

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Perihal metode penelitian, Sugiyono (2012, hlm. 2) menjelaskan:

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. Sistematis artinya proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Berdasarkan pendapat Sugiyono di atas metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mengumpulkan data. Dengan demikian metode penelitian yang digunakan untuk mencari atau mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan metode survey *cross sectional*.

Menurut Indrawan (2016, hlm. 53) “Metode survey *cross sectional* merupakan jenis survey yang mengamati sebuah objek penelitian, baik satu maupun beberapa variabel pada suatu masa yang sama. Metode tersebut bertujuan ingin melihat bagaimana kejadian-kejadian berlangsung pada waktu tertentu terjadi, dan adakah dampaknya pada kejadian yang lain. Hal yang terakhir itu disebut metode sebab akibat (causal)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran audio-visual terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran simpanan giro studi kasus pada mata pelajaran dasar-dasar perbankan kelas X akuntansi 4 di SMK Negeri 3 Bandung.

B. Desain Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian sangat perlu dilakukan perencanaan dan perancangan penelitian, agar penelitian dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Berkaitan dengan desain penelitian Moh Nazir (2011, hlm. 84) memberikan penjelasan sebagai berikut:

Desain dari penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian.

Desain penelitian mencakup proses-proses berikut:

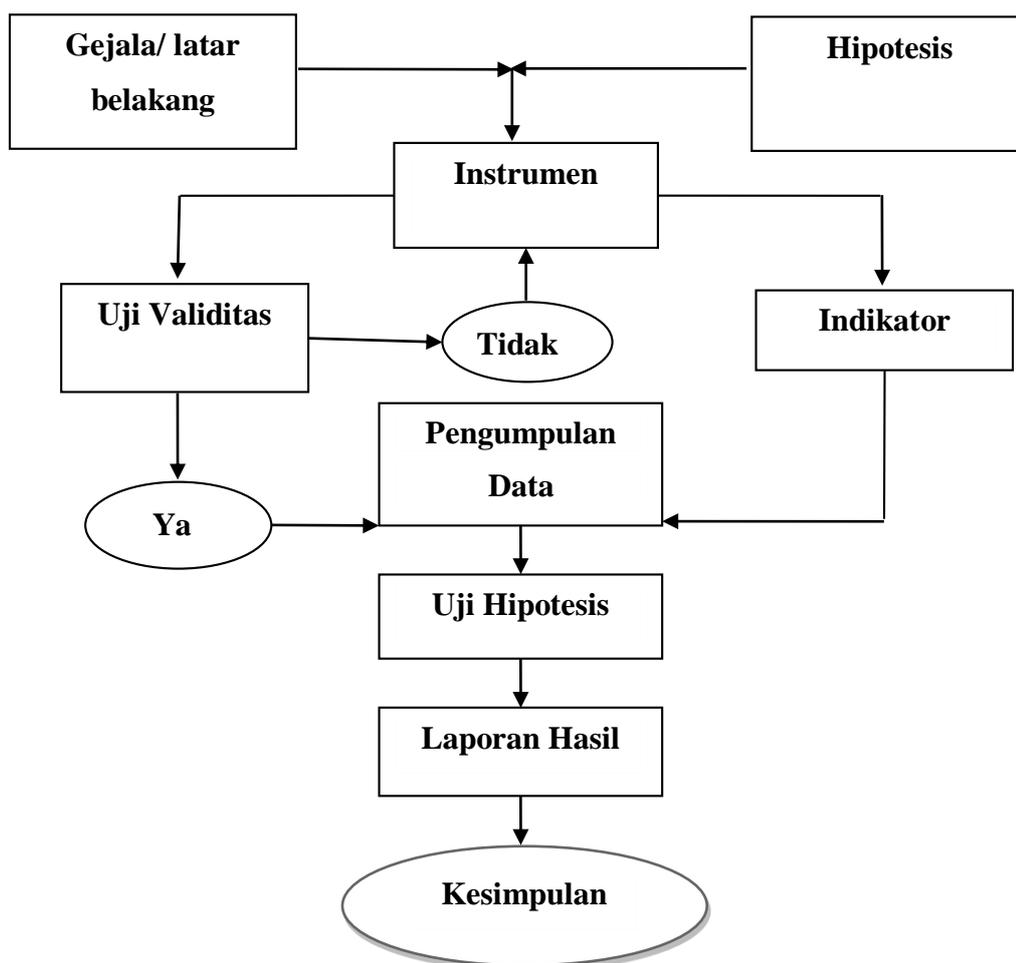
- a. Identifikasi dan pemilihan masalah penelitian
- b. Pemilihan kerangka konseptual untuk masalah penelitian serta hubungan-hubungan dengan penelitian sebelumnya.
- c. Menginformasikan masalah penelitian termasuk membuat spesifikasi dan tujuan, luas jangkau (*scope*), dan hipotesis untuk diuji.
- d. Membangun penyelidikan atau percobaan.
- e. Memilih serta memberi definisi terhadap pengukuran variabel-variabel.
- f. Memilih prosedur dan teknik sampling yang digunakan.
- g. Menyusun alat serta teknik untuk mengumpulkan data.
- h. Membuat coding, serta mengadakan editing dan prosesing data.
- i. Menganalisis data serta pemilihan prosedur statistik untuk mengadakan generalisasi serta inferensi statistik.
- j. Pelaporan hasil penelitian, termasuk proses penelitian, diskusi serta interpretasi data, generalisasi, kekurangan-kekurangan penemuan, serta mengajukan beberapa saran dan kerja penelitian yang akan datang.

Dari pemaparan di atas maka dapat dikatakan bahwa desain penelitian merupakan semua proses penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam melaksanakan penelitian mulai dari perencanaan sampai dengan pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada waktu yang telah ditetapkan. Adapun proses-proses dalam desain penelitian ini adalah:

- a. Peneliti mengidentifikasi dan memilih masalah yang ada di kelas X akuntansi 4 SMK Negeri 3 Bandung yakni berupa minat belajar siswa
- b. Peneliti memilih media pembelajaran audio-visual untuk mengatasi masalah penelitian berupa minat belajar siswa
- c. Peneliti memberikan asumsi untuk diuji bahwa besar pengaruhnya media pembelajaran audio-visual (X) terhadap minat belajar siswa (Y) dalam pembelajaran simpanan giro studi kasus pada mata pelajaran dasar-dasar perbankan kelas X Akuntansi 4 SMK Negeri 3 Bandung
- d. Berdasarkan hipotesis yang dibuat peneliti akan membangun penyelidikan atau percobaan dengan metode survey *cross sectional*.
- e. Peneliti memilih teori-teori dari para ahli mengenai variable X media pembelajaran audio-visual dan variable Y minat belajar siswa
- f. Peneliti akan menggunakan seluruh sisiwa kelas X akuntansi 4 di SMK Negeri 3 Bandung untuk mengumpulkan data
- g. Peneliti akan menggunakan angket sebagai teknik pengumpulan data

- h. Untuk memproses hasil data peneliti akan menggunakan program *SPSS 24 for windows*
- i. Peneliti akan menganalisis data serta memilih prosedur statistik untuk melakukan perhitungan dan uji hipotesis guna menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan melalui program *SPSS 24 for windows*
- j. Peneliti akan melaporkan hasil penelitian pada pihak yang bersangkutan dengan penelitian seperti sekolah dan universitas. Peneliti juga akan memberikan saran untuk penelitian yang akan datang agar jauh lebih baik.

Adapun desain dalam penelitian ini sebagai berikut :



Gambar 3.1

Desain Penelitian

Pengaruh Media Pembelajaran Audio-Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 4 di SMK Negeri 3 Bandung (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perbankan dalam pembelajaran simpanan giro)

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Menurut Sukardi (2012, hlm. 55) “Subjek yang akan diambil dalam penelitian biasanya disebut sebagai populasi yang berarti makhluk hidup”. Subjek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X akuntansi 4 di SMK Negeri 3 Bandung tahun pelajaran 2016/2017.

2. Objek Penelitian

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 38) “Objek penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang atau kegiatan atau variable yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran audio-visual dan minat belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar perbankan dalam pembelajaran simpanan giro.

D. Rancangan Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

3. Operasionalisasi Variabel

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 60) “Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Kegunaan dari operasionalisasi variabel adalah untuk mengidentifikasi variabel-variabel penelitian menjadi kategori-kategori data yang harus dikumpulkan oleh peneliti agar pengukuran yang dilakukan dapat lebih mudah. Dengan kata lain definisi variabel ini dapat dijadikan patokan dalam pengumpulan data. Variabel dari penelitian ini terdiri dari variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat).

Tabel 1.1
Operasionalisasi Variabel

Variabel	Dimensi	Indikator
Media Pembelajaran Audio-Visual (Variabel X)	Fungsi media pembelajaran Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2016, hlm. 25)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. 2. Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, 3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif. 4. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat. 5. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan

Variabel	Dimensi	Indikator
		<ol style="list-style-type: none"> 6. Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun. 7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan. 8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif yang mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.
	Keuntungan media pembelajaran Audio-visual Arsyad (2016, hlm. 50-51)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat melengkapi: <ol style="list-style-type: none"> a. Pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca b. Pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka berdiskusi c. Pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka berpraktek 2. Dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disajikan secara berulang-ulang. 3. Media pembelajaran audio-visual dapat: <ol style="list-style-type: none"> a. Meningkatkan motivasi b. Membentuk sikap/prilaku 4. Mengandung nilai-nilai positif yang dapat: <ol style="list-style-type: none"> a. Mengundang pemikiran dalam kelompok siswa. b. Mengundang pembahasan dalam kelompok siswa. 5. Dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung merapi atau binatang buas 6. Dapat digunakan dalam kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen maupun perorangan. 7. Dapat mempersingkat gambaran kejadian normal.
Minat Belajar (Variabel Y)	Tolak ukur minat belajar Herliana dalam Kamriantiramli http://kamriantiramli.wordpress.com/tag/minat-minat-belajar/	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesukaan <ol style="list-style-type: none"> a. Senang mengikuti pelajaran, b. Tidak ada perasaan bosan saat pelajaran. c. Hadir saat pelajaran. 2. Ketertarikan <ol style="list-style-type: none"> a. Antusias dalam mengikuti pelajaran b. Tidak menunda tugas dari guru. 3. Perhatian Siswa <ol style="list-style-type: none"> a. Mendengarkan penjelasan guru b. Mencatat materi. 4. Keterlibatan Siswa <ol style="list-style-type: none"> a. Aktif dalam diskusi

Variabel	Dimensi	Indikator
		b. Aktif bertanya c. Aktif menjawab pertanyaan dari guru.

4. Rancangan Pengumpulan Data

a. Observasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2014, hlm. 272) mengatakan “dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi”.

Observasi dilakukan oleh penulis dengan mengamati situasi dan keadaan pembelajaran berupa minat belajar siswa ketika guru menggunakan media pembelajaran audio-visual yang berada di kelas X akuntansi 4 SMK Negeri 3 Bandung. Data yang dikumpulkan dari observasi berupa data minat belajar siswa ketika guru menggunakan media pembelajaran audio-visual pada pembelajaran simpanan giro mata pelajaran dasar-dasar perbankan.

b. Kuisisioner / Angket

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 142) “Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Kuisisioner digunakan untuk menyebutkan metode maupun instrument yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media audio-visual terhadap minat belajar siswa. Data yang diperoleh dari teknik pengumpulan adalah persepsi siswa tentang penerapan media pembelajaran audio-visual dan minat belajar siswa pada pembelajaran simpanan giro mata pelajaran dasar-dasar perbankan.

Menurut Indrawan (2016, hlm. 117) “*Skala likert* merupakan pengembangan dari skala rating, khusus dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu objek sikap atau perlakuan”.

Penelitian mengukur pemahaman peserta didik tentang pengaruh media pembelajaran audio-visual terhadap minat belajar, maka penulis menggunakan skala likert dengan pemberian skor yang ditentukan pada setiap butir pertanyaan

penskoran untuk angket didasarkan pada *skala likert* dimana setiap *option* terdiri dari lima kategori yang diberi skala nilai. Pemberian skor tersebut didasarkan pada ketentuan sebagai berikut:

Tabel 1.2
Skala Likert

Alternative	Bobot/Nilai Positif
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber: Sugiyono, 2012, Metode Penelitian, hlm. 93, disesuaikan.

Berdasarkan pengertian di atas, maka data yang diharapkan diperoleh dari penggunaan angket untuk penelitian yang akan dilakukan adalah memperoleh data primer berupa persepsi siswa terhadap media pembelajaran audio-visual dan minat belajar yang berasal dari responden untuk kemudian diolah dan melihat hasil antara pengaruh media pembelajaran audio-visual terhadap minat belajar.

5. Instrumen Penelitian

Menurut Indrawan (2016, hlm. 112) “Instrumen penelitian merupakan alat bagi peneliti yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan permasalahan penelitian”. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrument yang belum terstandar, sehingga untuk menghindari dihasilkannya data tidak sah lebih dahulu dilakukan uji coba terhadap instrument tersebut. Instrumen untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini berupa:

c. Data Observasi

Data observasi yang dilakukan untuk mengumpulkan data berupa dimensi tolak ukur minat belajar siswa yaitu:

- a. Kesukaan
- b. Ketertarikan
- c. Perhatian

33	11612819	SYIFA NURFADILLA										
34	11612820	WANDA AULIA FAUZIAH										
35	11612821	YULIANI RISMAWATI										
36	11612822	ZALFA										
37	11612823	ZULFA NUR HANIFAH										

Keterangan :

1. Rasa senang mengikuti pelajaran
2. Rasa tidak bosan belajar
3. Hadir dalam pelajaran
4. Aktif berdiskusi
5. Aktif bertanya
6. Aktif menjawab
7. Mendengarkan materi
8. Mencatat materi
9. Antusias belajar
10. Tidak menunda tugas

d. Format Quisioner/Angket

Format quisioner/angket yang dibuat untuk mengumpulkan data berupa dimensi sebagai berikut:

1. Fungsi media pembelajaran
2. Keuntungan media audio-visual

Bentuk Instrumen angket dapat dilihat pada table sebagai berikut :

Tabel 1.4
Angket Media Pembelajaran Audio-Visual (Variabel X) dan Minat Belajar Siswa (Variabel Y)

No	Pernyataan	SB	B	C	TB	STB
Fungsi Media Pembelajaran						
1	Penyampaian materi ajar dengan menggunakan media pembelajaran					
2	Ketertarikan anda pada materi ajar jika menggunakan media pembelajaran					

No	Pernyataan	SB	B	C	TB	STB
3	Keaktifan anda dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran					
4	Pemanfaatan waktu belajar dengan menggunakan media pembelajaran					
5	Peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran					
6	Mempelajari materi ajar dengan media pembelajaran					
7	Peningkatan sikap positif anda dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran					
8	Peran guru dalam proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran					
Keunggulan Media Audio-Visual						
9	Pemahaman anda ketika membaca materi yang telah disampaikan dengan media audio-visual (video)					
10	Kegiatan berdiskusi mengenai materi yang telah disampaikan dengan media audio-visual (video)					
11	Mempraktekan materi yang telah disampaikan dengan media audio-visual (video)					
12	Ketepatan materi ajar dengan menggunakan media audio-visual (video)					
13	Motivasi belajar dengan menggunakan media audio-visual (video)					
14	Sikap atau perilaku ketika belajar dengan menggunakan media audio-visual (video)					
15	Berpikir dalam kelompok ketika belajar dengan menggunakan media audio-visual (video)					
16	Membahas materi dalam kelompok ketika belajar dengan menggunakan media audio-visual (video)					

No	Pernyataan	SB	B	C	TB	STB
17	Bukti nyata yang diperlihatkan ketika belajar dengan menggunakan media audio-visual (video)					
18	Pembelajaran berkelompok dengan menggunakan media audio-visual (video)					
19	Pemanfaatan waktu belajar dengan menggunakan media audio-visual					
Tolak Ukur Minat Belajar						
20	Rasa senang dalam belajar dengan menggunakan media audio-visual (video)					
21	Rasa tidak bosan dalam belajar dengan menggunakan media audio-visual (video)					
22	Perasaan anda hadir dalam belajar dengan menggunakan media audio-visual (video)					
23	Antusias anda dalam belajar dengan menggunakan media audio-visual (video)					
24	Mengerjakan tugas belajar dengan menggunakan media audio-visual (video)					
25	Mendengarkan penjelasan guru dalam belajar dengan menggunakan media audio-visual (video)					
26	Mencatat materi pelajaran dengan menggunakan media audio-visual (video)					
27	Keterlibatan berdiskusi dalam belajar dengan menggunakan media audio-visual (video)					
28	Keterlibatan bertanya dalam belajar dengan menggunakan media audio-visual (video)					
29	Keterlibatan menjawab pertanyaan dalam belajar dengan menggunakan media audio-visual (video)					

Keterangan :

SB = Sangat Baik

B = Baik

- C = Cukup
TB = Tidak Baik
STB = Sangat Tidak Baik

E. Rancangan Analisis Data

6. Rancangan Uji Instrumen

e. Uji Validitas

Menurut Indrawan (2016, hlm. 123) “Validitas menguji instrument yang dipilih, apakah memiliki tingkat ketepatan, untuk mengukur apa yang semestinya diukur, atau tidak”. Menurut Suharsimi Arikunto (2013, hlm. 64) “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diukur serta dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat”.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil kuesioner yang diberikan kepada responden, kemudian dilakukan pengujian terhadap instrumen untuk mengukur tingkat kebaikan instrumen maka dapat dilakukan analisis validitas dan reliabilitas. Validitas menunjukkan sejauh mana relevansi pertanyaan terhadap apa yang ditanyakan atau apa yang ingin diukur dalam penelitian. Untuk menentukan kevalidan dari item kuesioner peneliti akan menggunakan program *SPSS 24 for windows* dengan ketentuan tanda (*) yang berarti *significan* 0,05. Item dikatakan valid jika $df = N-2$.

f. Uji Reliabilitas

Menurut Riduwan dan Sunarto (2011, hlm. 348) “Realibilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah dikatakan baik”. Dengan demikian suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Pengujian reliabilitas akan menggunakan program *SPSS 24 for windows*. Kriteria pedoman untuk penafsiran reliabilitas adalah:

Tabel 1.5
Kriteria Reliabilitas Suatu Penelitian

Interval Koefisien Reliabilitas	Penafsiran
0,80 – 1,000	Sangat reliabel
0,60 – 0,799	Reliabel
0,40 – 0,499	Cukup reliabel
0,20 – 0,399	Kurang reliabel
0,00 – 0,199	Tidak reliabel

Sumber: Riduwan dan Sunarto, 2011, Pengantar Statistika, hlm. 81

Data yang diperoleh dideskripsikan menurut masing-masing variabel yaitu media pembelajaran audio-visual sebagai variabel bebas, sedangkan minat belajar sebagai variabel terikat.

7. Rancangan Analisis (Rancangan Uji Hipotesis)

Data yang akan dianalisa dalam penelitian ini berkaitan dengan hubungan antara variabel-variabel penelitian. Adapun analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

g. Uji Normalitas Data

Menurut Riduwan (2015, hlm. 188) “Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak”. Normalitas data merupakan suatu asumsi terpenting dalam statistik parametrik, sehingga pengujian terhadap normalitas data harus dilakukan agar asumsi dalam statistik parametrik dapat terpenuhi. Perhitungan uji normalitas dalam penelitian ini akan menggunakan program *SPSS 24 for windows*. Dengan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$ atau 0,05.

h. Hipotesis yang Diajukan

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini berkaitan dengan ada atau tidaknya hubungan yang signifikan antara variabel bebas atau independen terhadap variabel terikat atau dependen. Adapun perumusan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_1) adalah sebagai berikut:

$H_{0:pyx=0}$ = Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran audio-visual video (X) terhadap minat belajar siswa (Y) pada pembelajaran sub tema simpanan giro dalam mata pelajaran dasar-dasar perbankan tahun ajaran 2016-2017 kelas X Akuntansi 4 di SMKN 3 Bandung.

$H_{1:pyx \neq 0}$ = Terdapat pengaruh media pembelajaran audio-visual video (X) terhadap minat belajar siswa (Y) pada pembelajaran sub tema simpanan giro dalam mata pelajaran dasar-dasar perbankan tahun ajaran 2016-2017 kelas X Akuntansi 4 di SMKN 3 Bandung.

i. Uji Regresi Linier Sederhana

Regresi atau peramalan merupakan suatu proses memperkirakan secara sistematis tentang apa yang paling mungkin terjadi dimasa yang akan datang berdasarkan informasi masa lalu dan sekarang yang dimiliki agar kesalahannya dapat diperkecil. Untuk mengetahui hubungan fungsional antara variabel independen (X) dan dependen (Y) maka digunakan analisis regresi linier sederhana. Dalam penelitian ini perhitungan regresi linier sederhana akan menggunakan program *SPSS 24 for windows*.

j. Koefisien Determinasi

Dari harga koefisien korelasi (R^2), kita dapat menentukan harga koefisien determinasi (KD) yang berguna untuk mengetahui besarnya persentase kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini perhitungan koefisien determinasi akan menggunakan program *SPSS 24 for windows*.

k. Rancangan Pembahasan

Setelah peneliti berhasil mengolah data dan uji hipotesis, peneliti akan membuat rencana untuk pembahasan. Pembahasan akan menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan.

Adapun langkah pembahasan sebagai berikut:

1. Mencari rata-rata persepsi siswa tentang penerapan media pembelajaran audio-visual dan minat belajar siswa dalam pembelajaran simpanan giro. Rata-rata akan dicari dengan menggunakan program *SPSS 24 for windows*.

2. Setelah mengetahui rata-rata penafsiran siswa mengenai penerapan media pembelajaran audio-visual dan minat belajar siswa, peneliti akan menafsirkan rata-rata dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1.6
Kriteria Penafsiran Rata-rata

Kategori	Skor
Sangat Baik	4,01 – 5,00
Baik	3,01 – 4,00
Cukup	2,01 – 3,00
Tidak Baik	1,01 – 2,00
Sangat Tidak Baik	0,01 – 1,00

Sumber: Riduwan, 2015, Dasar-Dasar Statistika, hlm. 228, disesuaikan

3. Mencari rata-rata pengaruh media pembelajaran audio-visual terhadap minat belajar dalam pembelajaran simpanan giro dengan menggunakan program *SPSS 24 for windows*.
4. Setelah ditemukan nilai pengaruh maka peneliti melakukan pembahasan melalui analisis faktor-faktor penyebab munculnya pengaruh dari media pembelajaran audio-visual.

Adapun kriteria penilaian untuk menafsirkan pengaruh sebagai berikut:

Tabel 1.7
Kriteria Interpretasi Koefisien Determinasi

Interval Koefisien	Tingkat Pengaruh
80%-100%	Sangat besar
60%-79%	Besar
40%-59%	Cukup Besar
20%-39%	Kecil
0% - 19%	Sangat Kecil

Sumber: Riduwan dan Sunarto, 2011, Pengantar Statistika, hlm. 81, disesuaikan

5. Menarik kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.