,400823	0,361	valid
29	-0,05136	0,361	tidak valid

30	0,213614	0,361	tidak valid
----	----------	-------	-------------

Selain harus valid, instrumen penelitian juga harus reliabel (konsisten). Menurut Sugiyono (2011: 3) reliabilitas berkenaan derajat konsistensi/keajegan data dalam interval waktu tertentu untuk menguji reliabilitas dalam variabel terikat penelitian ini, maka menggunakan metode *internal consistency* dengan rumus alpha digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0. Rumusan Alpha Cronbach adalah sebagai berikut adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Reabilitas instrumen

$k$  = Banyaknya butir pernyataan yang valid

$s_i^2$  = Varians butir

$\sum s_i^2$  = Jumlah varians butir i

$s_t^2$  = Varians skor total

### 3.2.2 Instrumen Kecerdasan Emosional

#### 3.1.2.1 Definisi Konseptual

Kecerdasan emosional adalah kemampuan mengelola emosi dan menempatkan perasaan dengan tepat serta kemampuan sosialnya yang meliputi sadar akan keadaan emosi diri sendiri, kemampuan dalam manajemen emosi,



kemampuan memotivasi diri, dan kemampuan menyatakan perasaan kepada orang lain.

### 3.1.2.2. Definisi Operasional

Kecerdasan emosional adalah kemampuan dalam mengembangkan emosi dan sosial siswa di sekolah SMK Cyber Media dalam mengelola kemampuan emosional yang dapat di ukur melalui kesadaran emosi diri sendiri, kemampuan manajemen emosi, kemampuan memotivasi diri, kemampuan mengenali emosi orang lain serta menjalin hubungan dengan orang lain.

### 3.1.2.3 Kisi-Kisi Instrumen

Variabel pengaruh kecerdasan emosional dibawah ini:

**Tabel 3.4. Kisi – Kisi Instrumen Variabel (X) Pengaruh Kecerdasan Emosional pada Siswa**

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Item
Kecerdasan Emosional	Mengenali Emosi Diri	1. Kesadaran Diri	1, 6*,24
	Manajemen Emosi	1. Menempatkan perasaan dengan tepat	2,5,17*
		2. Kemampuan menghibur diri sendiri	9*,35,37
		3. Melepaskan kecemasan	10, 19,32
		4. Melepaskan kemurungan	21,33,34
		5. Melepaskan Ketersinggungan	16*,20*,25
	Memotivasi Diri Sendiri	1. Menata Emosi sebagai Alat Mencapai tujuan	11,18
		2. Mengendalikan Diri Terhadap Kepuasan	13,38
		3. Dorongan Hati	3, 14
		4. Produktif dan Efektif dalam Berkarya	36,39*
	Mengenali Emosi Orang Lain	1. Mampu menerima sudut pandang orang lain	28,29*
		2. Keterampilan dalam Bergaul	4,7,8

		3. Mampu mendengarkan orang lain	22,23
		4. Memiliki kepekaan terhadap orang lain	40,41
	Menjalin Hubungan/Relasi	1. Bersikap demokratis	42,43
		2. Dapat hidup selaras dengan kelompok	44,45
		3. Memahami pentingnya membina hubungan dengan orang lain	30*,31
		4. Mampu menyelesaikan konflik dengan orang lain	26,27,28
		5. Senang berbagi rasa dan bekerjasama	12*,15*

#### 3.1.2.4 Jenis Instrumen

Dalam Penelitian ini menggunakan jenis instrumen kuesioner. Menurut Sugiyono (2014: 193) menjelaskan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner penelitian ini berbentuk kuesioner tertutup dengan menggunakan skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2008: 132) digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala ini, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen.

**Tabel 3.5. Skor Atas Jawaban Kuesioner (Sugiyono, 2014 : 135)**

No	Jenis Jawaban	Skor	
		Positif	Negatif
1	Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	4
2	Tidak Sesuai (TS)	2	3
3	Sesuai (S)	3	2
4	Sangat Sesuai (SS)	4	1

### 3.1.2.5 Pengujian Validitas dan Perhitungan Reliabilitas

Pada penelitian ini, uji validitas yang digunakan untuk variabel bebas dengan menghitung koefisien korelasi antara skor butir instrumen atau soal tes dengan skor total instrumen atau tes. Butir atau soal yang dianggap valid adalah butir instrumen atau soal tes yang skornya mempunyai koefisien korelasi yang signifikan dengan skor total instrumen atau tes instrumen sebaiknya memenuhi validitas internal dan eksternal. Menurut Sugiyono (2008: 248) rumus yang digunakan untuk mencari nilai korelasi pada variabel menggunakan rumus *Pearson Product Moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\left(\sqrt{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}\right)\left(n(\sum y^2) - (\sum y)^2\right)}$$

Keterangan:

$r$  = Koefisien korelasi

$n$  = Banyaknya sampel

$x$  = Jumlah skor suatu item

$y$  = Jumlah total skor jawaban

Dengan menggunakan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  koefisien korelasi yang diperoleh dari variabel bebas hasil penelitian dan hasil perhitungan dibandingkan dengan nilai dari tabel korelasi nilai  $r$  dengan derajat kebebasan  $(n-2)$ , dimana  $n$  menyatakan jumlah banyaknya responden. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dikatakan valid, sebaliknya  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  tidak valid.

Berdasarkan hasil uji coba instrument pada variabel kreativitas terdapat 4 butir pertanyaan yang tidak valid sehingga pada variabel ini pertanyaan yang valid

digunakan sebanyak 41 butir pertanyaan dari 45 butir pertanyaan. Keterangan lebih jelas dapat dilihat dari tabel 3.6. Di bawah ini:

**Tabel 3.6. Uji Validitas Kecerdasan Emosional**

No. Soal	$R_{hitung}$	$R_{tabel}$	Keterangan
1	0,57842	0,361	Valid
2	0,5792	0,361	Valid
3	0,4156	0,361	Valid
4	0,001986	0,361	tidak valid
5	0,4469	0,361	Valid
6	-0,0907	0,361	tidak valid
7	0,51319	0,361	Valid
8	0,40613	0,361	Valid
9	0,45184	0,361	Valid
10	0,38879	0,361	Valid
11	0,68921	0,361	Valid
12	0,45537	0,361	Valid
13	0,3822	0,361	Valid
14	0,63027	0,361	Valid
15	0,42418	0,361	Valid
16	0,45951	0,361	Valid
17	0,39803	0,361	Valid
18	0,41187	0,361	Valid
19	0,65563	0,361	Valid
20	0,37496	0,361	Valid
21	0,4199	0,361	Valid
22	-0,0588	0,361	tidak valid
23	0,43225	0,361	Valid
24	0,37431	0,361	Valid
25	0,54984	0,361	Valid
26	0,39294	0,361	Valid
27	0,38833	0,361	Valid
28	0,37807	0,361	Valid
29	0,42634	0,361	Valid
30	0,45268	0,361	Valid
31	0,47088	0,361	Valid
32	0,60961	0,361	Valid
33	0,41311	0,361	Valid
34	0,39117	0,361	Valid
35	0,39452	0,361	Valid
36	-0,20852	0,361	tidak valid

37	0,41663	0,361	Valid
38	0,48279	0,361	Valid
39	0,44685	0,361	Valid
40	0,36958	0,361	Valid
41	0,37109	0,361	Valid
42	0,38609	0,361	Valid
43	0,39487	0,361	Valid
44	0,38053	0,361	Valid
45	0,40168	0,361	Valid

Selain harus valid, instrumen penelitian juga harus reliabel (konsisten). Menurut Sugiyono (2011:3) reliabilitas berkenaan derajat konsistensi/keajegan data dalam interval waktu tertentu. Untuk menguji reliabilitas dalam variabel terikat penelitian ini, maka menggunakan metode *internal consistency* dengan rumus alpha digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0. Rumusan Alpha Cronbach adalah sebagai berikut adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Reabilitas instrumen

$k$  = Banyaknya butir pernyataan yang valid

$s_i^2$  = Varians butir

$\sum s_i^2$  = Jumlah varians butir i

$s_t^2$  = Varians skor total

### 3.6 Teknik Analisis Data

#### 3.6.1 Uji Persyaratan Analisis Data

Menentukan uji statistik perlu dilakukan uji persyaratan analisis. Pengujian dengan statistik parametrik mensyaratkan beberapa hal seperti uji normalitas dan uji korelasi.

##### 3.6.1.1 Uji Normalitas (Rumus Liliefors)

Uji normalitas perlu dilakukan karena langkah awal dari dalam mengolah data secara statistik. Menurut Sudjana (2005:219) uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan yaitu uji liliefors pada taraf signifikan  $\alpha = 5\%$  (0,05) dengan rumus sebagai berikut:

$$L_{hitung} = | F(Z_i) - S(Z_i) |$$

Keterangan:

$L_{hitung}$  = Harga mutlak terbesar

$F(Z_i)$  = Peluang angka baku

$S(Z_i)$  = proporsi jangka waktu

Dengan kriteria perhitungan sebagai berikut:

Jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$ , artinya data berdistribusi normal

Jika  $L_{hitung} > L_{tabel}$ , artinya data berdistribusi tidak normal

Adapun langkah-langkah pengujian normalitas adalah :

1. Data pengamatan  $Y_1, Y_2, Y_3, \dots, Y_n$  dijadikan bilangan baku  $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$  dengan menggunakan rumus (dengan  $\bar{Y}$  dan  $S$  masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku).
2. Untuk setiap bilangan baku ini dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang dengan rumus:  $F(z_i) = P(z < z_i)$ .
3. Selanjutnya dihitung proporsi  $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$  yang lebih kecil atau sama dengan  $z_i$ . Jika proporsi ini dinyatakan oleh  $S(z_i)$  maka:
  - 1) Hitung selisih  $F(z_i) - S(z_i)$ , kemudian tentukan harga mutlaknya.
  - 2) Ambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut, misal harga tersebut  $L_0 / L_{hitung}$ .

Untuk menerima atau menolak hipotesis nol ( $H_0$ ), dilakukan dengan cara membandingkan  $L_0 / L_{hitung}$  ini dengan nilai  $L_{kritis}$  yang terdapat dalam tabel untuk taraf nyata yang dipilih  $\alpha = 5\%$ . Untuk mempermudah perhitungan dibuat dalam bentuk tabel.

### 3.6.1.2 Uji Linearitas

Uji linearitas ini dimaksudkan untuk mengetahui garis hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikat berbentuk linier atau tidak (Sugiyono 2011:265). Uji linearitas dilakukan untuk membuktikan linearitas persamaan regresi (Sudjana, 2005:332). Rumus uji linearitas yang digunakan adalah Uji F sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{TC}}{RJK_{\epsilon}}$$

Penentuan kriteria pengukuran, jika nilai uji  $F_{hitung} <$  nilai tabel F, maka distribusi berpola linier. Mencari nilai  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 95% atau  $\alpha = 5\%$  dapat menggunakan rumus  $F_{tabel} = F(1 - \alpha)$  (db TC, db E) dimana db TC = N - k (dk pembilang) dan db E = k-2 (dk penyebut). Membandingkan nilai uji  $F_{hitung}$  dengan nilai tabel F.

Dengan Hipotesis Statistik:

$$H_0 : Y = \alpha + \beta X$$

$$H_a : Y \neq \alpha + \beta X$$

Kriteria pengujian linearitas adalah:

Tolak  $H_0$  jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka regresi non linier.

Terima  $H_0$  jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka regresi linier.

### 3.6.2 Uji Hipotesis

#### 3.6.2.1 Uji Korelasi *Product Moment*

Korelasi merupakan teknik analisis yang termasuk dalam salah satu teknik pengukuran asosiasi atau hubungan (*measures of association*) (Neolaka, 2014: 127) Rumus korelasi *product moment* digunakan sebagai berikut:

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

Keterangan :

$r$  = Nilai Koefisien Korelasi

$\sum X$  = Jumlah skor X

$\sum y$  = Jumlah skor Y

N = Jumlahresponden



**Tabel 3.7. Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi**

(Sugiyono, 2010:184)

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Hubungan</b>
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

Koefisien Korelasi ( $r$ ) seperti dikemukakan sebelumnya oleh (Supangat, 2007: 341). bahwa ukuran (besaran) yang menyatakan ada atau tidaknya hubungan (korelasi) diantara variabel-variabel yang bersangkutan dinyatakan dengan notasi ( $r$ ). Nilai  $r$  sebagai tingkat kekuatan hubungan antara dua variabel atau lebih (besarnya kontribusi yang diberikan oleh variabel yang memengaruhi), baik secara langsung maupun tidak langsung

### 3.6.2.2 Uji Koefisien Determinasi

Nilai koefisien determinasi ( $K_d$ ) menunjukkan persentase pengaruh semua variabel bebas terhadap variabel terikat. Rumus koefisien determinasi dapat ditunjukkan sebagai berikut:

$$K_d = r^2$$

Keterangan:

$K_d$  = Koefisien determinasi

$r$  = Korelasi *product moment* antara X dengan Y

### 3.6.2.3 Uji Signifikansi Korelasi

Uji signifikan korelasi dimaksudkan oleh Sugiyono (2011: 215) sebagai cara untuk menentukan apakah suatu dugaan hipotesis tersebut sebaiknya diterima atau ditolak. Rumus uji signifikansi korelasi dapat ditunjukkan sebagai berikut:

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

Keterangan:

$t_{\text{hitung}}$  = Nilai signifikan Koefisien Korelasi

$r$  = Koefisien korelasi

$n$  = Jumlah sampel

Kriteria pengambilan keputusannya yaitu :

Jika  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ , maka  $H_0$  diterima atau tidak signifikan.

Jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ , maka  $H_0$  ditolak atau signifikan

### 3.6.2.4 Uji Persamaan Regresi Sederhana

Regresi sederhana menurut (Sugiyono, 2011:237) didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel bebas dengan satu variabel terikat. Untuk menganalisis semua data yang diperoleh, digunakan rumus regresi sederhana dengan rumus:

$$Y' = a + bX$$

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

Keterangan:

$Y'$  = Variabel terikat (Kreativitas)

$X$  = Variabel bebas (Kecerdasan Emosional)

$n$  = banyaknya sampel

$a$  = Nilai Intercept (Konstan) Konstanta

$b$  = Koefisien regresi

### 3.6.2.5 Uji Signifikansi Regresi

Dalam penelitian ini menggunakan uji signifikansi regresi untuk menganalisis data dengan tahapan sebagai berikut: Uji signifikansi regresi menggunakan Uji F:

$$F = \frac{JK_{reg}}{JK_{s(n-2)}}$$

Atau

$$F = \frac{JK_{reg}}{JK_{s/db s}}$$

Varian garis regresi:

$$F_{reg} = \frac{RK_{reg}}{RK_{reg}}$$

Keterangan:

$F_{reg}$  = Harga bilangan F untuk garis regresi

$RK_{reg}$  = Rerata kuadrat garis regresi

$RK_{reg}$  = Rerata kuadrat residu

Penentuan signifikansi regresi yaitu membandingkan  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$ . Besarnya  $F_{tabel}$  yang disesuaikan dengan derajat kebebasan (db). Apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka regresi dinyatakan signifikan, sebaliknya apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka regresi dinyatakan tidak signifikansi (Widiyanto, 2013: 216)

Dalam langkah selanjutnya membandingkan harga  $F_{reg}$  dengan F pada tabel taraf signifikansi 5% dengan kemungkinan:

1. Jika  $F_{hitung}$  lebih besar daripada  $F_{5\%}$  maka signifikansi
2. Jika  $F_{hitung}$  lebih kecil daripada  $F_{5\%}$  maka non signifikansi

### 3.7 Hipotesis Statistika

Ada dua rumusan hipotesis, yaitu: hipotesis null ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ). Adapun hipotesis statistik dalam penelitian ini yakni:

$H_0$  :  $p = 0$  Kecerdasan emosional tidak mempengaruhi terhadap kreativitas siswa

$H_1$  :  $p \neq 0$  Kecerdasan emosional mempengaruhi terhadap kreativitas siswa