



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Sifat dan Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif / statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2014, p. 8).

Menurut Sugiyono (2014, p. 23) penelitian kuantitatif cocok untuk digunakan bila tujuan suatu penelitian ingin mendapatkan informasi yang luas dari suatu populasi namun tidak mendalam. Bila populasi dari suatu penelitian terlalu luas, maka dilakukan penelitian terhadap bagian dari populasi yang disebut sampel. Secara umum riset kuantitatif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut (Kriyantono, 2012, p. 55):

1. Hubungan periset dengan subjek: jauh. Periset beranggapan bahwa realitas terpisah dan ada di luar dirinya, karena itu diharuskan untuk mempunyai jarak agar objektif. Keobjektifan dari alat ukur juga harus dijaga.
2. Riset memiliki tujuan untuk menguji teori atau hipotesis, untuk mendukung atau menolak teori. Data yang disajikan hanya sebagai sarana konfirmasi teori. Jika ditemukan analisis yang bertolak dengan hipotesis atau teori,

biasanya periset tidak langsung menolak hipotesis atau teori tersebut melainkan menelaah terlebih dahulu apakah terdapat kesalahan dalam teknik *sampling* atau definisi konsepnya kurang operasional, sehingga menghasilkan instrumen (kuesioner) yang kurang *valid*.

3. Riset harus dapat digeneralisasikan, karena itu diharuskan sampel yang representatif dari seluruh populasi, operasionalisasi konsep serta alat ukur yang *valid* dan reliabel.
4. Prosedur riset rasional-empiris, artinya penelitian didasari oleh teori-teori dan konsep-konsep yang melandasinya. Teori atau konsep inilah yang akan dibuktikan dengan data yang dikumpulkan di lapangan.

Penelitian ini bersifat eksplanatif yang artinya peneliti mencoba untuk mencari sebab akibat atau menghubungkan antara dua atau lebih variabel yang akan diteliti (Kriyantono, 2012, p. 69). Pada penelitian ini, peneliti ingin menjelaskan kedudukan mengenai variabel *product placement* terhadap *brand awareness* Sony Xperia.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode survei, yaitu dengan menarik sampel dari populasi tertentu kemudian mengajukan pernyataan dalam bentuk kuesioner. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner yang terdiri dari pernyataan terstruktur berdasarkan indikator dari variabel penelitian. Pertanyaan bersifat tertutup dan alternatif jawabannya telah ditentukan. Penelitian survei digunakan untuk menarik generalisasi dari pengamatan yang tidak mendalam, namun

dapat lebih akurat dengan menggunakan sampel yang representatif (Unaradjan, 2013, p. 109).

Dalam penelitian ini, skala pengukuran variabel yang digunakan adalah skala Likert. Menurut Unaradjan (2013, p. 146) “Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial.”

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Sugiyono dikutip oleh Unaradjan (2013, p. 110) mengungkapkan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Sedangkan, menurut Kountur (2004, p. 137), populasi adalah kumpulan secara menyeluruh dari suatu objek yang merupakan perhatian peneliti. Objek penelitian dapat berupa benda, makhluk hidup, sistem, dan prosedur fenomena.

Berdasarkan data yang ada, jumlah populasi dari penelitian ini adalah seluruh pemain *game* Uncharted 4 yang terdaftar di Facebook Fanpage PlayStation 4 yang berjumlah 44.050 pengikut.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan subkelompok atau sebagian dari populasi. Dengan mempelajari sampel, peneliti akan mampu menarik kesimpulan yang dapat digeneralisasikan terhadap populasi penelitian (Sekaran, 2006, p. 123).

Menurut Sugiyono (2010, p, 217), teknik *sampling* dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu *probability sampling* dan *non probability sampling*. Teknik *sampling* yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah *non probability sampling*. Teknik *non probability sampling* adalah sampel yang dipilih berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu yang berasal dari tujuan penelitian (Kriyantono, 2012, p.. 154).

Teknik penarikan sampel yang digunakan penulis adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah orang-orang yang diseleksi atas dasar kriteria tertentu yang dibuat berdasarkan tujuan dari penelitian. Sedangkan, orang yang tidak termasuk dalam kriteria tersebut, tidak dimasukkan ke dalam sampel (Sugiyono, 2010, p. 65). Kriteria dalam pengambilan sampel adalah sebagai berikut:

1. Pria dan Wanita
2. Pernah bermain *video game* Uncharted 4: The Thief's End

Dalam menentukan jumlah responden, peneliti menggunakan ketentuan dari rumus Slovin, karena ukuran sampel dari populasi yang sudah diketahui jumlahnya (Kriyantono, 2012, p. 162).

$$n = N / 1 + Ne^2$$

Keterangan :

n : jumlah sampel yang dicari

N : jumlah populasi

e : tingkat kesalahan 5%

Berdasarkan jumlah data, menggunakan rumus Slovin, maka jumlah sampel yang dibutuhkan adalah:

$$n = N / 1 + Ne^2$$

$$n = 44.050 / 1 + 44.050(0,05)^2$$

$$n = 44.050 / 1 + 44.050(0,0025)$$

$$n = 44.050 / 1 + 110,125$$

$$n = 44.050 / 111,125$$

$$n = 396,4 \sim 396 \sim 400$$

Dari perhitungan di atas, diperoleh dari hasil 396,4 orang, yang dibulatkan menjadi 400 orang, sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 400 responden.

3.4 Operasionalisasi Variabel

Penelitian ini memfokuskan pada dua variabel, yaitu variabel terikat (dependen) dan variabel bebas (independen). Menurut Kriyantono (2012, p. 20), variabel bebas adalah variabel yang diduga sebagai penyebab dari variabel lainnya dan divariasikan oleh peneliti. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang diduga sebagai akibat atau yang dipengaruhi oleh variabel bebas.

Kedua variabel yang dimaksud dalam penelitian ini, yaitu *product placement* sebagai variabel bebas (independen) dan *brand awareness* sebagai variabel terikat (dependen).

Variabel tersebut dapat dikerangka dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Tabel Operasionalisasi Variabel

Variabel	Dimensi	Indikator	Pernyataan	Skala
<i>Product Placement (X)</i>	<i>Visual</i>	Penempatan produk Sony Xperia secara visual di dalam latar belakang atau menjadi bagian adegan <i>video game</i>	- Saya mengetahui adanya logo Sony Xperia dalam <i>video game</i> Uncharted 4: The Thief's End	Skala Likert (1-4) 1: STS 2: TS 3: S 4:SS
	<i>Dimention</i>	Uncharted 4: The Thief's End	- Saya mengetahui	

			<p>adanya ponsel</p> <p>Sony Xperia</p> <p>dalam <i>video game</i></p> <p>Uncharted 4: The Thief's End</p> <p>- Saya</p> <p>mengetahui ada</p> <p>tokoh atau</p> <p>pemeran dalam</p> <p><i>video game</i></p> <p>Uncharted 4: The Thief's End</p> <p>yang memakai</p> <p>produk Sony</p> <p>Xperia</p> <p>- Saya menyadari</p> <p>terdapat produk</p> <p>Sony Xperia</p> <p>yang dipakai</p> <p>sebagai atribut</p> <p>untuk</p>	
--	--	--	---	--

			menyelesaikan misi dalam <i>video game</i> Uncharted 4: The Thief's End	
	<i>Plot Connection</i>	Simbol, produk, atau merek Sony Xperia dalam <i>video game</i> menyesuaikan alur cerita dan tidak ada pemaksaan adegan	- Saya merasa bahwa produk Sony Xperia menyatu dengan alur cerita dalam <i>video game</i> Uncharted 4: The Thief's End - Saya merasa bahwa produk Sony Xperia tidak mengganggu alur cerita dalam <i>video game</i>	Skala Likert (1-4) 1: STS 2: TS 3: S 4:SS

			<p>Uncharted 4: The Thief's End</p> <p>- Saya merasa bahwa produk Sony Xperia merupakan alat penting atau pendukung dalam <i>video game</i></p> <p>Uncharted 4: The Thief's End</p>	
<i>Brand Awareness (Y)</i>	<i>Brand Recognition</i>	<p>Khalayak mulai mengenal adanya sebuah merek dan akan kembali muncul setelah adanya bantuan dalam mengingat merek tersebut</p>	<p>- Saya mengetahui terdapat produk Sony Xperia dalam <i>video game</i></p> <p>Uncharted 4: The Thief's End</p> <p>- Saya mengetahui</p>	<p>Skala Likert (1-4)</p> <p>1: STS</p> <p>2: TS</p> <p>3: S</p> <p>4:SS</p>

			<p>produk Sony Xperia dengan melihat logo atau bentuknya</p> <p>- Saya mengetahui karakter atau tokoh dalam <i>video game</i> Uncharted 4: The Thief's End mempunyai ponsel Sony Xperia</p> <p>- Saya mengetahui bahwa Sony Xperia adalah salah satu produk elektronik</p>	
--	--	--	--	--

			dengan kamera terbaik	
			- Sony Xperia memiliki kualitas kamera yang bagus	
	<i>Brand Recall</i>	Khalayak mampu mengenali merek tanpa bantuan, menunjukkan kecepatan dalam mengingat sebuah merek	- Menurut saya, produk Sony Xperia sangat familiar - Saya percaya kualitas Sony Xperia melebihi kompetitor sejenis - Merek Sony Xperia mudah diucapkan - Merek Sony Xperia mudah diingat	Skala Likert (1-4) 1: STS 2: TS 3: S 4:SS

			- Sony Xperia adalah merek yang terkenal	
	<i>Top of Mind</i>	Khalayak dapat mengenali merek dengan jelas, menunjukkan merek yang paling diingat	- Setiap saya memainkan <i>video game</i> Uncharted 4: The Thief's End, maka saya langsung teringat Sony Xperia - Apabila saya melihat <i>teaser video game</i> Uncharted 4: The Thief's End, saya langsung teringat Sony Xperia	Skala Likert (1-4) 1: STS 2: TS 3: S 4:SS

			<ul style="list-style-type: none"> - Apabila saya melihat poster <i>video game</i> Uncharted 4: The Thief's End, saya langsung teringat Sony Xperia - Sony Xperia adalah pilihan utama saya saat ingin membeli ponsel 	
--	--	--	---	--

Sumber: Penulis

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara atau teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan oleh penelitian. Metode pengumpulan data adalah bagian yang cukup penting untuk menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian. Pada penelitian kuantitatif, umumnya dikenal dengan metode angket, observasi, dokumentasi, dan kuesioner (Bungin, 2011, p. 123). Sedangkan, dalam penelitian ini, peneliti akan mengumpulkan data primer dan data sekunder.

Pengumpulan data penelitian ini, pada dasarnya menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data pokok di dalam survei. Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh jawaban responden dalam menanggapi fenomena ini. Tujuannya adalah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir apabila responden tidak memberikan jawaban yang sesuai dengan kenyataan dalam daftar pengisian pernyataan (Kriyantono, 2012, p. 65).

Alat ukur yang digunakan dalam pengukuran kuesioner tersebut adalah pengukuran skala Likert. Skala Likert merupakan skala ordinal yang mengukur atau ketidaksetujuan seseorang terhadap serangkaian pertanyaan terkait dengan keyakinan atau perilaku mengenai suatu objek tertentu (Hermawan, 2005, p. 132). Skala ini menggunakan lima angka penilaian yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

3.5.1 Data Primer

Pengumpulan data primer merupakan data yang dikumpulkan dan diolah oleh peneliti yang didapatkan langsung dari objek yang diteliti untuk menyelesaikan masalah penelitian menggunakan metode survei. Metode survei banyak digunakan untuk penelitian yang bersifat ekplanatif. Biasanya metode ini menanyakan kepada responden dengan menggunakan kuesioner. Survei yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menyebarkan kuesioner yang bersifat tertutup, yaitu peneliti sudah menyediakan jawaban sehingga responden hanya tinggal memilih jawaban yang telah tersedia. Pada setiap jawaban dari butir pernyataan dalam kuesioner memiliki bobot tersendiri.

Peneliti menggunakan skala Likert untuk mengukur pendapat seseorang mengenai sebuah objek yang mana sudah ditentukan oleh peneliti (Kriyantono, 2012, p. 138). Peneliti menggunakan skala Likert empat poin untuk menghindari jawaban ragu-ragu.

Tabel 3.2 Skala Likert

Bobot Skala / Skor	Skala
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber: Kriyantono (2012, h. 138)

3.5.2 Data Sekunder

Data sekunder yang digunakan oleh peneliti merupakan data sekunder eksternal yakni berupa studi pustaka dan beberapa referensi terkait penelitian ini.

3.6 Teknik Pengukuran Data

Setelah data-data telah terkumpul, peneliti mengukur data-data dan melakukan pengolahan data tersebut menjadi angka-angka yang akan peneliti olah melalui SPSS 23.0 *for windows*, guna melakukan perhitungan data. Langkah awal pengolahan data adalah dengan melakukan uji validitas dan reliabilitas.

3.6.1 Uji Validitas

Untuk mendapatkan data yang valid perlu dilaksanakan pengujian validitas terhadap instrumen penelitian sebelum dilakukan pengumpulan

data dengan menggunakan instrumen yang valid. Unaradjan (2013, p. 164) mengungkapkan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan suatu alat ukur. Validitas digunakan untuk mengukur kesesuaian antara konsep dengan indikator yang digunakan untuk mengukurnya.

Pengujian validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik korelasi *Pearson* yang melalui perhitungan SPSS 23.0. Teknik *Pearson* yang digunakan untuk menguji validitas instrumen dengan mengkorelasikan skor item variabel dengan skor total variabel. Pada umumnya, dinyatakan valid (Suliyono, 2010, p. 44).

Tahap awal yang peneliti lakukan adalah tahap *pre-test*. Tahap ini dilakukan untuk memberikan informasi mengenai pemahaman responden terhadap pertanyaan yang diajukan. *Pre-test* juga diharapkan dapat memperkirakan arah hasil penelitian. Dalam penelitian ini, *pre-test* dilakukan kepada 30 orang responden. Pernyataan dalam kuesioner dapat dinyatakan valid jika r hitung lebih dari 0,361.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Tabel 3.3 Nilai R *Product Moment*

Tabel Nilai-nilai r *Product Moment*

N	Tarf Signifikansi		N	Tarf Signifikansi	
	5 %	1 %		5 %	1 %
3	0,997	0,999	38	0,320	0,413
4	0,950	0,990	39	0,316	0,408
5	0,878	0,959	40	0,312	0,403
6	0,811	0,917	41	0,308	0,398
7	0,754	0,874	42	0,304	0,393
8	0,707	0,834	43	0,301	0,389
9	0,666	0,798	44	0,297	0,384
10	0,632	0,765	45	0,294	0,380
11	0,602	0,735	46	0,291	0,376
12	0,576	0,708	47	0,288	0,372
13	0,553	0,684	48	0,284	0,368
14	0,532	0,661	49	0,281	0,364
15	0,514	0,641	50	0,279	0,361
16	0,497	0,623	55	0,266	0,345
17	0,482	0,606	60	0,254	0,330
18	0,468	0,590	65	0,244	0,317
19	0,456	0,575	70	0,235	0,306
20	0,444	0,561	75	0,227	0,296
21	0,433	0,549	80	0,220	0,286
22	0,423	0,537	85	0,213	0,278
23	0,413	0,526	90	0,207	0,270
24	0,404	0,515	95	0,202	0,263
25	0,396	0,505	100	0,195	0,256
26	0,388	0,496	125	0,176	0,230
27	0,381	0,487	150	0,159	0,210
28	0,374	0,478	175	0,148	0,194
29	0,367	0,470	200	0,138	0,181
30	0,361	0,463	300	0,113	0,148
31	0,355	0,456	400	0,098	0,128
32	0,349	0,449	500	0,088	0,115
33	0,344	0,442	600	0,080	0,105
34	0,339	0,436	700	0,074	0,097
35	0,334	0,430	800	0,070	0,091
36	0,329	0,424	900	0,065	0,086
37	0,325	0,418	1000	0,062	0,081

Sumber: www.slideshare.net

Hasil dari tahap *pre-test* didapatkan sebagai berikut.

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Variabel X (*pre-test*)

		SCORE_TOTAL	KETERANGAN
X.1	Pearson Correlation	.800**	VALID
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	

X.2	Pearson Correlation Sig. (2- tailed) N	.634** .000 30	VALID
X.3	Pearson Correlation Sig. (2- tailed) N	.695** .000 30	VALID
X.4	Pearson Correlation Sig. (2- tailed) N	.695** .000 30	VALID
X.5	Pearson Correlation Sig. (2- tailed) N	.703** .000 30	VALID
X.6	Pearson Correlation Sig. (2- tailed) N	.467** .009 30	VALID
X.7	Pearson Correlation Sig. (2- tailed) N	.801** .000 30	VALID

Sumber: Olah Data Penulis

Hasil uji validitas variabel X pada tabel 3.4 menunjukkan bahwa korelasi antara skor item pernyataan variabel X dan skor total variabel X > r kritis *product moment*. Dimana untuk jumlah responden tiga puluh orang didapatkan r kritis *product moment* sebesar 0,361 (Widiyanto, 2013, p. 369). Pada tabel di atas telah menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan variabel X dinyatakan valid.

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Variabel Y (*pre-test*)

Y.1	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.493** .006 30	VALID
Y.2	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.575** .001 30	VALID
Y.3	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.620** .000 30	VALID
Y.4	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.761** .000 30	VALID
Y.5	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.757** .000 30	VALID
Y.6	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.780** .000 30	VALID
Y.7	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.517** .003 30	VALID
Y.8	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.761** .000 30	VALID
Y.9	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.411* .024 30	VALID
Y.10	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.711** .000	VALID

	N	30	
Y.11	Pearson Correlation	.731**	VALID
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	
Y.12	Pearson Correlation	.682**	VALID
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	
Y.13	Pearson Correlation	.727**	VALID
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	
Y.14	Pearson Correlation	.496**	VALID
	Sig. (2-tailed)	.005	
	N	30	

Sumber: Olah Data Penulis

Hasil uji validitas variabel Y pada tabel 3.5 menunjukkan bahwa korelasi antara skor item pernyataan variabel Y dan skor total variabel Y > r kritis *product moment*. Dimana untuk jumlah responden tiga puluh orang didapatkan r kritis *product moment* sebesar 0,361 (Widiyanto, 2013, p. 369). Tabel di atas telah menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan variabel Y dinyatakan valid.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Analisa reliabilitas berhubungan dengan konsistensi. Reliabilitas ialah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Untuk mengetahui reliabilitas kita dapat melihat pada nilai alpha melalui *software* program spss. Jika r alpha positif serta r alpha > r

tabel maka data itu dikatakan reliable. Menurut Sugiyono (2014, p. 183), kriteria reliabilitas adalah sebagai berikut:

1. Antara 0,800 sampai dengan 1,000 = sangat tinggi
2. Antara 0,600 sampai dengan 0,800 = tinggi
3. Antara 0,400 sampai dengan 0,600 = cukup tinggi
4. Antara 0,200 sampai dengan 0,400 = rendah
5. Antara 0,000 sampai dengan 0,200 = sangat rendah

Pada penelitian ini pengujian reliabilitas menggunakan metode *Alpha-Cronbach*. Peneliti menggunakan SPSS versi 23.0 untuk menguji reliabilitas. SPSS mempunyai fasilitas untuk mengukur reliabilitas dengan uji statistik *Cronbach's Alpha* dengan ketentuan bahwa setiap pertanyaan mempunyai reliabilitas, jika:

1. Nilai *Cronbach's Alpha* positif dan tidak boleh negatif
2. Nilai *Cronbach's Alpha* hasil perhitungan sama atau lebih besar dari 0,8

Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X (*pre-test*)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.863	7

Sumber: Olah Data Penulis

Berdasarkan tabel 3.6, angka Cronbach's Alpha pada uji reliabilitas terhadap pernyataan-pernyataan variabel X peneliti sebesar 0,863. Hal tersebut menunjukkan bahwa pernyataan dari setiap item pada variabel X sangat reliabel.

Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y (*pre-test*)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.899	14

Sumber: Olah Data Penulis

Berdasarkan tabel 3.7, angka Cronbach's Alpha pada uji reliabilitas terhadap pernyataan-pernyataan variabel Y peneliti sebesar 0,899. Hal tersebut menunjukkan bahwa pernyataan dari setiap item pada variabel Y sangat reliabel.

3.7 Teknik Analisis Data

Setelah data dari seluruh responden telah terkumpul dan dinyatakan cukup maka tahapan selanjutnya adalah analisis data. Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik. Terdapat dua macam statistik untuk analisis data, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana

adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono, 2014, p. 147).

Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Statistik ini akan cocok digunakan bila sampel diambil dari populasi yang jelas, dan teknik pengambilan sampel dari populasi itu dilakukan secara random (Sugiyono, 2014, p. 148).

Dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi dan uji regresi.

3.7.1 Uji Korelasi

Uji korelasi bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan di antara dua atau lebih variabel, bagaimana arah hubungan dan seberapa besar hubungan tersebut.

Cara menghitung koefisien korelasi menggunakan *Pearson Product*

Moment:

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

Keterangan:

n = Banyaknya Pasangan data X dan Y

$\sum x$ = Total Jumlah dari Variabel X

$\sum y$ = Total Jumlah dari Variabel Y

$\sum x^2$ = Kuadrat dari Total Jumlah Variabel X

Σy^2 = Kuadrat dari Total Jumlah Variabel Y

Σxy = Hasil Perkalian dari Total Jumlah Variabel X dan Variabel Y

Kita dapat melakukan interpretasi dari suatu koefisien korelasi menggunakan tabel berikut:

Tabel 3.8 Pengukuran Nilai Koefisien Korelasi

Nilai Koefisien	Penjelasan
+0,70 – ke atas	<i>A very strong positive association</i>
+0,50 - +0,69	<i>A substantial positive association</i>
+0,30 - +0,49	<i>A moderate positive association</i>
+0,10 - +0,29	<i>A low positive association</i>
0,0	<i>No association</i>
-0,01 - -0,09	<i>A negligible negative association</i>
-0,10 – -0,29	<i>A low negative association</i>
-0,30 – -0,49	<i>A moderate negative association</i>
-0,50 - -0,59	<i>A substantial negative association</i>
-0,70 – kebawah	<i>A very strong negative association</i>

Sumber: Bungin (2011, p. 194)

3.7.2 Uji Regresi

Untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) dilakukan analisis regresi karena terdapat satu variabel bebas dan satu variabel terikat maka digunakan analisis regresi linear.

Menurut Sugiyono (2014, p. 188), persamaan regresi dapat digunakan untuk melakukan prediksi seberapa tinggi nilai variabel bebas bila nilai variabel terikat dimanipulasi.

Rumus Regresi Linear sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Dimana,

Y = Variabel bebas (nilai yang diprediksikan)

X = Variabel terikat

a = Konstanta

b = Koefisien regresi

3.7.3 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk melihat normalitas model regresi, dimana model regresi yang baik harus berdistribusi normalitas. Bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal (Ghozali, 2005, p. 110). Pada prinsipnya, normalitas data dapat diketahui dengan melihat penyebaran data pada sumbu diagonal pada grafik atau histogram dari residualnya.

Data normal dan tidak normal dapat diuraikan sebagai berikut (Ghozali, 2005, p. 112):

1. Jika data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogramnya, menunjukkan

pola terdistribusi normal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.

2. Jika data menyebar jauh dari garis diagonal dan tidak mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogramnya, tidak menunjukkan pola terdistribusi normal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.

