

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Pengujian Hipotesis

Setelah diperoleh masing-masing jumlah dari kategori variabel bebas dan variabel terikat, kemudian data tersebut di analisis dengan menggunakan analisis kuantitatif, yaitu menggunakan regresi linier sederhana. hal ini dilakukan untuk menguji hipotesa mengenai ada tidaknya pengaruh film animasi Shaun The Sheep terhadap proses berfikir kreatif anak.

Selanjutnya data di uji dengan menggunakan statistic yaitu menggunakan aplikasi SPSS, data dari variabel terikat dan variabel bebas dimasukkan pada worksheet data view, lalu di klik analyze – regression – linear. Kemudian mendestinasikan variabel terikat (y) pada kolom yang ada dibawah dependent, demikian juga pada variabel bebasnya ke kolom independent, selanjutnyadi klik statistics.

Langkah selanjutnya, mengaktifkan Descriptive untuk mendeskripsikan data, mengaktifkan juga dubin-watson pada residuals untuk mengetahui ada tidaknya autokorelasi. Selanjutnya di klik continue untuk kembali pada tampilan sebelumnya, lalu klik plots.

Mendestinasikan ZPRED pada kolom X dan SRESID pada kolom Y untuk mengetahui terpenuhi tidaknya Homoskedastisitas atau sering juga disebut homogenitas. Selanjutnya di aktifkan juga Histogram dan

normal probability plot untuk mengetahui normalitas distribusi data, lalu di klik continue dan selanjutnya di klik ok.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah melakukan uji regresi linear sederhana, maka selanjutnya dilakukan pembuktian hipotesis dengan membandingkan taraf signifikansi (p-value) dengan galatnya.

Jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima

Jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan menggunakan model regresi linear sederhana yang di olah melalui aplikasi SPSS, maka di peroleh tabel Descriptive statistics sebagai berikut:

	Mean	Std. Deviation	N
Y	21.6250	1.53979	32
X	21.8125	2.07034	32

Dari hasil tabel di atas diketahui bahwa rata-rata variabel X (film animasi Shaun The Sheep) sebesar 21,8125 dengan standard deviasinya 2,07034 dan rata-rata variabel Y (proses berfikir kreatif anak) sebesar 21,6250 dengan standard deviasinya 1,53979.

Sedangkan hasil dari persamaan regresi yang dihasilkan adalah:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 29.710 + 0,371X$$

Mengenai penjelasan “a” yang diketahui 29,710 berasal dari tabel coefficient dalam kotak unstandardized coefficient (B) dan mengenai penjelasan “b” yang diketahui berjumlah 0,371 berasal dari tabel coefficient yang nilainya di bawah nilai a, dan berikut ini adalah tabel coefficient tersebut:

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	29.710	2.579		11.520	.000
	X	-.371	.118	-.498	-3.148	.004

a. Dependent Variable: Y

Berikut ini adalah tabel correlations tersebut:

Correlations

		Y	X
Pearson Correlation	Y	1.000	-.498
	X	-.498	1.000
Sig. (1-tailed)	Y	.	.002
	X	.002	.
N	Y	32	32
	X	32	32

Korelasi proses berfikir kreatif anak dengan film animasi shaun the sheep adalah 0,498. Bila digunakan skor koefisien determinasi sebesar 0,2480, maka dapat dikatakan bahwa 24,80 % proses berfikir kreatif anak dipengaruhi film animasi Shaun The Sheep. Data serupa juga ditampilkan pada output model summary.

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh film animasi Shaun The Sheep terhadap proses berfikir kreatif anak, maka dapat dilihat pada tabel ANOVA berikut ini:

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	18.254	1	18.254	9.913	.004 ^a
	Residual	55.246	30	1.842		
	Total	73.500	31			

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa tingkat signifikansinya sebesar 0,004 atau dengan kata lain 0,4 % yang nilainya jauh lebih rendah dari alpha 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima karena kesalahan untuk menolak Ho mendekati 0,4%, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model regresi ini, yaitu film animasi Shaun The Sheep mempengaruhi proses berfikir kreatif anak. Tidak hanya itu, hasil ini juga menunjukkan bahwa film animasi Shaun The Sheep dengan proses berfikir kreatif anak mempunyai hubungan linear.

Untuk mengetahui besarnya tingkat pengaruh, maka dapat dilihat dalam tabel berikut:

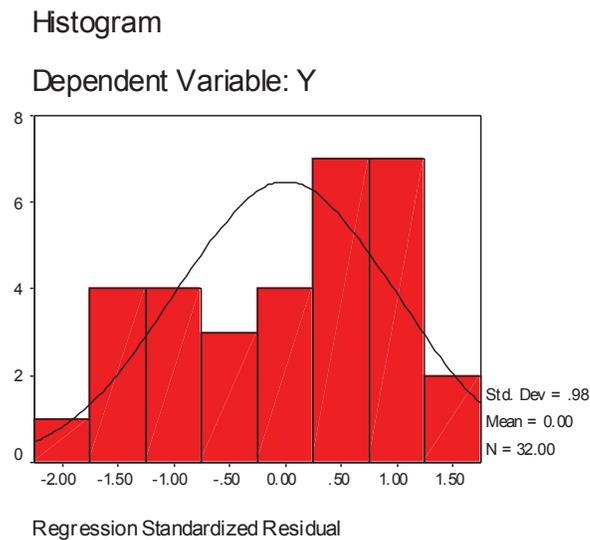
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.498 ^a	.248	.223	1.35703	2.054

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

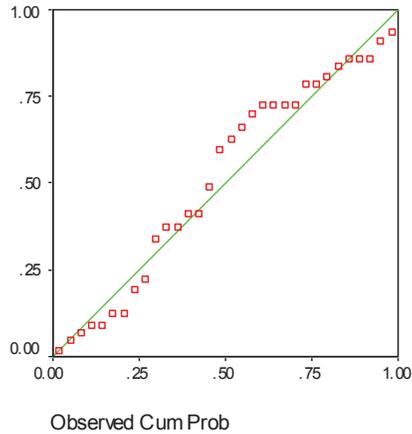
Tabel model summary tersebut terdapat R Square 0,248 atau dengan kata lain 24,8 % berarti variabel terikat dipengaruhi oleh variabel bebas sebesar 24,8%. Hal ini bisa juga diartikan bahwa film animasi Shaun The Sheep mempunyai pengaruh yang rendah terhadap proses berfikir kreatif anak.



Berdasarkan histogram di atas, terlihat bahwa sebaran data yang ada menyebar merata ke hampir semua daerah kurva normal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data tersebut mempunyai distribusi normal.

Normal P-P Plot of Regression Standard

Dependent Variable: Y



Gambar di atas yang menunjukkan nilai data ada di sekitar baris diagonal ini menguatkan kesimpulan bahwa antara variabel film animasi Shaun The Sheep dengan variabel proses berfikir kreatif anak terdapat hubungan linear. Di samping itu, gambar tersebut juga menunjukkan bahwa distribusi data tersebut adalah normal karena titik-titik berada di sekitar garis diagonal.

Sehingga, teori stimulus organism respon (SOR) cocok digunakan dalam penelitian ini. Karena ketika seorang anak menonton film animasi Shaun The Sheep maka dia akan mendapat stimulus dari film animasi Shaun The Sheep tersebut dan meresponnya menjadi suatu proses berfikir kreatif.