

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif, penelitian ini juga menggunakan pendekatan korelasional. Menurut (Ajat, 2018) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha menggambarkan fenomena yang terjadi secara realistis, nyata, dan aktual. Selain itu penelitian deskriptif juga dapat menggambarkan situasi atau kejadian, hubungan, membuat hipotesis, membuat prediksi, serta mendapatkan makna dan implikasi dari suatu permasalahan yang akan dipecahkan. Penelitian kuantitatif menurut (Agustiani Rifka, 2022) adalah suatu penelitian yang khasnya secara sistematis, terorganisir serta terperinci secara jelas dari permulaan hingga pada penyusunan desain penelitian. Selain itu penelitian kuantitatif pada umumnya fokus terhadap pengukuran realitas sosial, penelitian ini dirancang melalui pertanyaan atau pernyataan (kusioner) untuk mencari kuantitas pada suatu fenomena dan diperuntukkan untuk membangun penelitian secara numerik (Nikolaus, 2019). (Sugiyono, 2021) menyebutkan analisis penelitian deskriptif kuantitatif diperuntukkan untuk menganalisa data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data penelitian sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang bersifat umum atau generalisasi.

Menurut (Arikunto, 2010) penelitian korelasional pada prosesnya yaitu melibatkan tindakan pengumpulan data dari dua variabel atau lebih guna menemukan apakah terdapat hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Metode penelitian deskriptif kuantitatif pada penelitian ini dapat menggambarkan atau mendeskripsikan suatu fenomena, peristiwa gejala dan kejadian yang terjadi secara faktual, sistematis serta akurat (Sugiyono, 2021). Fenomena yang di maksud dapat berupa aktivitas, hubungan, bentuk, atau karakteristik. Dalam penelitian ini pengumpulan data yang digunakan berupa kusioner atau angket pengalaman gerak dan tes kemampuan motorik (*motor ability*).

Berikut desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini :



X = Variabel Bebas (Pengalaman Gerak)

Y = Variabel Terikat (Kemampuan Motorik)

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian ini bertempat di SMPN 10 Bandung, Jl. Raden Dewi Sartika No.115, Pungkur, Kota Bandung, Jawa Barat 40252.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 pada bulan maret – mei 2024.

3.3 Populasi

Menurut (Sugiyono, 2021) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 7A, 7B, 7C, 7D, 7E 7F, 7G dan 7H di SMPN 10 Bandung tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah 194 siswa.

Tabel 3.1
Populasi Siswa

No	Kelas	Populasi
1	7A	35
2	7B	6
3	7C	36
4	7D	35
5	7E	6
6	7F	35
7	7G	5

8	7H	36
Jumlah		194

3.4 Sampel

Menurut (Sugiyono, 2021) sampel merupakan jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, jika populasi dalam penelitian jumlahnya besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang menjadi populasi dikarenakan keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Dalam pengambilan sampel dari populasi yang digunakan harus betul betul mewakili (representatif).

Terdapat batasan batasan dalam pengambilan sampel yang dikemukakan oleh (Arikunto, 2010), berikut penjelasannya :

“Apabila subyek dalam penelitian kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya sehingga dikatakan penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika subyek penelitiannya besar atau lebih dari 100, maka dapat diambil 10% - 15% atau 20% - 25% atau lebih”.

Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti mengambil sampel dalam penelitian ini sebesar 15% dari keseluruhan populasi yang berjumlah 194 siswa. Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan *probability random sampling* yang dimana teknik pengambilan anggota sampel dari populasi penelitian ini dilakukan secara acak tanpa memperlihatkan strata yang ada dalam populasi penelitian (Sugiyono, 2021).

Sampel yang didapat dalam penelitian ini sebanyak 29,1 peserta didik maka dibulatkan menjadi 30 peserta didik. Ciri-ciri sampel dalam penelitian ini yaitu; peserta didik SMPN 10 Bandung yang duduk di kelas 7, perempuan dan laki laki yang berusia 12-13 tahun yang tersebar di kelas 7A, 7B, 7C, 7D, 7E,7F, 7G dan 7H di SMPN 10 Bandung. Berikut jumlah sampel yang diambil dari setiap kelasnya:

Tabel 3.2
Sampel Penelitian

No	Kelas	Populasi	Sampel
----	-------	----------	--------

1	7A	35	4
2	7B	6 (yang tidak termasuk peserta uji Validitas)	3
3	7C	36	4
4	7D	35	4
5	7E	6 (yang tidak termasuk peserta uji Validitas)	4
6	7F	35	4
7	7G	5 (yang tidak termasuk uji validitas)	3
8	7H	36	4
Jumlah		194	30

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang dipergunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik. Fenomena yang dimaksud merupakan variabel penelitian (Sugiyono, 2021). Selain itu instrumen penelitian merupakan suatu alat yang terpenuhi persyaratannya sehingga dapat dipergunakan untuk mengukur suatu objek ukur atau mengumpulkan data dari suatu variabel (Sappaile, 2007). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket atau kusioner pengalaman gerak dan tes kemampuan motorik (*tes motor ability*) berikut penjelasannya :

3.5.1 Pengalaman Gerak

Instrumen pengalaman gerak berupa angket. Dalam proses penyusunan instrumen angket ini terdapat empat langkah proses yang harus di perhatikan, berikut penjelasannya:

a. Mendefinisikan Konstrak

Konstrak dalam penelitian ini adalah pengalaman gerak siswa SMPN 10 Bandung.

b. Menyidik Faktor

Menyidik faktor merupakan mengungkap unsur-unsur yang terdapat dalam suatu variabel. Unsur-unsur yang ada dalam pengalaman gerak yaitu intensitas, frekuensi, durasi, dan volume.

c. Indikator

Indikator merupakan penjelasan isi dari faktor-faktor yang ada yaitu frekuensi, intensitas, durasi, dan volume.

d. Menyusun Butir-butir Pertanyaan/Pernyataan

Dalam menyusun butir-butir pertanyaan/ Pernyataan berdasarkan faktor-faktor diatas maka faktor-faktor tersebut dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan/ pernyataan. Pernyataan yang dibuat untuk instrumen pengalaman gerak dalam penelitian ini berjumlah 41 butir pernyataan.

Berikut penjelasan mengenai faktor-faktor yang berkaitan dengan pengalaman gerak dijabarkan pada kisi kisi di bawah ini.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Uji Coba Instrumen Penelitian

Konstrak	Faktor	Indikator	Item Soal
Pengalaman Gerak	Intensitas	Lokomotor, Non Lokomotor, dan Manipulatif	1, 2, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18
	Frekuensi		3, 4, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
	Durasi		5, 6, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36,
	Volume		7, 8, 9, 37, 38, 39, 40, 41
Jumlah			41

Alternatif jawaban angket ini menggunakan skala likert. Menurut (Sugiyono, 2021) skala likert adalah skala pengukuran dengan data yang dihasilkannya berupa data kualitatif yang kemudian di kuantitatifkan. Pada skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif samapai sangat negatif yang berupa kata-kata. Dan untuk keperluan analisis kuantitatif, jawaban tersebut di beri skor sebagai berikut :

Tabel 3.4
Alternatif Jawaban Skala Likert

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju/selalu/sangat positif	5
Setuju/Sering/positif	4
Ragu-ragu/kadang-kadang/netral	3
Tidak setuju/hampir tidak pernah/negatif	2
Sangat tidak setuju/Tidak pernah/Sangat Negatif	1

Dalam penelitian ini untuk mencegah jawaban ragu-ragu/kadang-kadang/netral yang sering kali siswa menjawab alternatif jawaban itu yang dirasa aman oleh siswa, maka peneliti hanya mengambil empat alternatif jawaban, diantaranya yaitu :

Tabel 3.5
Alternatif Jawaban Skala Likert

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju/selalu/sangat positif	4
Setuju/Sering/positif	3
Tidak setuju/hampir tidak pernah/negatif	2
Sangat tidak setuju/Tidak pernah/Sangat Negatif	1

3.5.2 Tes Kemampuan Motorik

Menurut (Widiastuti, 2015) tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur beberapa performa dan untuk mengumpulkan data. Sebuah tes harus

valid, dan mengukur apa yang harus di ukur serta terpercaya yang memiliki arti dapat diulang berkali-kali. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrumen tes yang berupa *Barrow Motor Ability Test*. Adapun tujuan dari tes ini adalah membuat klarifikasi, bimbingan dan penentuan prestasi, dan level dari tes ini bisa dipergunakan untuk siswa sekolah menengah pertama, siswa sekolah menengah atas, dan juga mahasiswa. Butir tes *Barrow Motor Ability* meliputi : 1. Tes *Standing Broad Jump* (lompat jauh tanpa awalan), 2. *Softball Throw* (pelemparan bola softball), 3. *Zig-zag run* (berlari berbelok melewati cones), 4. *Wall Pass* (melempar bola basket kedingding) 5. *Medicine Ball Put* (melempar bola dengan beban), 6. *60 Yard Dash* (berlari 60 meter).

Selanjutnya untuk mengetahui kriteria skor yang di dapatkan dari responden melalui uji kusioner pengalaman gerak dan tes kemampuan motorik, maka dilakukan analisis menggunakan norma penilaian skala 4 menurut (Wagiran, 2015) sebagai berikut:

Tabel 3.6
Rumus Kriteria Norma Penilaian Skala 4

Kriteria	Interval
Sangat Tinggi	$>M + 1 SD$
Tinggi	M sampai $(M+1SD)$
Rendah	$(M-1SD)$ sampai M
Sangat Rendah	$< M-1SD$

3.6 Uji Coba Instrumen

3.6.1 Kriteria Sampel Uji Validitas

Sampel yang digunakan untuk menguji validitas merupakan sampel yang tidak termasuk kedalam sampel penelitian (Situmorang & Lutfi, 2014). Untuk jumlah uji coba kusioner minimal 30 responden, dengan 30 responden maka distribusi nilai akan lebih mendekati kurve normal (Singarimbun & Efendi, 1995). Hal itu pun senada dengan (Alwi, 2015) menyatakan statistik memiliki rata-rata mempunyai distribusi normal untuk ukuran sampel yang mendekati tak terhingga,

akan tetapi dalam praktek dapat diterapkan untuk ukuran sampel minimal 30 responden.

3.6.2 Uji Validitas

Dilakukannya uji coba instrumen untuk mengetahui tingkat kesahihan instrumen tersebut, setelah butir-butir soal pertanyaan telah disusun peneliti mengkonsultasikan terlebih dahulu kepada dosen pembimbing, setelah di setujui peneliti langsung melakukan uji coba angket penelitian pengalaman gerak. Angket penelitian ini diuji cobakan kepada siswa di SMPN 10 Bandung kelas 7 yang tidak termasuk kedalam sampel penelitian.

Peneliti melakukan uji coba instrumen angket pengalaman gerak sebanyak 3 kali, untuk rinciannya sebagai berikut:

- Uji coba instrumen yang pertama dilakukan pada tanggal 27 Maret 2024 di kelas 7G, dengan hasil 28 item dinyatakan valid dan 13 item dinyatakan tidak valid.
- Setelah diketahui hasil uji coba instrumen, peneliti mengujikan ulang 13 item yang tidak valid dengan memperbaiki terlebih dahulu item pernyataan. Setelah diujikan di kelas 7E pada tanggal 14 Mei 2024 dengan hasil ke 13 item tersebut dinyatakan valid.
- Peneliti melakukan uji instrumen pengalaman gerak yang ketiga pada tanggal 28 Mei 2024 dengan menggabungkan hasil uji coba instrumen yang pertama dan kedua dengan jumlah 41 item. Uji coba instrumen dilakukan di kelas 7B dan dinyatakan 41 item tersebut valid.

Untuk mengetahui validitas instrumen peneliti memproses data hasil uji coba instrumen dengan bantuan program microsoft excel 2010 dengan menggunakan rumus :

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{[\sum x^2][\sum y^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antar variabel X dan Variabel Y

$\sum xy$ = Jumlah perkalian X dan Y

Mutiawati, 2024

STUDY KORELASIONAL PENGALAMAN GERAK TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK PESERTA DIDIK DI SMPN 10 BANDUNG

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

x^2 = Kuadrat dari x

y^2 = kuadrat dari y

Berdasarkan perhitungan uji validitas, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir pertanyaan dianggap tidak valid. Jika sebaliknya $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir pertanyaan dianggap valid. Dari instrumen yang sudah peneliti uji cobakan dapat di ketahui tingkat validitasnya terdapat 13 soal yang tidak valid, dan 28 soal valid. Untuk lebih jelasnya berikut tabel hasil validitas ujicoba instrumen.

Tabel 3.7
Hasil Validitas Uji Coba Instrumen/Angket Pertama

No Item	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1	0,120	0,361	Tidak Valid
2	0,101	0,361	Tidak Valid
3	0,383	0,361	Valid
4	0,064	0,361	Tidak valid
5	0,342	0,361	Tidak valid
6	0,181	0,361	Tidak valid
7	0,438	0,361	Valid
8	0,154	0,361	Tidak valid
9	0,451	0,361	Valid
10	0,253	0,361	Tidak valid
11	0,042	0,361	Tidak valid
12	0,241	0,361	Tidak valid
13	0,004	0,361	Tidak Valid
14	0,338	0,361	Tidak valid
15	0,312	0,361	Tidak Valid
16	0,337	0,361	Tidak Valid
17	0,649	0,361	Valid
18	0,574	0,361	Valid
19	0,468	0,361	Valid

20	0,388	0,361	Valid
21	0,550	0,361	Valid
22	0,480	0,361	Valid
23	0,411	0,361	valid
24	0,420	0,361	Valid
25	0,707	0,361	Valid
26	0,689	0,361	Valid
27	0,628	0,361	Valid
28	0,515	0,361	Valid
29	0,642	0,361	Valid
30	0,592	0,361	Valid
31	0,651	0,361	Valid
32	0,539	0,361	Valid
33	0,455	0,361	Valid
34	0,703	0,361	Valid
35	0,614	0,361	Valid
36	0,461	0,361	Valid
37	0,731	0,361	Valid
38	0,373	0,361	Valid
39	0,639	0,361	Valid
40	0,734	0,361	valid
41	0,388	0,361	Valid

Berdasarkan hasil pengujian validitas instrumen pengalaman gerak diketahui terdapat 13 item instrumen yang dinyatakan tidak valid dan 28 item instrumen dinyatakan valid. Untuk tidak mengurangi keutuhan suatu instrumen peneliti mengujikan ulang instrumen 13 item instrumen yang tidak valid yaitu nomor 1, 2, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, dan 16. Item instrumen yang tidak valid dibuat ulang setelah itu diujikan untuk mengetahui tingkat validitasnya. Berikut hasil uji validitas instrumen yang ke dua:

Tabel 3.8

Hasil Validitas Uji Coba Instrumen/Angket Kedua

No Item	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
1	0,440	0,361	Valid
2	0,401	0,361	Valid
4	0,634	0,361	Valid
5	0,454	0,361	Valid
6	0,531	0,361	Valid
8	0,758	0,361	Valid
10	0,531	0,361	Valid
11	0,572	0,361	Valid
12	0,677	0,361	Valid
13	0,543	0,361	Valid
14	0,535	0,361	Valid
15	0,543	0,361	Valid
16	0,503	0,361	Valid

Setelah diketahui hasil validitas pertama dan kedua peneliti menggabungkan hasil dari uji coba tersebut, dan diuji cobakan kembali untuk memastikan instrumen pengalaman gerak layak gunakan. Berikut hasil uji validitas instrumen yang ketiga:

Tabel 3.9

Hasil Validitas Uji Coba Instrumen/Angket Ketiga

No Item	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
1	0,420	0,361	Valid
2	0,401	0,361	Valid
3	0,397	0,361	Valid
4	0,387	0,361	Valid

5	0,430	0,361	Valid
6	0,366	0,361	Valid
7	0,438	0,361	Valid
8	0,447	0,361	Valid
9	0,469	0,361	Valid
10	0,412	0,361	Valid
11	0,448	0,361	Valid
12	0,398	0,361	Valid
13	0,371	0,361	Valid
14	0,367	0,361	Valid
15	0,363	0,361	Valid
16	0,414	0,361	Valid
17	0,579	0,361	Valid
18	0,486	0,361	Valid
19	0,435	0,361	Valid
20	0,407	0,361	Valid
21	0,576	0,361	Valid
22	0,470	0,361	Valid
23	0,387	0,361	valid
24	0,407	0,361	Valid
25	0,709	0,361	Valid
26	0,664	0,361	Valid
27	0,693	0,361	Valid
28	0,500	0,361	Valid
29	0,725	0,361	Valid
30	0,607	0,361	Valid
31	0,684	0,361	Valid
32	0,537	0,361	Valid
33	0,526	0,361	Valid
34	0,761	0,361	Valid

35	0,667	0,361	Valid
36	0,510	0,361	Valid
37	0,736	0,361	Valid
38	0,465	0,361	Valid
39	0,704	0,361	Valid
40	0,763	0,361	valid
41	0,467	0,361	Valid

3.6.3 Uji Reliabilitas

Setelah peneliti menguji validitas instrumen dilakukannya uji reliabilitas instrumen untuk mengukur keajegan instrumen tersebut. Menurut Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{ii} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{St^2} \right]$$

Keterangan :

K = Jumlah butir instrumen

$\sum s_i^2$ = Varians butir

St^2 = Varians total

Sedangkan untuk mencari rumus varians total sebagai berikut :

$$St^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{\sum x^2}{n}}{n}$$

Keterangan :

St^2 = Varians butir

$\sum x^2$ = jumlah dari hasil kuadrat dari setiap butil soal

$(\sum x^2)$ = jumlah butir soal yang dikuadratkan

Pengujian reliabilitas penelitian ini menggunakan bantuan microsoft excel 2010 dengan hasil nilai *Cronbach Alpha* yang di dapat pada pengujian instrumen penelitian pertama sebesar 0,897. Pada pengujian instrumen kedua sebesar 0,801. Dan untuk uji coba instrumen ketiga sebesar 0,931. Untuk nilai *Cronbach Alpha*

dikonsultasikan dengan interpretasi nilai r yang dikemukakan oleh (Arikunto, 2010), berikut penjelasannya:

Tabel 3.10
Interpretasi Nilai r

Nilai r	Interpretasi
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Cukup
0,200 – 0,400	Rendah
0,000 – 0,200	Sangat Rendah

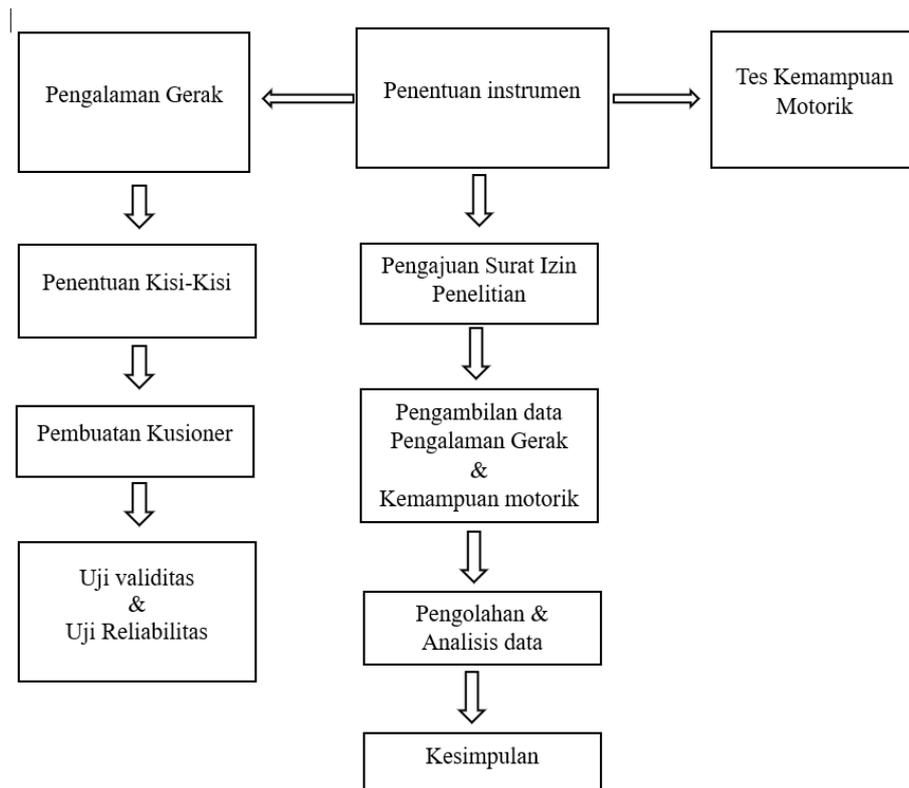
Instrumen yang telah diujikan dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,600, jika nilai Cronbach Alpha < 0,600 maka instrumen dikatakan tidak reliabel. Dari hasil pengujian instrumen pengalaman gerak rincian reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.11
Hasil Uji Coba reliabilitas Instrumen Pengalaman Gerak

Keterangan	Nilai Cronbach Alpha	Kesimpulan
Pengujian Instrumen Pertama	0,897	Reliabel
Pengujian Instrumen Kedua	0,801	Reliabel
Pengujian Instrumen Ketiga	0,931	Reliabel

3.7 Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini terdapat beberapa tahapan diantaranya yaitu tahap persiapan yang mencakup serangkaian tindakan yang dilakukan peneliti sebelum memulai proses pengumpulan data dan pengolahan data. Berikut tahapan-tahapannya :



Gambar 3.1
Prosedur Penelitian

3.8 Teknik Analisis data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan korelasi pearson product moment. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui derajat keeratan hubungan antara dua variabel. Analisis deksriptif pengalaman gerak dan kemampuan motorik. Setelah diketahui jumlah skor responden dari angket atau kusioner dan tes kemampuan motorik maka dilakukan pengskoran dengan menggunakan t-skor. Berikut rumus yang digunakan:

$$t\text{-skor} = 50 + 10 \left(\frac{X - \bar{X}}{SD} \right)$$

$$t\text{-skor} = 50 + 10 \left(\frac{\bar{X} - X}{SD} \right) \text{ (untuk catatan waktu)}$$

keterangan :

X = Skor responden

\bar{X} = rata-rata

Mutiawati, 2024

STUDY KORELASIONAL PENGALAMAN GERAK TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK PESERTA DIDIK DI SMPN 10 BANDUNG

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

SD = Standar Deviasi

3.8.1 Uji Prasyarat

3.8.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian terhadap normal atau tidaknya suatu data yang akan dianalisis. Pengujiannya dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26.

3.8.1.2 Uji Linieritas

Uji linieritas memiliki fungsi untuk mengetahui hubungan yang linier antara variabel bebas dan variabel terikat. Pengolahannya dilakukan dengan bantuan software SPSS versi 26.

3.8.2 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis ini menggunakan analisis koefisien korelasi pearson product moment. Dasar pengambilan keputusan yaitu:

- Jika signifikansi I-tailed $< 0,05$ dinyatakan memiliki korelasi atau memiliki hubungan yang positif.
- Jika signifikansi I-tailed $> 0,05$ maka dinyatakan tidak memiliki korelasi.

Untuk mengetahui derajat keeratan hubungan antara variabel maka menggunakan tabel pedoman derajat hubungan pearson correlation dengan nilai koefisien 0,00 – 1,00 dengan klasifikasi tingkat hubungan, korelasi sangat kuat, korelasi kuat, korelasi sedang, korelasi rendah dan tidak ada korelasi.

3.8.3 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi (R^2) dilakukan untuk mengukur kemampuan model dalam menerangkan seberapa jauh variabel independen mempengaruhi variabel dependen, untuk menentukan hasil koefisien determinasi ini didapat melalui nilai *adjusted R-square* (Ghozali, 2016). Pengujian koefisien determinasi ini menggunakan bantuan software SPSS versi 26.