

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

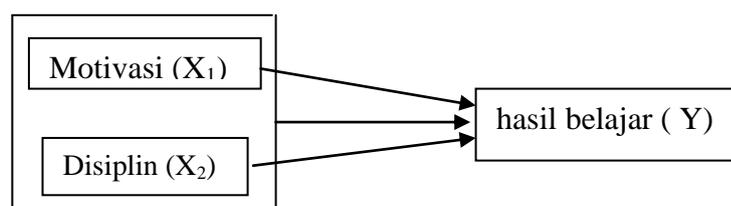
### A. Metode Penelitian

Penggunaan metode penelitian disesuaikan dengan tujuan penelitian. tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar dan disiplin terhadap hasil belajar sepakbola. Sugiyono (2010, hlm. 3) menjelaskan bahwa: “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.” Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Nazir (2003, hlm.54) sebagai berikut : “Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.”

Pada penelitian ini peneliti berusaha untuk menggambarkan suatu peristiwa tentang hubungan motivasi dan disiplin siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola sepak bola. Tidak ada manipulasi atau bentuk perlakuan dalam penelitian ini maka penelitian ini disebut penelitian *ex post facto* . menurut Ary *et al* (alih bahasa Furchan, 2011, hlm.410) “... penelitian *ex post facto* dimulai dengan melukiskan keadaan sekarang, yang dianggap sebagai akibat dari faktor-faktor yang terjadi sebelumnya”.

### B. Desain Penelitian

Desain dasar penelitian *ex post facto* adalah modifikasi dari penelitian eksperimen yang digunakan peneliti untuk membandingkan dua variabel bebas menurut Ari *et al*, alih bahasa Furchan (2011, hlm.436) seperti dapat dilihat pada gambar berikut:



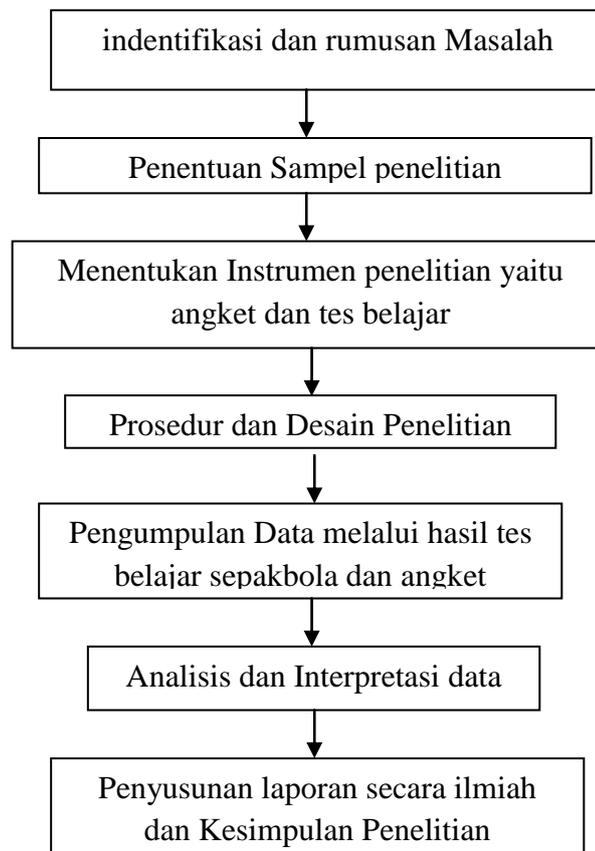
Adhnan Widieana, 2014

*Pengaruh motivasi dan tingkat disiplin terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepakbola*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 3.1  
Kerangka pemikiran penelitian

Penelitian bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat ( hasil belajar). Guna mempermudah penelitian maka peneliti merumuskan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:



Gambar 3.1  
Langkah-langkah Penelitian  
Modifikasi dari Sumber Lutan.(2007, hlm. 201)

### C. Populasi Dan Teknik Pengambilan Sampel

Populasi penelitian ini adalah siswa SMAN I Lembang KBB yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepak bola. Lutan *et al* (2011, hlm.83) menegaskan bahwa: "Populasi selalu merupakan sekelompok orang-orang, siswa, guru-guru, atau individu lain yang mempunyai karakteristik tertentu. Jumlah

Adhnan Widieana, 2014

*Pengaruh motivasi dan tingkat disiplin terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepakbola*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

populasi penelitian adalah 24 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampel yaitu seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Kuesioner

Memberikan angket kepada responden yang berisi sejumlah pernyataan mengenai variabel penelitian. Nazir (2003, hlm.203) menyatakan bahwa: "Alat untuk mengumpulkan data adalah daftar pertanyaan, yang sering disebut secara umum dengan kuesioner atau daftar yang cukup terperinci dan lengkap". Kuesioner menjadi instrumen utama dalam penelitian untuk mengukur variabel motivasi dan disiplin belajar.

Kisis angket disusun berdasarkan deinisi operasional mengenai motivasi dalam belajar sepakbola yang terdiri dari motivasi beraffiliasi, berprestasi dan berkuasa yang dimiliki para siswa.

##### 2. Tes hasil belajar yaitu tes kemampuan teknik dasar sepakbola

Tes hasil belajar siswa mengacu pada kompetensi dasar sesuai dengan kurikulum pada pembelajaran SMA . Tes hasil belajar mengacu pada Nurhasan (2011) tentang tes hasil belajar pada pembelajaran sepakbola)

#### **E. Definisi Operasional**

Guna menghindari terjadinya kesalahan pengertian mengenai motivasi dan

Disiplin secara operasional maka peneliti merumuskan definisi operasional sebagai berikut:

1. Motivasi belajar adalah adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan sebagai orang yang mahir bermain bola .
2. Disiplin adalah tingkat kepatuhan siswa dalam pembelajaran sepakbola . Setiawan (2010, hlm. V 1.1 ) menjelaskan bahwa disiplin adalah ketaatan (kepatuhan) kepada peraturan (tata tertib dsb). Pembagian dimensi disiplin berdasarkan hasil observasi di lapangan bahwa disiplin yang ditekankan oleh pelatih sepakbola terdiri dari 3 yaitu waktu, aktif di lapangan, serta siap melaksanakan tugas latihan

Tabel 3.1  
Variabel, konsep, dimensi dan indikator

Variabel	Sub variable	Indikator	Instrumen pernyataan
<b>Motivasi</b> <b>sumber :</b> <b>Teori</b> <b>McClelland</b>	Prestasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Berusaha melakukan sesuatu dengan cara-cara baru dan kreatif untuk berlatih sepakbola.</li> <li>▪ Mencari feedback tentang kemampuan teknik atau taktik dalam bermain sepakbola</li> <li>▪ Memilih resiko yang harus dilakukan untuk meningkatkan kemampuan bermain sepakbola</li> <li>▪ Berusaha melakukan sesuatu dengan cara-cara yang kreatif dalam upaya memenangkan pertandingan atau berlatih</li> </ul>	34 dan 21  13 dan 23  15 dan 25  17 dan 27
	Afiliasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lebih memperhatikan segi hubungan pribadi yang ada dalam kegiatan sepakbola dari pada segi tugas pada saat bermain sepakbola</li> <li>▪ bermain bola lebih efektif apabila</li> </ul>	28 dan 40

Adhnan Widieana, 2014

*Pengaruh motivasi dan tingkat disiplin terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepakbola*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		<p>bekerja sama dengan oranglain dalam suasana yang lebih kooperatif.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mencari persetujuan atau kesepakatan dari oranglain dalam menentukan keputusan pada saat bermain.</li> <li>▪ Lebih suka dengan orang lain daripada sendirian.</li> <li>▪ Selalu berusaha menghindari konflik.</li> </ul>	<p>31 dan 14</p> <p>35 dan 18</p> <p>37 dan 11</p> <p>30 dan 16</p>
	Kekuasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyukai kegiatan dimana mereka menjadi pimpinan.</li> <li>▪ Sangat aktif dalam menentukan arah kegiatan dari sebuah pertandingan sepakbola</li> <li>▪ Sangat peka terhadap struktur pengaruh antar pribadi dalam kegiatan olahraga</li> </ul>	<p>32 dan 41</p> <p>36 dan 38</p> <p>2 dan 20</p>
<b>Disiplin</b> Kepatuhan terhadap tata tertib peraturan (Setiawan 2010: V 1.1 diakses tanggal 23	Waktu	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Datang tepat waktu sesuai ketentuan</li> <li>▪ Pulang sesuai dengan ketentuan habis masa pembelajaran</li> <li>▪ Sangat rutin mengikuti setiap jadwal pelajaran</li> </ul>	<p>6 dan 42</p> <p>8 dan 39</p> <p>10 dan 33</p>

Februari)	Pelaksanaan tugas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengikuti instruksi latihan dalam pembelajaran</li> <li>▪ Melakukan latihan tambahan di waktu senggang</li> </ul>	12 dan 5
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ mengikuti tata tertib dalam pembelajaran baik tertulis maupun tidak</li> </ul>	22 dan 4 24 dan 9
	Kehadiran	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ hadir sesuai ketentuan</li> <li>▪ Mengikuti kegiatan sampai selesai</li> <li>▪ Aktif dalam berlatih di lapangan</li> </ul>	29 dan 7 1 dan 19 26 dan 3

## F. Pengembangan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk memperoleh data. Arikunto (2006, hlm.168) mengatakan, “Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan, sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat”. Pengembangan instrument penelitian yaitu angket didasarkan pada ketentuan penyusunan angket.

Jawaban angket menggunakan skala liker dengan gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Lebih lanjut Nurhasan (2000, hlm. 269) menyampaikan bahwa tentang skala likert yaitu : “Skala adalah satu set angka-angka yang menyatakan nilai-nilai terhadap subjek, obyek, atau perilaku dengan tujuan mengkuantitasikan pengukuran pengukuran kualitatif.

Tabel 3.2  
Skala Likert

NO	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	
		Bila Positif	Bila Negatif
1.	SS (Sangat Setuju)	5	1
2.	S (Setuju)	4	2
3.	KS (kurang setuju)	3	3

4.	TS (Tidak Setuju)	2	4
5.	STS (Sangat Tidak Setuju)	1	5

Sumber : Metode Penelitian Sugiyono (2007)

### 1. Uji validitas Instrumen

Sebelum dilakukan pengambilan data melalui kuesioner, instrumen terlebih dahulu dilakukan uji validitas. Uji validitas menggunakan rumus pearson product moment dengan dibantu oleh program excel. Validasi isi ditentukan berdasarkan kesesuaian isi pernyataan tentang disiplin dengan teori yang digunakan. Nilai validitas konstruk instrument angket dicari dengan cara mengkorelasikan skor item dengan total item. Jika koefisien korelasinya sama atau diatas 0,3 maka item tersebut dinyatakan valid, bila korelasinya di bawah 0,3 maka item tersebut dinyatakan tidak valid sehingga harus dibuang.

Langkah-langkah dalam mengolah data untuk menentukan validitas instrument adalah mengkorelasikan skor jawaban per-item dengan skor total dengan rumus :

$$r_{x_1.y} = \frac{n \sum A_1.B - (\sum A_1)(\sum B)}{\sqrt{[n \sum A_1^2 - (\sum A_1)^2][n \sum B^2 - (\sum B)^2]}}$$

ket:     r           = *Korelasi Product Moment*  
 $\sum X_1$        = Jumlah Skor Suatu Item  
 $\sum X_{1tot}$      = Jumlah Total Skor Jawaban  
 $\sum X_1^2$        = Jumlah Kuadrat Skor Jawaban Suatu Item Jawaban  
 $\sum X_{1tot}^2$    = Jumlah Kuadrat Total Skor Jawaban

### 2. Uji Reliabilitas

Reliability berkaitan dengan tingkat keajegan jawaban responden . Sugiyono (2003, hlm.110) menyatakan bahwa: “reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang

sama". Pengujian reliabilitas kuisioner dilakukan *Internal Consistency* dengan teknik belah dua (*Split half*). Butir-butir kuisioner dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok item ganjil dan kelompok item genap, kemudian masing-masing kelompok skor tiap itemnya dijumlahkan sehingga menghasilkan skor total. Koefisien korelasi dihitung sebelum uji reliabilitas dengan rumus:

$$r_{x_1.y} = \frac{n \sum A_1.B - (\sum A_1)(\sum B)}{\sqrt{[n \sum A_1^2 - (\sum A_1)^2][n \sum B^2 - (\sum B)^2]}}$$

Ket : n = Jumlah responden  
 A = Variabel nomor ganjil  
 B = Variabel nomor genap

Uji signifikansi reliabilitas dengan menggunakan rumus *Spearman Brown* dilakukan setelah nilai koefisien korelasi diketahui yaitu:

$$r = \frac{2rb}{1 + r_b}$$

Ket : r = Nilai Reliabilitas / Reliabilitas internal seluruh instrumen  
 r<sub>b</sub> = Korelasi Product Moment antara belahan pertama dan kedua

Nilai kredibilitas instrumen r<sub>hitung</sub> yang diperoleh dibandingkan dengan r<sub>tabel</sub> yang sesuai dengan jumlah responden dan taraf nyata. Bila r<sub>hitung</sub> > r<sub>tabel</sub>, maka instrumen tersebut dikatakan reliabel, sebaliknya jika r<sub>hitung</sub> < r<sub>tabel</sub>, maka instrumen tersebut dikatakan tidak reliabel. Jumlah sampel adalah 24 dengan alpa 0.05 maka r tabel adalah 0.388

### 3. Tes Hasil Belajar

a. Tes *Passing* dan *stopping*, bertujuan untuk mengukur keterampilan gerak kaki dalam menyepak dan menahan bola, alat yang digunakan :

- Bola 2 buah *Stopwatch*
- Bangku Swedia 4 buah ( papan ukuran 3x 60 cm sebanyak 2 buah)
- Kapur

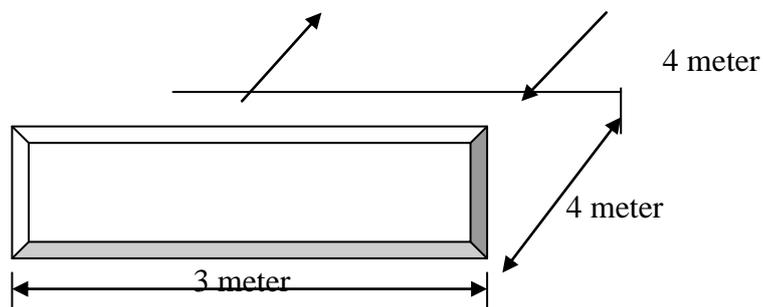
### Petunjuk pelaksanaan

- Testee berdiri dibelakang garis tembak yang berjarak 4 meter dari sasaran/ papan , boleh dengan posisi kaki kanan siap menembak atau sebaliknya.
- Pada aba-aba ya, testee mulai menyepak bola ke papan sasaran / papan dan menannya kembali dengan kaki dibelakang garis tembak yang akan menyepak bola berikutnya yang arahnya berlawanan dengan sepakan pertama
- Lakukan kegiatan in bergantian antara kaki kiri dan kaki kanan selama 30 detik
- Apabila bola keluar daerah sepak maka testee menggunakan bola cadangan yang disiapkan  
Gerakan dinyatakan gagal
- Bola ditahan dan disepak di depan garis sepak yang akan menyepak bola
- hanya menahan dan menyepak bola dengan satu kaki saja

Cara menskor :

Jumlah menyepak dan menangkis bola yang sah selama 30 detik, hitungan 1 diperoleh dari satu kegiatan menendang bola. Gambar pelaksanaan penelitian *stop-passing* adalah sebagai berikut :

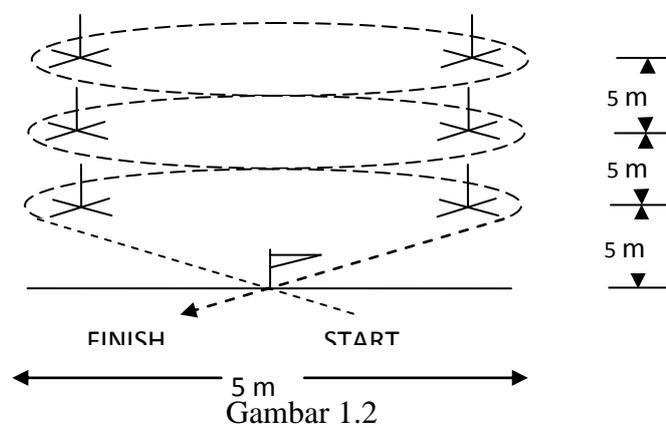




Gambar.1.1  
Diagram Lapangan tes *stopping* dan *passing*

b. Tes dribbling, bertujuan untuk mengukur keterampilan, kelincahan, dan kecepatan kaki dalam memainkan bola alat yang digunakan yaitu:

- Bola
- Stopwatch
- 6 buah rintangan
- Tiang bendera



Gambar 1.2  
Diagram Lapangan Tes Menggiring Bola

Petunjuk pelaksanaan :

- Pada aba-aba “ siap” testee berdiri di belakang garis star dengan bola dalam penguasaan kakinya.

- Pada aba-aba “ ya”, testee mulai menggiring bola ke arah kiri melewati rintangan pertama dan berikutnya menuju rintangan berikutnya sesuai dengan arah panah yang telah ditetapkan sampai ia melewati garis finish.
- Salah arah dalam menggiring bola, ia harus memperbaikinya tanpa menggunakan anggota badan selain kaki dimana kesalahan dan selama itu pula stopwatch tetap berjalan
- Menggiring bola dilakukan dengan kaki kanan dan kiri bergantian atau minimal salah satu kaki pernah menyentuh bola satu kali sentuhan

Gerakan dinyatakan gagal bila:

- Testee menggiring bola hanya dengan menggunakan satu kaki
- Testee menggiring bola tidak sesuai dengan arah panah
- Testee menggunakan anggota badan selain kaki pada saat menggiring bola

Cara menskor adalah waktu tempuh dari mulai aba-aba “ya” sampai melewati garis finish. waktu dicatat persepuluh detik.

c. Tes memainkan bola dengan kepala (heading )

Mengukur keterampilan dan gerak kepala serta keseimbangan anggota badan dalam memainkan bola. Alat yang digunakan : bola dan stop watch

Petunjuk pelaksanaan :

- Pada aba-aba ya , testee berdiri bebas dengan bola berada dibawah penguasaan tangannya.
- Pada aba-aba ya testee melempar bola ke atas kepalanya dan kemudian memainkan bola tersebut dengan dahi
- lakukan kegiatan ini selama 30 detik, apabila bola jatuh testee mengambil bola itu dan memainkannya kembali ditempat bola itu diambil

Gerakan dinyatakan gagal bila :

Adhnan Widieana, 2014

*Pengaruh motivasi dan tingkat disiplin terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepakbola*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Testee memainkan bola tidak dengan dahi
- dalam memainkan bola testee berpindah-pindah tempat

Cara menskor :

Skor adalah jumlah bola yang dimainkan dengan dahi yang sah selama 30 detik

d. Tes menembak/ menendang bola ke sasaran ( shooting )

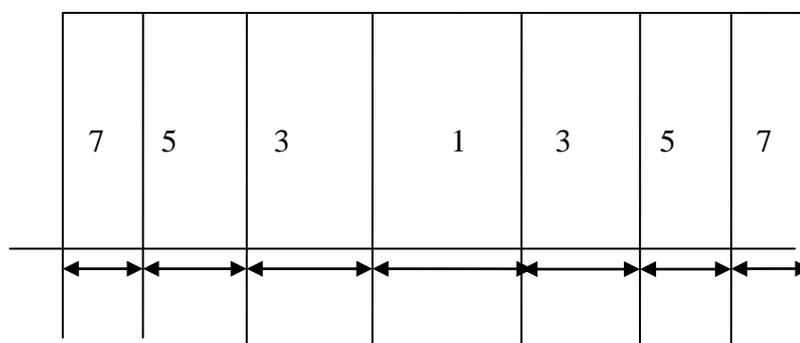
tujuan : mengukur keterampilan , ketepatan dan kecepatan gerak kaki dalam menyepak bola ke sasaran. alat yang digunakan : bola, *stop watch*, gawang , nomor-nomor dan tali.

Petunjuk pelaksanaan

- Testee berdiri dibelakang bola yang diletakan pada sebuah titik berjarak 16,5 m di depan gawang / sasaran
- tidak ada aba-aba dari testee
- testee diberi tiga kali kesempatan, apabila waktu akan disertakan sebagai bagian dari hasil tes maka penghitungannya dilakukan pada saat kaki testee menendang bola dan berhenti pada saat bola mengenai sasaran

Gerakan gagal apabila bola keluar dari sasaran serta penempatan bola tidak pada jarak 16.5m dari sasaran

Cara menskor adalah jumlah skor yang diperoleh dan bila waktu disertakan maka waktu yang dihitung adalah waktu tempuh bola ke sasaran per pukulan. Bila bola hasil tendangan mengenai tali pemisah skor pada sasaran , maka diambil skor terbesar dari kedua sasaran tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar 1.2:



Adhnan Widieana, 2014

*Pengaruh motivasi dan tingkat disiplin terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepakbola*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 3.1  
Diagram Lapangan Tes menembak bola ke sasaran

### G. Teknik Analisis Data

Langkah-langkah teknik analisis data pada penelitian ini adalah :

1. Mencari nilai rata-rata dari setiap variabel, digunakan rumus sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Nilai rata-rata yang dicari

$\Sigma$  = Jumlah dari

x = Skor mentah

n = Jumlah sampel

2. Setelah menempuh langkah-langkah tadi barulah mencari T-skor dengan rumus:

$$\text{T-skor} = 50 + 10 \left( \frac{\bar{x} - x}{S} \right) \text{ untuk waktu, T-skor} = 50 + 10 \left( \frac{X - \bar{x}}{S} \right) \text{ bukan}$$

waktu

*Keterangan:*

T- skor = Skor standar yang dicari

X = Skor yang diperoleh seseorang

$\bar{x}$  = Nilai rata-rata

S = Simpangan baku

Rumus-rumus di atas merupakan langkah awal yang dipergunakan untuk pengolahan data hasil tes pada tahap uji hipotesis. Untuk memperoleh skor-skor yang standar penulis menggunakan perhitungan T-skor. Fungsi dari T-skor adalah menyetarakan dari beberapa jenis skor yang berbeda satuan ukuran atau bobot skor menjadi skor yang baku atau skor standar.

3. Menguji homogenitas. Rumus yang digunakan yaitu rumus Hartley sebagai

$$\text{berikut : } F = \frac{\text{Varians.terbesar}}{\text{Variansi.terkecil}}$$

Kriteria pengujian adalah: terima hipotesis jika F-hitung lebih kecil dari F-tabel distribusi dengan derajat kebebasan = (V1,V2) dengan taraf nyata  $\alpha$

4. Menguji normalitas data menggunakan uji kenormalan Lilliefors. Sebelum dilakukan analisis korelasi, maka terlebih dahulu dilakukan penghitungan normalitas dari setiap butir tes yang bertujuan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau sebaliknya. Rumus yang digunakan yaitu dengan uji kenormalan secara non parametrik atau disebut uji Liliefors. Pengujian hipotesis nol dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Pengamatan  $X_1, X_2, \dots, X_n$  dijadikan bilangan baku  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$

$$\text{dengan mempergunakan rumus : } Z_1 = \frac{x_1 - \bar{x}}{S}$$

( $\bar{x}$  dan S merupakan rata-rata dan simpangan baku setiap kelompok butir tes).

- b. Untuk setiap bilangan baku ini, menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung pula  $F(Z_i) = P(Z < Z_i)$
- c. Selanjutnya dihitung proporsi  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$  yang lebih kecil atau sama dengan  $Z_1$ . Jika proporsi ini dinyatakan oleh  $S(Z_1)$ , maka:

$$S(Z_1) = \frac{\text{Banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n}{n}$$

- d. Hitung selisih  $F(Z_1) - S(Z_1)$  kemudian tentukan harga mutlaknya.
- e. Hitung harga paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Sebutlah harga terbesar ini ( $L_0$ ).
- f. Untuk menerima atau menolak hipotesis nol, maka dibandingkan  $L_0$  ini dengan nilai kritis L yang diambil dari daftar nilai kritis L untuk uji

Liliefors, dengan taraf nyata  $\alpha = 0.05$ . Kriterianya adalah: tolak hipotesis nol, jika  $L_o$  yang diperoleh dari data pengamatan melebihi  $L$  dari daftar nilai kritis uji Liliefors. jika lebih kecil maka menerima  $H_o$  yang menyatakan bahwa data berdistribusi normal

5. Uji koefisien korelasi tunggal dengan skor berpasangan atau *pearson product moment* karena data berbentuk interval atau ratio dengan menggunakan rumus:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{ n(\sum X^2) - (\sum X)^2 \} \{ n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2 \}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Korelasi yang dicari  
 $n$  = Jumlah Sampel  
 $\sum X$  = Jumlah X  
 $\sum Y$  = Jumlah Y  
 $\sum XY$  = Jumlah X kali Y  
 $\sum X^2$  = Jumlah  $X^2$   
 $\sum Y^2$  = Jumlah  $Y^2$

Kemudian melakukan penghitungan uji signifikansi koefisien korelasi tunggal, menggunakan pendekatan uji-t dengan rumus:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

$t$  = t hitung yang dicari  
 $r$  = koefisien yang dicari  
 $i$  = jumlah sampel

Pengujian statistik uji-t dimaksudkan untuk mengetahui tingkat koefisien atau hubungan dari masing-masing variabel. Dengan kriteria pengujian hipotesis

diterima jika  $-t(1-1/2\alpha) < t < t(1-1/2\alpha)$ . Pada taraf nyata  $\alpha = 0.05$  dengan  $dk = n - 2$  dalam hal lain jika hitung lebih besar dari  $t$  tabel maka  $H_0$  ditolak.

Berdasarkan perhitungan koefisien korelasi maka didapat koefisien determinasi yaitu untuk melihat besarnya presentase (%) pengaruh motivasi ( $X_1$ ), atau disiplin ( $X_2$ ) terhadap  $Y$  dengan rumus :  $(KD) = R^2 \times 100\%$ ,

#### 6. Uji regresi berganda

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat regresi digunakan korelasi variabel  $X_1$   $X_2$  dan variabel  $Y$  (korelasi berganda  $R$ ), dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut : (Sugiyono, 2010 : 190)

$$R_{yx_1x_2} = \frac{\sqrt{r^2_{yx_1} + r^2_{yx_2} - 2r_{yx_1}r_{yx_2}r_{x_1x_2}}}{1 - r^2_{x_1x_2}}$$

Keterangan :

$R_{yx_1x_2}$	=	Korelasi antara variabel $X_1$ dengan $X_2$ secara bersama- sama dengan variabel
$r_{yx_1}$	=	Korelasi <i>product moment</i> antara $X_1$ dengan $Y$
$r_{yx_2}$	=	Korelasi <i>product moment</i> antara $X_2$ dengan $Y$
$r_{x_1x_2}$	=	Korelasi <i>product moment</i> antara $X_1$ dengan $X_2$

Berdasarkan perhitungan koefisien korelasi maka didapat koefisien determinasi yaitu untuk melihat besarnya presentase (%) pengaruh motivasi ( $X_1$ ), dan disiplin ( $X_2$ ) terhadap  $Y$  dengan rumus :  $(KD) = R^2 \times 100\%$ ,

#### 7. Uji determinen regresi berganda dengan menggunakan UJI F

Menguji signifikansi koefisiensi regresi berganda dengan menggunakan pendekatan statistik uji-F dengan rumus:

$$F = \frac{R/K}{(1 - R)(n - k - 1)}$$

Keterangan:

F = F hitung yang dicari

R = Koefisien korelasi yang dicari

K = Jumlah variable bebas

n = Jumlah sampel

8. Menginterpretasikan hasil uji regresi berdasarkan Pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien regresi sebagai berikut

Tabel 3.2  
Pedoman interpretasi koefisien regresi

Interval Koefisien ( $r_s$ )	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,19	Sangat rendah
0,20 – 0,39	Rendah
0,40 – 0,59	Sedang
0,60 – 0,79	kuat
0,80 – 1,00	Sangat kuat

Sumber : Sugiyono (2010, hlm. 183).