

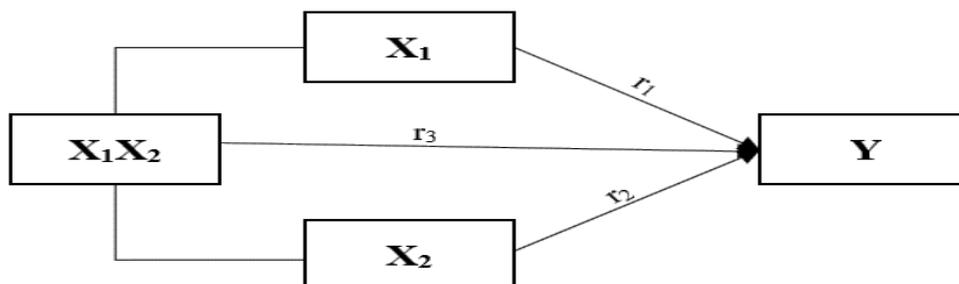
BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Alasan peneliti menggunakan metode ini karena mengacu pada pendapat Fraenkel & Wallen (2012) yang mengatakan bahwa penelitian deskriptif dapat menggambarkan keadaan yang terjadi selengkap dan seteliti mungkin. Dengan menggunakan metode deskriptif pada penelitian ini membantu peneliti untuk mendeskripsikan hubungan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal terhadap kerjasama tim dan performa atlet kata pada cabang olahraga karate.

3.2 Desain Penelitian

Agar suatu penelitian berjalan dengan lancar maka perlu dibuat langkah-langkah penelitian. Hal ini dilakukan agar penelitian tidak keluar dari ketentuan yang sudah ditetapkan, serta tujuan dari penelitian dapat tercapai. Penelitian ini digolongkan kedalam penelitian deskriptif dengan desain *Correlational*. Penelitian korelasional melibatkan mempelajari hubungan antar variabel dalam satu kelompok dan sering menunjukkan kemungkinan sebab dan akibat (Fraenkel & Wallen, 2012). Alasan pemilihan penelitian korelasional mengacu pada Fraenkel & Wallen (2012) yang mengatakan bahwa penelitian korelasional tidak memerlukan manipulasi atau intervensi dari pihak peneliti selain mengelola instrumen yang diperlukan untuk mengumpulkan data yang diinginkan. Adapun desain penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1
Desain Penelitian

(Fraenkel & Wallen, 2012)

Keterangan:

X₁ : Kecerdasan Intrapersonal.

X₂ : Kecerdasan Interpersonal.

Y : Performa Atlet kata beregu pada cabang olahraga karate.

r₁ : Hubungan kecerdasan intrapersonal dengan performa.

r₂ : Hubungan kecerdasan interpersonal dengan performa.

r₃ : Hubungan kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan interpersonal dengan performa.

Mengacu pada Gambar 3.1 maka penelitian ini bertujuan untuk mencari bagaimana hubungan kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan interpersonal dengan performa atlet kata beregu pada cabang olahraga karate.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah kelompok informasi yang diperoleh. Kelompok yang lebih besar diharapkan dapat menerapkan hasil yang disebut dengan populasi (Fraenkel & Wallen, 2012). Adapun pada penelitian ini yang menjadi populasi yaitu atlet karate pemula nomor kata beregu yang berada di FORKI Kabupaten Cianjur.

3.3.2 Sampel

Salah satu langkah terpenting dalam proses penelitian adalah pemilihan sampel individu yang akan berpartisipasi (Fraenkel & Wallen, 2012). Sampel dalam penelitian adalah kelompok dimana informasi diperoleh (Fraenkel & Wallen, 2012). Teknik pengumpulan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling* dengan karakteristik sampel yakni atlet memiliki usia latihan di atas satu tahun, atlet karate kata beregu di Kabupaten Cianjur yang telah menerima program latihan secara intensif, usia antara 12-16 tahun, tingkatan sabuk minimal kuning. Dengan karakteristik tersebut, didapat sejumlah 21 atlet yang terdiri 3 tim beregu putra (9 atlet) dan 4 tim beregu putri (12 atlet). Teknik ini digunakan

jika jumlah sample dalam penelitian yang memiliki kriteria tertentu untuk bisa dikategorikan sebagai sampel (Etikan, 2016).

3.4 Instrumen Penelitian

Tes atau penilain hasil keterampilan dalam olahraga biasanya digunakan oleh seorang pelatih maupun peneliti untuk memperkirakan tingkat kemampuan atlet, untuk mengevaluasi efektivitas intervensi (Robertson et al., 2014). Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu untuk mengukur intrapersonal, interpersonal, dan performa atlet kata pada karate pemula nomor kata.

3.4.1 Kecerdasan Intrapersonal

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengukur kecerdasan intrapersonal mengembangkan dari konsep *Life Skills Framework* yang teradapat pada Kendellen et al. (2017). Konsep tersebut terdapat aspek intrapersonal yang memiliki 4 variabel, yakni; fokus, ketekunan, penetapan tujuan, dan regulasi emosional. Pada penilaiannya setiap indikator dikembangkan menjadi 6 pernyataan (3 pernyataan positif dan 3 pernyataan negatif) sehingga pada permulaan soal keseluruhan terdapat 24 soal, yang mana setiap soalnya harus di isi oleh atlet mulai dari 1 (tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju) hal ini bertujuan untuk menilai seberapa sering mereka memmanifestasikan perilaku tertentu. Adapun kisi-kisi instrumen kecerdasan intrapersonal terdapat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Intrapersonal

No	Indikator	Sub Indikator	No Soal
1	Fokus - Mengarahkan perhatian dan upaya terhadap tugas tertentu	A. Memperhatikan	Soal 1 Soal 14 Soal 15 Soal 3 Soal 16 Soal 17
2	Ketekunan - Mempertahankan usaha saat menghadapi rintangan dan tantangan dalam mengejar suatu tujuan.	B. Selalu berusaha yang terbaik	Soal 2 Soal 13 Soal 19 Soal 4 Soal 12 Soal 18

3	Penetapan tujuan - Proses memutuskan apa yang dijadikan keinginan, merencanakan cara mendapatkannya, dan mengupayakannya.	C. Memutuskan dan bekerja keras untuk mencapai sesuatu	Soal 5 Soal 21 Soal 10 Soal 6 Soal 20 Soal 11
4	Regulasi emosional - Melatih kendali atas emosi diri	D. Tetap tenang	Soal 23 Soal 7 Soal 9 Soal 22 Soal 8 Soal 24

(Kendellen et al., 2017)

3.4.2 Kecerdasan Interpersonal

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengukur kecerdasan interpersonal mengembangkan dari konsep *Life Skills Framework* yang terdapat pada Kendellen et al. (2017). Konsep tersebut terdapat aspek kecerdasan interpersonal memiliki 4 variabel yakni sportifitas, kejujuran, kerjasama tim, dan menghormati. Pada penilaiannya setiap variabel dikembangkan menjadi 6 pernyataan (3 pernyataan positif dan 3 pernyataan negatif) sehingga pada permulaan soal keseluruhan terdapat 24 soal, yang mana setiap soalnya harus di isi oleh atlet mulai dari 1 (tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju) hal ini bertujuan untuk menilai seberapa sering mereka memanifestasikan perilaku tertentu. Adapun kisi-kisi instrumen kecerdasan interpersonal terdapat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Interpersonal

No	Indikator	Sub Indikator	No Soal
1	Sportivitas - Komitmen terhadap etika permainan yang adil dengan menunjukkan integritas untuk aturan permainan dan memperhatikan orang lain.	A. Bermain adil	Soal 1 Soal 23 Soal 20 Soal 22 Soal 5 Soal 18
2	Kejujuran - Bertindak dengan integritas dengan jujur pada diri sendiri dan orang lain	B. Mengatakan kebenaran	Soal 2 Soal 16 Soal 21 Soal 19 Soal 6 Soal 17
3	Kerja tim - Bekerja secara kooperatif sebagai kelompok untuk mencapai tujuan bersama.	C. Bekerja sama	Soal 3 Soal 12 Soal 15

			Soal 14 Soal 7 Soal 11
4	Menghormati – Menunjukkan pertimbangan, kesopanan, dan kepedulian terhadap seseorang atau sesuatu (misalnya, teman sekelas, guru, peraturan, peralatan).	D. Bersikap baik terhadap orang dan benda	Soal 4 Soal 9 Soal 24 Soal 13 Soal 8 Soal 10

(Kendellen et al., 2017)

3.4.3 Performa Kata Beregu Cabang Olahraga Karate

Untuk mengukur performa kata cabang olahraga karate ini atlet harus melakukan performa terbaik sesuai peraturan pertandingan kata, lalu penilaian dilakukan oleh juri menyesuaikan peraturan WKF yang tertuang pada peraturan pertandingan FORKI (2020).

Adapun penilaian juri dalam menilai kategori kata, sebagai berikut:

1. Dalam menilai penampilan peserta perorangan atau tim, para Juri akan mengevaluasi penampilan secara berimbang berdasarkan pada 2 kriteria utama (penampilan tehnik & penampilan atletik).
2. Penampilan dievaluasi dari penghormatan saat memulai Kata sampai penghormatan saat mengakhiri Kata dengan pengecualian dalam babak perebutan medali nomor beregu, dimana penampilan dievaluasi bersamaan saat Pencatat Waktu memulai penghitungan waktu dari penghormatan saat memulai Kata dan berakhir ketika tim tersebut melakukan penghormatan setelah menyelesaikan Bunkai.
3. Variasi ringan yang diajarkan oleh aliran Karate peserta (Ryu-Ha) akan diijinkan. Peserta harus menampilkan Kata yang berbeda dalam tiap babak / putaran. Sekali ditampilkan sebuah Kata tidak boleh ditampilkan kembali; meskipun pada partai tambahan dalam kasus nilai seri. Hanya Kata dalam daftar di atas yang diijinkan untuk ditampilkan.

Sedangkan untuk sistem pemberian angka dalam penilaian kata secara terperinci sebagai berikut:

1. Penampilan Tehnik & Atletik diberikan penilaian yang berbeda menggunakan skala yang sama dari 5,0 sampai dengan 10,0; dimana dalam pemberian nilai digunakan kelipatan dari 0,2 setelah koma (contoh: 7,2 – 7,4 – 7,6 – 7,8 – 8,0).

2. 5,0 merupakan nilai terendah yang mungkin diberikan dari suatu penampilan Kata.
3. 10,0 merupakan nilai sempurna yang mungkin diberikan dari suatu penampilan Kata.
4. Jika terjadi diskualifikasi maka nilai yang diberikan adalah 0,0.
5. Sistem komputer akan menghapus (masing–masing) dari kedua kriteria tersebut: 2 nilai tertinggi & 2 nilai terendah. Ini berarti tiap kriteria hanya akan menyisakan nilai dari 3 orang Juri saja.
6. Nilai akhir dari penampilan tehnik adalah adalah 70% dari total nilai yang diberikan 3 orang Juri (total nilai dikalikan 0,7).
7. Nilai akhir dari penampilan atletik adalah adalah 30% dari total nilai yang diberikan 3 orang Juri (total nilai dikalikan 0,3).
8. Nilai akhir dari kedua kriteria dijumlah lalu hasilnya diumumkan oleh Penyiar.
9. Bunkai harus disetarakan pentingnya dengan Kata itu sendiri.

Langkah-langkah juri dalam memberikan atau menentukan nilai seri terdapat pada Tabel 3.3:

Tabel 3.3
Langkah-Langkah Menentukan Nilai Seri

Langkah ke 1	Membandingkan seluruh nilai Penampilan Tehnik sebelum dikalikan 70%. Yang memperoleh nilai yang lebih besar yang menang.
Langkah ke 2	Membandingkan seluruh nilai Penampilan Atletik sebelum dikalikan 30%. Yang memperoleh nilai yang lebih besar yang menang.
Langkah ke 3	Membandingkan nilai – nilai Penampilan Tehnik kecuali nilai terendah. Yang memperoleh nilai yang lebih besar yang menang.
Langkah ke 4	Membandingkan nilai – nilai Penampilan Tehnik kecuali nilai tertinggi. Yang memperoleh nilai yang lebih besar yang menang.
Langkah ke 5	Membandingkan nilai – nilai Penampilan Atletik kecuali nilai terendah. Yang memperoleh nilai yang lebih besar yang menang.
Langkah ke 6	Membandingkan nilai – nilai Penampilan Atletik kecuali nilai tertinggi. Yang memperoleh nilai yang lebih besar yang menang.

Langkah ke 7	Membandingkan nilai – nilai Penampilan Tehnik yang tertinggi tanpa menyertakan nilai terendah. Yang memperoleh nilai yang lebih besar yang menang.
Langkah ke 8	Membandingkan nilai – nilai Penampilan Tehnik yang terendah tanpa menyertakan nilai tertinggi. Yang memperoleh nilai yang lebih besar yang menang.
Langkah ke 9	Membandingkan nilai – nilai Penampilan Tehnik yang terendah tanpa menyertakan nilai terendah. Yang memperoleh nilai yang lebih besar yang menang.
Langkah ke 10	Membandingkan nilai – nilai Penampilan Atletik yang tertinggi tanpa menyertakan nilai terendah. Yang memperoleh nilai yang lebih besar yang menang.
Langkah ke 11	Membandingkan nilai – nilai Penampilan Atletik yang terendah tanpa menyertakan nilai tertinggi. Yang memperoleh nilai yang lebih besar yang menang.
Langkah ke 12	Membandingkan nilai – nilai Penampilan Atletik yang terendah tanpa menyertakan nilai terendah. Yang memperoleh nilai yang lebih besar yang menang.
Langkah ke 13	Membandingkan nilai – nilai Penampilan Tehnik yang tertinggi tanpa menyertakan nilai tertinggi. Yang memperoleh nilai yang lebih besar yang menang.
Langkah ke 14	Membandingkan nilai – nilai Penampilan Atletik yang tertinggi tanpa menyertakan nilai tertinggi. Yang memperoleh nilai yang lebih besar yang menang.
Langkah ke 15	Ketika semua langkah sebelumnya tidak dapat memutuskan pemenang, maka posisi pemenang dalam kasus seri akan diputuskan dengan menggunakan sistem pengundian koin secara elektronik.

(FORKI, 2020)

Tabel 3.4 menjelaskan bagaimana langkah-langkah penilaian dalam menilai performa kata beregu cabang olahraga karate bila terjadi nilai yang seri. Sedangkan untuk kriteria penilaian kata beregu dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4
Kriteria Penilaian

Penampilan Kata	Penampilan Bunkai (diterapkan pada babak perebutan medali dalam nomor beregu)
1. Penampilan Tehnik :	1. Penampilan Tehnik :
a. Kuda - kuda	a. Kuda - kuda
b. Tehnik - tehnik	b. Tehnik - tehnik
c. Transisi gerakan	c. Transisi gerakan

d. Ketepatan waktu / keserempakan	d. Ketepatan waktu
e. Pernafasan yang benar	e. Pengendalian / Kontrol gerakan
f. Fokus (Kime)	f. Fokus (Kime)
g. Kesesuaian : konsisten dalam penampilan kihon sesuai aliran (Ryu-ha) dari Kata yang dimainkan	g. Kesesuaian (pada Kata yang dimainkan) dengan menggunakan gerakan yang sebenarnya seperti yang ditampilkan dalam Kata
2. Penampilan Atletik / Keolahragaan :	2. Penampilan Atletik / Keolahragaan :
a. Kekuatan	a. Kekuatan
b. Kecepatan	b. Kecepatan
c. Keseimbangan	c. Keseimbangan

(FORKI, 2020)

3.5 Uji Coba Instrumen Penelitian

Instrumen pengukuran variabel dalam penelitian kuantitatif harus memenuhi beberapa persyaratan agar menghasilkan data pengukuran variabel penelitian yang akurat. Persyaratan yang paling banyak dikemukakan oleh para ahli dan dianggap syarat baku adalah validitas dan reliabilitas. Uji validitas dan reliabilitas instrumen kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, dan performa atlet kata beregu pada cabang olahraga karate, dilakukan pada 33 responden yang memiliki karakteristik sama dengan sampel sesungguhnya. Adapun cara pengambilan data dilakukan melalui pengisian *google form* yang disebarakan kepada seluruh responden.

3.5.1 Uji Validitas Instrumen

Uji validitas adalah suatu data dapat dipercaya kebenarannya sesuai dengan kenyataan. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Pandey & Pandey (2015) menyatakan suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Menurut Singh (2018) bahwa valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Untuk menguji validitas dari instrumen ini digunakan program SPSS dengan *Pearson Correlation* tingkat signifikansi 5%. Menyesuaikan dengan jumlah responden yang ikut serta dalam uji validitas ini berjumlah 33 responden, apabila mengacu pada distribusi R tabel dengan signifikansi 5% maka R tabel untuk 33

responden adalah 0,344. Langkah selanjutnya apakah setiap pernyataan itu valid atau tidak, apabila nilai dari butir pernyataan lebih besar dari R tabel maka butir pernyataan tersebut dinyatakan Valid (dapat digunakan), sedangkan apabila nilai butir pernyataan kurang dari R tabel maka butir pernyataan tersebut tidak valid (dianggap gugur/tidak bisa digunakan). Adapun rincian pernyataan hasil uji validitas instrumen penilaian kecerdasan intrapersonal pada tabel 3.5, dan tabel 3.6 hasil uji validitas instrumen interpersonal.

Tabel 3.5
Hasil Uji Validitas Instrumen Kecerdasan Intrapersonal

Indikator	no soal	R hitung (Correctedtotal correlation)	r Table (n=33)	Keterangan
Fokus	1	0,474	0,344	Valid
	14	0,135	0,344	Tidak Valid
	15	0,478	0,344	Valid
	3	0,74	0,344	Valid
	16	0,595	0,344	Valid
	17	0,55	0,344	Valid
Ketekunan	2	0,295	0,344	Tidak Valid
	13	0,406	0,344	Valid
	19	0,164	0,344	Tidak Valid
	4	0,588	0,344	Valid
	12	0,737	0,344	Valid
	18	0,633	0,344	Valid
Penetapan tujuan	5	0,474	0,344	Valid
	21	0,367	0,344	Valid
	10	0,478	0,344	Valid
	6	0,611	0,344	Valid
	20	0,628	0,344	Valid
	11	0,737	0,344	Valid
Regulasi emosional	23	0,657	0,344	Valid
	7	0,474	0,344	Valid
	9	0,478	0,344	Valid
	22	0,707	0,344	Valid
	8	0,716	0,344	Valid
	24	0,657	0,344	Valid

Melihat hasil uji validitas instrumen intrapersonal pada tabel 3.5, dari 24 total soal yang diuji, didapatkan 21 item soal valid (r hitung $>$ r tabel) dan 3 soal tidak valid (r hitung $<$ r tabel). Namun secara keseluruhan, setiap sub indikator sudah terwakili oleh setidaknya minimal 1 pertanyaan yang valid. Dengan demikian 21 item soal dapat digunakan dalam mengukur kecerdasan intrapersonal. Adapun hasil uji validitas instrumen kecerdasan interpersonal terdapat pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6
Hasil Uji Validitas Instrumen Kecerdasan Interpersonal

Indikator	no soal	r hitung (Corrected total correlation)	r Table (n=33)	Keterangan
Sportivitas	1	0,402	0,344	Valid
	23	0,512	0,344	Valid
	20	0,508	0,344	Valid
	22	0,782	0,344	Valid
	5	0,620	0,344	Valid
	18	0,164	0,344	Tidak Valid
Kejujuran	2	0,113	0,344	Tidak Valid
	16	0,471	0,344	Valid
	21	0,453	0,344	Valid
	19	0,631	0,344	Valid
	6	0,479	0,344	Valid
	17	0,513	0,344	Valid
Kerja tim	3	0,561	0,344	Valid
	12	0,550	0,344	Valid
	15	0,471	0,344	Valid
	14	0,558	0,344	Valid
	7	0,358	0,344	Valid
	11	0,632	0,344	Valid
Menghormati	4	0,557	0,344	Valid
	9	0,599	0,344	Valid
	24	0,652	0,344	Valid
	13	0,700	0,344	Valid
	8	0,726	0,344	Valid

	10	0,783	0,344	Valid
--	----	-------	-------	-------

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen interpersonal pada tabel 3.6, diketahui terdapat total 22 item soal valid (r hitung $>$ r tabel) dan 2 soal tidak valid (r hitung $<$ r tabel). Namun secara keseluruhan sub indikator sudah terwakili oleh setidaknya minimal 1 pertanyaan yang valid. Dengan demikian 22 item soal yang dapat digunakan dalam pengujian kecerdasan interpersonal.

3.5.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Pandey & Pandey (2015) menyatakan suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan software SPSS. Reliabel instrumen merupakan syarat untuk pengujian validitas instrumen. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik Cronbach Alpha, untuk mengetahui tingkat reliabilitas instrumen dari variabel sebuah penelitian. Suatu kuesioner dikatakan handal jika nilai Cronbach Alpha $>$ 0,60. Hasil uji reliabilitas instrumen ada pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7
Hasil Uji Reabilitas Instrumen

Variabel	Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha yang di-syaratkan	Keterangan
Interpersonal	0,887	Cronbach's Alpha $>$ 0,60	Reliabel
Intrapersonal	0,900	Cronbach's Alpha $>$ 0,60	Reliabel

Hasil uji reliabilitas instrumen variabel interpersonal, intrapersonal, dan performa atlet kata beregu pada cabang olahraga karate menunjukkan nilai lebih besar dari nilai *Cronbach's Alpha* yang disyaratkan sehingga dapat disimpulkan ketiga instrumen (kuesioner) dinyatakan reliabel. Karena seluruh instrumen telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, maka seluruh instrumen dapat dinyatakan layak digunakan dalam penelitian ini.

3.6 Analisis Data

Analisis data adalah suatu cara yang digunakan untuk melakukan pengolahan data yang telah diperoleh dalam penelitian dan untuk menguji hipotesis dalam penelitian digunakan teknik analisis data. Menurut Prameswari (2011), "Analisis

data diartikan sebagai upaya mengolah data menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat data tersebut dapat dengan mudah dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian”. Menurut Zawacki-Richter et al. (2019) analisis data penelitian diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian. Adapun pada pengujian hipotesis menggunakan analisis statistik uji regresi ganda. Program *Statistical Package for Social Science* (SPSS) seri 20 yang digunakan untuk menganalisis data pada penelitian ini. Langkah-langkah dalam penelitian ini dengan menggunakan analisis Uji regresi linier sederhana dan uji regresi berganda sebagai berikut:

3.6.1 Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik bertujuan untuk mengetahui kondisi data yang diperlukan dalam penelitian. Hal tersebut dilakukan agar diperoleh model analisis yang tepat. Model analisis regresi berganda penelitian ini mensyaratkan uji asumsi terhadap data yang meliputi:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan untuk menguji hipotesis berdistribusi normal atau tidak. Menurut Siregar (2017) menyatakan bahwa tujuan dari uji normalitas data adalah mengetahui populasi data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal maka data tersebut memenuhi prasyarat analisis regresi berganda. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan program *SPSS 20 for Windows*. Pengujian normalitas ini menggunakan Kolmogorov Smirnov dengan taraf signifikansi 5%. Asumsi normalitas terpenuhi ketika pengujian normalitas menghasilkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sebaliknya asumsi normalitas tidak terpenuhi ketika pengujian normalitas menghasilkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (Priyatno, 2012).

2) Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk menguji asumsi yang diambil benar atau tidak menyimpang dan untuk mengetahui bentuk hubungan antar variabel bebas dengan variabel terikat, apakah berbentuk linier atau non linier (Ghozali, 2016). Uji linieritas pada penelitian ini menggunakan *Test for Linearity* pada taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linier bila

signifikansi (*Linearity*) $< 0,05$ dengan perhitungan menggunakan aplikasi *SPSS 20 for windows*. Jika uji yang dilakukan tidak menunjukkan linear maka analisis regresi tidak dapat dilanjutkan.

3) Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas adalah uji yang dilakukan untuk memastikan di dalam sebuah model regresi ada interkorelasi atau kolinearitas antar variabel bebas. Uji Multikolinearitas diperlukan untuk mengetahui ada tidaknya variabel independen yang memiliki kemiripan antara variabel independen dalam satu model regresi. Jika terdapat korelasi maka dinyatakan bahwa model regresi mengalami masalah multikolinearitas. Interkorelasi dapat dilihat dengan melihat nilai koefisien korelasi dari nilai VIF dan Tolerance.

4) Uji Homoskedastisitas

Uji homoskedastisitas digunakan dalam menguji error atau galat dalam model statistik untuk melihat apakah *varians* atau keragaman dari *error* terpengaruh oleh faktor lain atau tidak, misalnya untuk analisis data runtun waktu, apakah keragaman *error* nya terpengaruh oleh waktu atau tidak, atau kalau datanya *cross section* maka apakah *varians* dari *error* berubah-ubah atau tidak. Biasanya uji statistik yang digunakan diantara adalah uji *Levene* (SPSS), *One way Anova* (SPSS), uji korelasi *Spearman* (SPSS), uji Breush-Pagan Goodfrey, uji Harvei, uji Glejser, uji ARCH, dan uji *White* pada paket program Eviews. Pada penelitian ini untuk menguji homoskedastisitas menggunakan uji Glejser.

3.6.2 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan ketika data sudah memenuhi prasyarat analisis. Maka langkah selanjutnya yaitu melakukan analisis regresi linier sederhana dan regresi berganda menggunakan program *SPSS 20 for Windows*. Analisis regresi berganda merupakan salah satu bentuk analisis regresi linier di mana variabel bebasnya lebih dari satu. Analisis regresi adalah analisis yang dapat digunakan untuk untuk melihat hubungan antara lebih dari satu variabel X (Independen) terhadap variabel Y (Dependen).

Dasar Pengambilan Keputusan:

Jika nilai $F \text{ Change} < 0,05$, maka berkorelasi

Jika nilai F Change $> 0,05$, maka tidak berkorelasi

Pedoman Derajat Hubungan:

Nilai Pearson Corelation 0,00-0,20 = Tidak Berkorelasi

Nilai Pearson Corelation 0,21-0,40 = Korelasi Lemah

Nilai Pearson Corelation 0,41-0,60 = Korelasi Sedang

Nilai Pearson Corelation 0,61-0,80 = Korelasi Kuat

Nilai Pearson Corelation 0,81-1,00 = Korelasi Sempurn

