

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam setiap penelitian diperlukan suatu metode. Penggunaan metode dalam penelitian disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitiannya. Hal ini berarti metode penelitian mempunyai kedudukan yang penting dalam pelaksanaan pengumpulan dan analisis data.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Tentang metode deskriptif dijelaskan oleh Sudjana (2001, hal. 64) sebagai berikut:

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa kejadian yang terjadi pada saat sekarang. dengan perkataan lain, penelitian deskriptif mengambil masalah atau memusatkan perhatian kepada masalah-masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian dilaksanakan.

Hal serupa dikemukakan oleh Arikunto (2002, hal. 309) yang menyatakan bahwa "Metode deskriptif merupakan metode penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan."

Berdasar pada beberapa pendapat di atas penelitian deskriptif adalah penelitian dengan tujuan untuk menggambarkan suatu peristiwa pada saat sekarang yang nampak dalam suatu situasi. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dikumpulkan, dijelaskan, dan dianalisis untuk menetapkan kesimpulan. Hal ini untuk memperoleh gambaran yang jelas sehingga tujuan penelitian tercapai seperti yang diharapkan.

B. Populasi dan Sampel

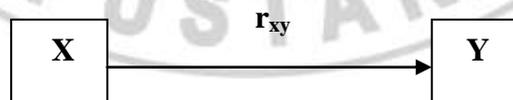
Dalam menyusun sampel dengan menganalisis data sehingga mendapatkan gambaran sesuai dengan yang diharapkan maka diperlukan sumber data. Pada umumnya sumber data dalam penelitian disebut populasi dan sampel penelitian.

Sudjana (2001, hal. 84) menjelaskan bahwa “populasi maknanya berkaitan dengan elemen, yakni unit tempat diperolehnya informasi. Elemen tersebut dapat berupa individu, keluarga, rumah tangga, kelompok sosial, sekolah, kelas, organisasi dan lain-lainnya”. Arikunto (2002, hal. 102) menjelaskan bahwa “Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian”. Sedangkan yang dimaksud dengan sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan keseluruhan subyek penelitian tempat diperolehnya informasi yang dapat berupa individu maupun kelompok.

Populasi dalam penelitian ini yaitu atlet atau *freestyler* yang tergabung dikomunitas N-WAE *freestyler soccer* Bandung berjumlah 20 orang. Oleh karena populasi penelitian terbatas hanya 20 orang yang tergabung dalam komunitas N-WAE *freestyler soccer* Bandung maka sumber yang dapat digunakan dalam penelitian ini berasal dari populasi, sehingga penelitian ini merupakan penelitian populasi atau disebut sampel total karena sampel penelitian berasal dari keseluruhan anggota populasi. Surakhmad (1998, hal. 100) menjelaskan bahwa “Adakalanya masalah penarikan sampel ini ditiadakan sama sekali dengan memasukkan seluruh populasi sebagai sampel, yakni selama jumlah populasi itu diketahui terbatas”. Pengambilan sampel secara keseluruhan pula pada karakteristik sampel yang relatif sama.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian yang penulis laksanakan ini adalah seperti pada gambar di bawah ini:



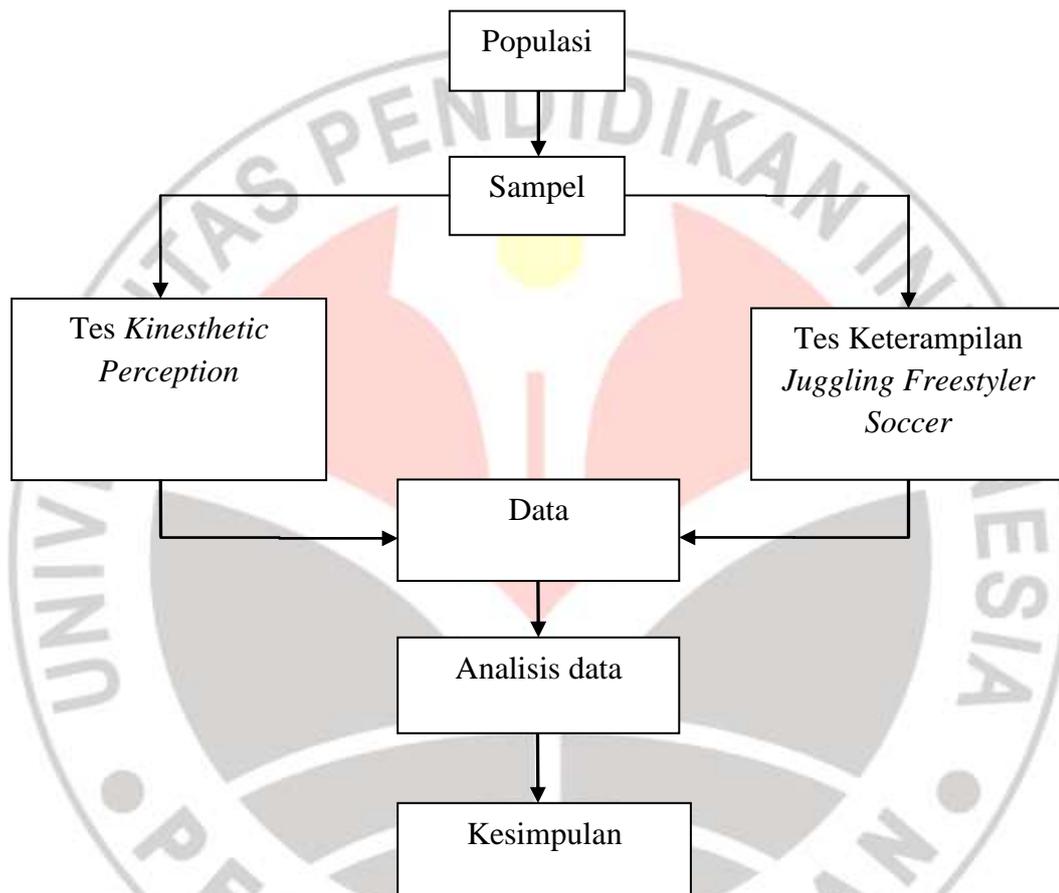
Gambar 3.1.
Desain Penelitian

Keterangan:

- X : *Kinesthetic Perception*
 Y : *Juggling Freestyler Soccer*
 r_{xy} : koefisien korelasi variabel x dengan y

Dalam memudahkan proses penelitian ini, selanjutnya penulis menyusun langkah-langkah dari desain penelitian yang telah penulis buat.

Adapun langkah-langkah penelitian tersebut dapat penulis gambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.2.
Langkah-langkah Penelitian

D. Definisi Operasional

Istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini harus dijelaskan agar tidak terjadi penafsiran yang berbeda-beda terhadap istilah-istilah tersebut. Sehingga pembaca dapat mengikuti apa yang penulis ingin sampaikan. Istilah-istilah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pengertian hubungan menurut kamus bahasa Indonesia (1996, hal. 79) adalah berangkaian, bertalian atau karena; oleh karena; berkenaan dan lain-lain.

2. Pengertian *Kinesthetic Perception* adalah kemampuan untuk merasakan posisi dan perpindahan tubuh dan persendiannya selama pergerakan otot, sering kali ditunjukkan sebagai indera ke enam. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Johnson & Nelson (1969, hal. 182) yang menyatakan bahwa “*Kinesthetic Perception the ability to perceive the position and movement of the body and it’s joints during muscular action, is often referred to as the sixth sense.*”
3. Keterampilan menurut kamus besar bahasa Indonesia (1996, hal. 79) bahwa keterampilan adalah penguasaan gerak khususnya yang diukur berdasarkan skor, ketepatan, kecepatan atau frekwensi melakukan dalam batas waktu tertentu. Keterampilan dalam penelitian ini adalah keterampilan dalam *juggling freestyle soccer*.
4. *Juggling freestyle soccer* merupakan suatu seni dari *juggling* dengan menggunakan hampir seluruh anggota tubuh, seperti kaki, lutut, dada, bahu, dan kepala yang dilakukan secara berkesinambungan dengan pergerakan yang kreatif, terampil dalam bergerak dan menjaga bola di udara agar tidak jatuh ke tanah. Sebagaimana dikutip dari *wikipedia the free enyclopedia* (2013, hal. 1) yang memberikan batasan mengenai keterampilan *juggling freestyle soccer* bahwa “*freestyle football is the art of juggling with a football using feet, knees, chest, soulders, and head while simultaneously performing creative, skillfull moves and keeping the ball airborne*”. *Juggling freestyle soccer* menurut pendapat Luxbacher dalam buku yang ditulis Bambang Sugeng. Luxbacher (dalam Sugeng, 2004, hal. 8) yang menyatakan bahwa “*juggling freestyle soccer* adalah upaya menjaga bola tetap di udara tanpa terjatuh dengan menggunakan bagian-bagian badan tertentu.”

E. Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan data dari sampel penelitian diperlukan alat yang disebut instrumen. Instrumen penelitian adalah alat-alat yang digunakan dalam penelitian terutama berkaitan dengan proses pengumpulan data. Mengenai instrumen penelitian dijelaskan oleh Arikunto (2002, hal. 121) bahwa “Instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan suatu metode”. Berkaitan dengan

penelitian ini maka instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengukur kemampuan *kinesthetic perception* menggunakan *distance perception jump* (Johnson & Nelson, 1969, hal. 183).
2. Untuk mengukur keterampilan *juggling freestyle soccer* digunakan tes dari *World Freestyle Football Association* (WFFA) yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya oleh Anton Firmansyah (Firmansyah, 2008, hal. 69).

1. Tes Kinesthetic Perception (*Distance Perception Jump*)

Tujuan: Untuk menentukan kemampuan pelaku untuk merasakan jarak dengan berkonsentrasi pada usaha yang melibatkan lompatan.

Tingkatan Usia: Usia 10 tahun hingga usia perguruan tinggi.

Jenis Kelamin: Bisa dilakukan dengan mudah oleh laki-laki maupun perempuan.

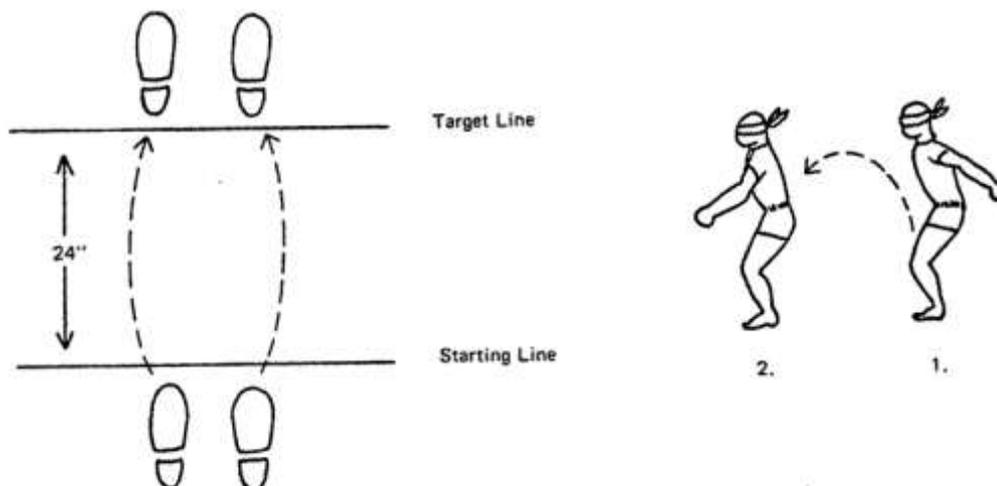
Reliabilitas : 0.44

Validitas: Face validity

Alat/Perlengkapan: Bahan-bahan yang dibutuhkan adalah kayu meteran atau pita pengukur, penutup mata, dan kapur atau pita penanda.

Petunjuk pelaksanaan: Pelaksana diinstruksikan untuk merasakan jarak antara dua garis dengan jarak 24 inci tanpa latihan percobaan terlebih dulu. Pelaksana kemudian ditutup matanya dan diminta untuk melompat dari belakang salah satu garis mengarah ke garis lainnya mencoba untuk mendaratkan tumitnya sedekat mungkin dengan garis.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.3 di bawah ini:



Gambar 3.3.
Test Distance Perception Jump
(Sumber: Johnson & Nelson, 1969, hal. 183)

Penilaian: Penilaiannya merupakan ukuran inci antara tumit dengan garis target terdekat. Dua percobaan dijumlahkan untuk penilaian.

Tabel 3.1.
Rentang Nilai Tes Distance Perception Jump

Penilaian Tes Distance Perception Jump		
Dalam satuan inci		
Sangat Baik	Cukup	Jelek
0.5	5.25	10.25

(Sumber: Johnson & Nelson, 1969, hal. 184)

2. Tes Keterampilan Juggling Freestyle Soccer

Tujuan: Mengukur keterampilan dalam penguasaan bola. Perpindahan bola, penggunaan seluruh anggota tubugh, kombinasi gerakan, penempatan bola, variasi gerakan, tingkat kesulitan dan kreatifitas dalam memainkan bola.

Reliabilitas: Reliabilitas tes keterampilan *juggling freestyle soccer* yang telah diuji oleh Anton Firmansyah (Firmansyah, 2008, hal. 70) sebagai berikut:

Tabel 3.2.
Reliabilitas Tes Keterampilan *Juggling Freestyle Soccer*

Item Tes	Reabilitas
Kontrol	0,66
Perpindahan bola	0,83
Penggunaan kedua kaki	0,61
Penggunaan seluruh anggota tubuh	0,83
Kombinasi (gabungan gerakan)	0,72
Penempatan Bola	0,59
Variasi/ keberagaman kelihaiian	0,41
Tingkat kesulitan	0,58
Kreativitas	0,80
Bersifat daya tarik atau memukau	0,69

Validitas: Validitas tes keterampilan *juggling freestyle soccer* yang telah diuji oleh Anton Firmansyah (Firmansyah, 2008, hal. 70) sebagai berikut:

Tabel 3.3.
Validitas Tes Keterampilan *Juggling Freestyle Soccer*

Item Tes	Reabilitas
Kontrol	0,91
Perpindahan bola	0,94
Penggunaan kedua kaki	0,76
Penggunaan seluruh anggota tubuh	0,90
Kombinasi (gabungan gerakan)	0,90
Penempatan Bola	0,93
Variasi/ keberagaman kelihaiian	0,82
Tingkat kesulitan	0,81
Kreativitas	0,94
Bersifat daya tarik atau memukau	0,91

Alat/Perlengkapan: Lapangan, Perlengkapan atau pakaian olahraga, Bola sepak, Stop Watch, Peluit, Alat tulis.

Petunjuk pelaksanaan:

- 1) Pada aba-aba “siap”, teste berdiri bebas dengan bola dalam penguasaan kakinya
- 2) Pada aba-aba “ya” teste memainkan bola sambil melakukan gerakan teknik keterampilan *juggling freestyle soccer*.
- 3) Lakukan kegiatan ini didaerah yang telah disediakan selama tiga menit.

Penilaian: Penilaian dilakukan oleh tiga orang juri yang berpengalaman dan berkompeten dibidang *juggling freestyle soccer* baik sebagai juri, bintang iklan djarum super versi *juggling freestyle soccer* maupun sebagai pengisi acara penutupan piala Asia. Serta menjuarai berbagai konteks *juggling freestyle soccer* baik kategori individu maupun kategori tim.

Dalam penelitian ini penilaian dilakukan oleh tiga orang juri dengan memberikan angka atau skor pada *scoring sheet*.

World Freestyle Football Association (W.F.F.A) dalam skripsi yang ditulis Anton Firmansyah (Firmansyah, 2008, hal. 1) menjelaskan mengenai kriteria penjurian, kategori-kategori penjurian, penilaian, dan peraturan permainan yaitu sebagai berikut:

W.F.F.A Article 10: Judging Criteria

Official Rules and Regulation Of World Freestyle Football Association (W.F.F.A) Judging and freestylers criteria

Judging is based on criteria set forth by the world freestyle football Association and it's governing guidelines and rulebook. Judges will be asked to score contestants based on 10 spesific categories.

W.F.F.A Article 11: Judging categories

1. *Control: maintaining ball control by use of various stall, showing different methods of control, different body parts.*
2. *Transitions: smoothly moving from one foot or moveor dynamic to another with both feet.*
3. *Use of both feet: Competitors showing control, menoeuvring ball and completing tricks with borh feet.*

4. *Use of entire body: Competitors showing control, manoeuring ball and completing tricks with head, back, chest, thighs, shoulders, knees back end.*
5. *Combinations: Combing two or more different moves, consistently completing the same move twice or more.*
6. *Sick: Stalling, catching and grabbing the ball on/win different parts of the body.*
7. *Vrienty of tricks: The number of various tricks succeeded or atumpted, the ability to perform a number of different tricks (pop ups, grund moves, air moves).*
8. *Level of difficulty: The effort required to perform trick, skill required to perform rutine, the complexity of specific moves and overall performance.*
9. *Creativity: Originalitand imagination used to perform routine consider entertainment factor and crowd reaction), presentation of performer ans performance.*
10. *Blotto: Originality or signature trick that pushes the envelop of the sport to new level.*

W.F.F.A Article 12: Scoring

1. *Control/1-10*
 2. *Transitions/1-10*
 3. *Use Of Both Feet/1-10*
 4. *Use Of Entire Body/1-10*
 5. *Combinations/1-10*
 6. *Sticks/1-10*
 7. *Variety Of Tricks/1-10*
 8. *Level Of Difficuly/1-10*
 9. *Creativity/1-10*
 10. *Blotto/1-10*
- Total Score: 100*

W.F.F.A. Article 14: Low of the game

1. *The Ball: The ball shall be an official W.F.F.A specific freestyle soccer ball siza #5. Lach ball must have a minimum required amount of air we bekind the routine as determined by the W.F.F.A.*
2. *The Playing Surface: The Playing surface can be anything from readsurf to artificial truf to concrete with a minimum of 50 square feet to compete.*
3. *Method of scoring: Each competitor will be judged by qualified W.F.F.A. judges based on 10 specific skill categories. Each category will be rated out of 10 with a perfect score of 100 being the top score a competitor can achieve.*
4. *The Referee: The referee is on hand to time.*

5. *The Judges: 3 W.F.F.A Judges are on hand scoring in 10 categories.*

6. *The duration of the competition: Compulsory segment of the competition minimum of 3 minutes long.*

Maksud dari uraian di atas adalah sebagai berikut:

W.F.F.A. Pasal 10: Kriteria Penjurian

Peraturan dan ketentuan resmi *World Freestyle Football Association (WFFA)* penjurian dan kriteria sepak bola gaya bebas.

Penjurian didasarkan pada kriteria yang ditetapkan oleh WFFA serta mengatur pedoman-pedoman dan buku peraturan. Para juri akan memberikan skor atau angka kepada para peserta lomba (kontestan) berdasarkan pada 10 kategori khusus.

W.F.F.A. Pasal 11: Kategori-kategori Penjurian

1. Kontrol : Menjaga penguasaan bola dengan menggunakan berbagai posisi dan gerakan penguasaan bola, memperlihatkan cara-cara penguasaan bola yang berbeda dengan bagian-bagian anggota tubuh yang berbeda.
2. Perpindahan bola: Melakukan gerakan dengan mulus dari suatu kaki atau gerakan ataupun perpindahan ke kaki yang lain dengan mudah dan luwes serta bergerak dengan lancar.
3. Penggunaan kedua kaki: Para peserta kompetensi mempertunjukkan kontrol bola yang baik selama bola bergerak dan memainkan bola dengan lihai dengan kedua kaki.
4. Penggunaan seluruh anggota tubuh: Para peserta kompetisi mempertunjukkan kemahiran dalam memainkan bola. melakukan gerak dengan bola dan melakukan kelihaiian memainkan bola dengan menggunakan kepala, punggung, dada, kedua paha, kedua lutut dan seterusnya.
5. Kombinasi (gabungan gerakan): Melakukan kombinasi atau gabungan dua gerakan atau lebih secara konsisten

6. Penempatan bola: Menahan, menangkap dan menguasai bola dengan bagian-bagian badan yang berbeda.

7. Variasi/keberagaman kelihaian (*tricks*): jumlah dari berbagai kelihaian (*tricks*) berturut-turut diperagakan, kemampuan memperagakan sejumlah kelihaian yang berbeda-beda.

8. Tingkat kesulitan: Upaya yang diperlukan untuk memperagakan kelihaian keterampilan yang diperlukan dalam memperagakan gerakan secara rutin. Kompleksitas gerakan-gerakan khusus dan peragaan yang menyeluruh.

9. Kreativitas: keaslian dan imajinasi digunakan pada peragaan secara rutin dengan mempertimbangkan faktor hiburan dan reaksi penonton, penampilan, rasa bersaing, dan prestasi.

10. Bersifat daya tarik atau memukau: Keaslian atau kelihaian yang menonjol dan mendorong pengembangan suatu kelihaian atau trik ke tingkatan yang lebih baru.

W.F.F.A. pasal 12: Penilaian

1. Kontrol/1-10
2. Perpindahan Bola/1-10
3. Penggunaan Kedua Kaki/1-10
4. Penggunaan Seluruh Anggota Tubuh/1-10
5. Kombinasi (Gabungan Gerakan)/1-10
6. Penempatan Bola/1-10
7. Variasi/ Keberagaman Kelihaian (Tricks)/1-10
8. Tingkat Kesulitan /1-10
9. Kreativitas /1-10
10. Bersifat Daya Tarik atau Memukau /1-10

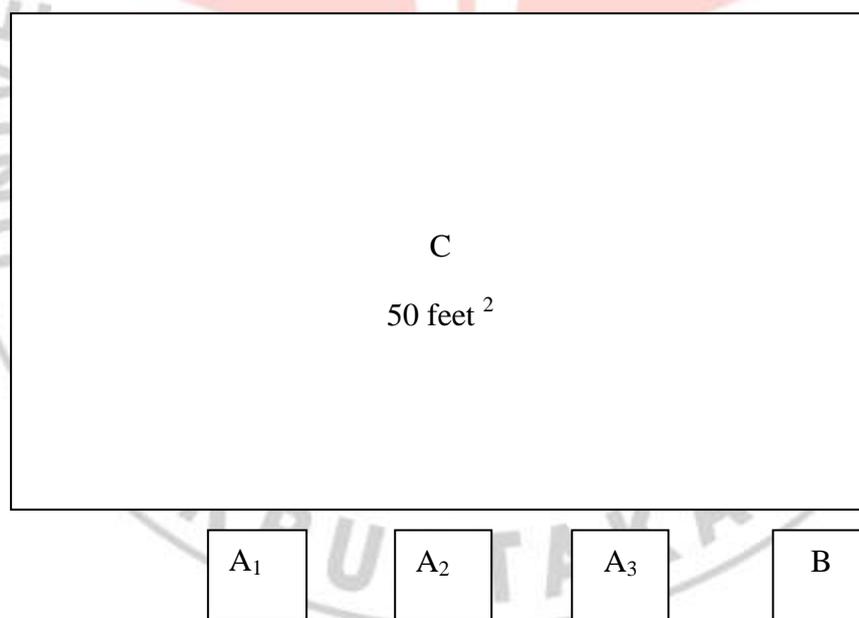
Total Skor: 100

W.F.F.A. Pasal 14: Peraturan Permainan

1. Bola: Bola yang di gunakan adalah bola sepak (kaki) khusus berukuran #5 yang ditetapkan secara resmi oleh *World Freestyle Football Asosiasi* (WFFA).

2. Permukaan bidang/lapangan permainan: Permukaan bidang permainan dapat terbuat dari lapangan rumput asli atau lapangan rumput buatan ataupun lapangan beton dengan luas minimum 50 kaki persegi yang digunakan dalam kompetisi.
3. Metode Pemberian Angka: Setiap peserta kompetisi akan dinilai oleh tiga orang juri yang memenuhi kualifikasi WWFA berdasarkan kepada 10 kategori keterampilan khusus. Setiap kategori akan diberi skor 1 sampai dengan 10 dengan angka sempurna 100 yang menjadi angka tertinggi yang dapat diraih peserta kompetisi.
4. Wasit: Wasit yang bertugas menguasai waktu (timer).
5. Juri: tiga orang juri bertugas memberi angka dalam 10 kategori.
6. Lamanya waktu kompetisi: Kompetisi dilangsungkan minimum selama 3 menit.

Bentuk Denah Tes Keterampilan *Juggling Freestyle Soccer* sebagai berikut:



Gambar 3.4.
Denah Tes Keterampilan *Juggling Freestyle Soccer*
 (Sumber: Dokumen pribadi, 2013)

Keterangan:

- | | |
|---------------------------|-----------|
| A ₁ = Juri I | B = Wasit |
| A ₂ = Juri II | C = Teste |
| A ₃ = Juri III | |

F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Mencari nilai rata-rata peneliti menggunakan pendekatan rumus statistika menurut Nurhasan (2008, hal. 24) sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} : Nilai rata-rata yang dicapai
 X : Skor yang diperoleh
 N : Jumlah Orang
 Σ : “sigma” yang berarti jumlah

2. Mencari simpangan baku peneliti menggunakan pendekatan rumus statistika menurut Nurhasan (2008, hal. 39) sebagai berikut:

$$S = \frac{\sqrt{\sum (X_i - \bar{X})^2}}{n-1}$$

Keterangan:

S : Simpangan baku
 X_i : Skor yang dicapai
 \bar{X} : Nilai rata-rata
 n : Jumlah Sampel

3. Mencari T-skor menggunakan pendekatan rumus statistika menurut Nurhasan (2008, hal. 50) sebagai berikut:

$$\text{T-skor} = 50 + 10 \left[\frac{X - \bar{X}}{S} \right] \text{ untuk satuan nominal}$$

$$\text{T-skor} = 50 + 10 \left[\frac{\bar{X} - X}{S} \right] \text{ untuk satuan waktu}$$

Keterangan:

T-skor = Skor standar yang dicari
 X = Skor yang diperoleh seseorang
 \bar{X} = Nilai rata-rata
 S = Simpangan baku

4. Menguji normalitas data dengan menggunakan Uji Kenormalan Liliefors.

Prosedur yang digunakan menurut Nurhasan (2008, hal. 118) sebagai berikut:

- a. Menyusun data hasil pengamatan, yang dimulai dari nilai pengamatan yang paling kecil sampai nilai pengamatan yang paling besar
- b. Untuk semua nilai pengamatan dijadikan angka baku Z dengan pendekatan

Z-skor yaitu:
$$Z = \frac{X - \bar{X}}{S}$$

- c. Untuk tiap baku angka tersebut, dengan bantuan tabel distribusi normal baku (tabel distribusi Z). Kemudian hitung peluang dari masing-masing nilai Z (F_{zi}) dengan ketentuan: Jika nilai Z negatif, maka dengan menentukan nilai F_{zi} -nya adalah 0,5 - luas daerah distribusi Z pada tabel. Jika nilai Z positif, maka dengan menentukan nilai F_{zi} -nya adalah 0,5 + luas daerah distribusi Z pada tabel.
- d. Menentukan proporsi masing-masing nilai Z (S_{zi}) dengan cara melihat kedudukan nilai Z pada nomor urut sampel yang kemudian dibagi dengan banyak sampel. Jika ada dua atau lebih nilai yang sama, maka untuk nilai Z-nya diambil nomor urut yang paling besar.
- e. Hitung selisih antara (F_{zi}) - (S_{zi}) dan tentukan harga mutlaknya.
- f. Ambil harga mutlak yang paling besar diantara harga mutlak dari seluruh sampel yang ada dan berilah simbol L_0 .
- g. Dengan bantuan tabel Nilai Kritis L untuk uji Liliefors, maka tentukanlah nilai L.
- h. Bandingkanlah nilai L tersebut dengan nilai L_0 untuk mengetahui diterima atau ditolak hipotesisnya, dengan kriteria sebagai berikut: Terima H_0 jika $L_0 < L_{\alpha}$ = Normal. Tolak H_0 jika $L_0 > L_{\alpha}$ = Tidak normal.

5. Menghitung koefisien dengan cara mengkorelasi data variabel X dengan variabel Y menggunakan rumus korelasi *product moment* menurut Pearson dalam buku yang ditulis Arikunto. Pearson (dalam Arikunto, 2010, hal. 72) seperti yang tertera di halaman 59.

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

Keterangan:

- r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.
 X = nilai rata-rata soal-soal tes pertama perorangan
 $\sum X$ = jumlah nilai-nilai X
 $\sum X^2$ = jumlah kuadrat nilai-nilai X
 Y = nilai rata-rata soal-soal tes kedua perorangan
 $\sum Y$ = jumlah nilai-nilai Y
 $\sum Y^2$ = jumlah kuadrat nilai-nilai Y
 XY = perkalian nilai-nilai X dan Y perorangan
 $\sum XY$ = jumlah perkalian nilai X dan Y
 n = banyaknya pasangan nilai

6. Menguji signifikan korelasi menggunakan rumus menurut Riduwan (2009, hal. 98) sebagai berikut:

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

keterangan:

- t = nilai t_{hitung}
 r = koefisien korelasi hasil t_{hitung}
 n = jumlah responden

Distribusi (Tabel t) untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($dk = n-2$). Kaidah keputusan: jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti signifikan, sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak signifikan.

7. Menghitung besarnya hubungan menggunakan rumus koefisien determinan menurut Riduwan (2009, hal. 139) sebagai berikut:

$$KP = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

- KP = Nilai Koefisien Determinan
 r = Nilai Koefisien Korelasi