BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penggunaan metode penelitian yang tepat akan membantu dalam upaya menghimpun data yang diperlukan. Menurut Sugiyono (2015:2) metode penelitian diartikan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Tujuan adanya metode penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran kepada peneliti tentang bagaimana penelitian dilakukan, sehingga permasalahan dapat diselesaikan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah survey, yaitu cara penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian-kejadian relatif, distributif, dan hubungan-hubungan antar variabel.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian juga bisa disebut dengan rancangan penelitian, desain penelitian disiapkan sebagai salah satu strategi untuk memperoleh data yang nantinya digunakan untuk menguji hipotesis. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh V. Sujarweni (2015:71) menyatakan bahwa "Desain penelitian adalah pedoman atau prosedur serta teknik dalam perencanaan penelitian yang berguna sebagai panduan untuk membangun strategi yang menghasilkan model atau *blue print* penelitian".

Desain rancangan penelitian ini peneliti menggunakan rancangan penelitian eksplanatori. Meniurut sugiyono adalah penelitian yang menjelaskan

hubungan kausal antara variabel-variabel yang mempengaruhi hipotesis. Pada penelitian ini minimal terdapat dua variebl yang dihubungkan dan penelitian ini berfungsi menjelaskan, meramalkan dan mengontrol suatu gejala. Oleh karena itu dalam penelitian ini nantinya akan dijelaskan mengenai adanya hubungan interaktif atau timbal balik antara variabel yang akan diteliti dan sejauh mana hubungan tersebut saling mempengaruhi. Alasan utama pemilihan desain penelitian eksplanatori ini untuk menguji hipotesis yang diajukan agar dapat menjelaskan pengaruh variabel bebas (pemberian *Reward and Punishment*) terhadap variabel intervening (Motivasi) serta implikasinya terhadap variabel terikat (prestasi belajar).

3.3 Populasi Dan Sampel

3.3.1 Populasi penelitian

Agar pengambilan data lebih mengarah kepada upaya untuk memecahkan masalah penelitian, terlebih dahulu perlu ditetapkan populasi peneltian. Menurut Sugiyono (2017:80) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” populasi yang dapat diambil adalah siswa IIS kelas XI MAN 2 Tasikmalaya dengan populasi seluruhnya berjumlah 196 siswa. Dimana jumlah siswa laki-laki 92 dan siswa perempuan 104.

Tabel 3.1
Jumlah Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	XI IIS 1	33
2	XI IIS 2	28
3	XI IIS 3	32
4	XI IIS 4	35
5	XI IIS 5	34
6	XI IIS 6	34
	Jumlah	196

Sumber : Data siswa kelas XI MAN 2 Tasikmalaya

3.3.2 Sampel Penelitian

Sugiyono (2017:1) menyatakan bahwa "Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut". Suharsimi Arikunto (2002:173) mengemukakan bahwa "Sampel adalah keseluruhan subjek penelitian. Jadi yang dimaksud sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik populasi yang dijadikan sebagai sumber data yang sebenarnya.

Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* yaitu *proportionate stratified random sampling* dengan menggunakan rumus Slovin. Menurut Sugiyono (2017:82) *proportionate stratified random sampling* digunakan apabila populasi mempunyai anggota / unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional.

Besarnya sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan rumus Slovin yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = jumlah anggota sampel

N = jumlah anggota populasi

E = error level (tingkat kesalahan) 5% (0,05)

Untuk populasi (N) sebesar 196 orang nilai e yang ditetapkan sebesar 5%. Dengan demikian ukuran sampel yang dibutuhkan berdasarkan rumus di atas adalah:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{196}{1 + 196(0{,}05)^2}$$

$$n = 131.5436$$

Dari hasil diatas dibulatkan menjadi 132, oleh karena itu sample yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 132 siswa. Teknik pengambilan sampel adalah *probability sampling* dengan menggunakan *simple random sampling*.

Penghitungan untuk menentukan besarnya sampel pada setiap kelas dilakukan dengan alokasi proporsional agar sampel yang diambil lebih proporsional dengan cara:

$$Sampel = \frac{populasi\ tiap\ jenjang}{jumlah\ total\ populasi}\ x\ jumlah\ sampel$$

Tabel 3.2
Jumlah sampel siswa jurusan IPS MAN 2 Tasikmalaya

NO	Kelas	Perhitungan	Jumlah sampel
1	IIS 1	$\frac{33}{196} x131 = 22.05$	22
2	IIS 2	$\frac{28}{196} x131 = 18.71$	19
3	IIS 3	$\frac{32}{196} x131 = 21.38$	21
4	IIS 4	$\frac{35}{196} x131 = 23.39$	24
5	IIS 5	$\frac{34}{196} x131 = 22.72$	23
6	IIS 6	$\frac{34}{196} x131 = 22.72$	23
JUMLAH			132

Sumber : Pengolahan Sampel 2019

3.4 Variabel Penelitian

3.4.1 Definisi Operasional

Menurut Sugiyono (2015:38) “Variabel penelitian adalah segala sesuatu berbentuk apasaja yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian kesimpulannya”. Adapun variabel dalam penelitian ini berupa variabel bebas yaitu pemberian *Reward and Punishment*, variabel intervening yaitu motivasi, variabel dependen. yaitu prestasi belajar

3.4.1.1 Variabel Bebas

a. Pemberian *Reward*

Menurut Buchari Alma (2008:30) mendefinisikan Rewad sebagai respon positif terhadap suatu tingkah laku tertentu dari siswa yang memungkinkan tingkah laku tersebut timbul kembali. Reward dapat dilakukan secara verbal dan nonverbal dengan prinsip kehangatn, keantusiasan, dan kebermaknaan”.

b. Punishment

Menurut Sardiman (2011:94) “*Punishment* (hukuman) adalah salah satu bentuk *reinforcement* negatif yang menjadi alat motivasi jika diberikan secara tepat dan bijak sesuai dengan prinsip-prinsip pemberian hukuman”.

3.4.1.2 Variabel Intervening

Menurut Sardiman A. M (2007:75) “Motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kehgiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai”.

3.4.1.3 Variabel Dependen

Prestasi belajar siswa menurut menurut Tulus, (2004:75) prestasi belajar adalah hasil belajar siswa yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah.

3.4.2 Operasionalisasi Variabel

Variabel penelitian terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas *(independen variabel)* adalah pemberian Reward dan motivasi belajar serta variabel terikat *(dipenden variabel)* adalah prestasi belajar .

Untuk memperjelas vriabel-variabel dalam penelitian ini dapat di lihat tabel 3.3 :

Tabel 3.3
Operasionalisasi Variabel

Variabel	Konsep Teoritis	Konsep Empiris	Konsep Analisis	Indikator	Jenis Data
Variabel Bebas					
Pemberi-an Reward dan punishm-ent	Ngalim Purwanto (2009:182) menjelaskan bahwa Reward adalah salah satu alat pendidikan. Sebagai alat yang mempunyai arti penting dalam pembinaan watak anak didik. dan Menurut Sardiman (2011:94) "*Punish-ment* (hukuman)	Jumlah skor pemberian Reward mengguna-kan kuesioner pemberian Reward menurut Alisufi Sabri (2005:60) dan Punishment menurut Aris shoimin dalam jurnal afitrah hartono (2017:30)	Data diperoleh dari pengisian angket yang diberikan kepada siswa kelas XI MAN 2 Tasikmala-ya	**a. Reward** 1. Pujian. 2. Penghorma-tan. 3. Hadiah. 4. Tanda Penghargа-an **b.Punish-ment** 1. Hukuman presentasi 2. hukuman penghapu-san 3. time out	Ordinal

	adalah salah satu bentuk *reinforce-ment* negatif yang menjadi alat motivasi jika diberikan secara tepat dan bijak sesuai dengan prinsip-prinsip pemberian hukuman".				
Variabel intervening					
Motivasi Belajar	Ngalim Purwanto (2007:71) mengemukakan bahwa "motivasi adalah pendorong suatu usaha yang disadari untuk mempenga-ruhi tingkah laku seseorang agar peserta didik menjadi tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mecapai hasil atau tujuan tertentu".	Jumlah skor skala motivasi belajar mengguna-kan kuesioner motivasi belajar menurut Aritonang dalam jurnal pendidikan penabur (2007:14)	Data diperoleh dari pengisian angket yang diberikan kepada siswa kelas XI MAN 2 Tasikmala-ya	1. minat dalam belajar 2. berprestasi dalam belajar 3. ketekunan dalam belajar 4. ulet dalam menghada-pi kesulitan 5. mandiri dalam belajar	Ordinal

Variabel Dependen					
Prestasi Belajar	Hamdani (2011:138) "Prestasi belajar merupakan hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang mencerita-kan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam priode tertentu".	Jumlah skor skala prestasi belajar mengguna-kan kuesioner prestasi belajar menurut Gagne (Slameto (2015: 14)	Data diperoleh dari pengisian angket yang diberikan kepada siswa kelas XI MAN 2 Tasikmala-ya	1. motoris *(motor Skill)* 2. Informasi verbal 3. Kemampua n intelektual 4. Strategi kognitif 5. Sikap	Ordinal

3.5 Alat Penelitian

Tersedianya data yang akurat merupakan faktor penunjang keberhasilan suatu penelitian. Untuk mendapatkan data-data tersebut penulis menggunakan alat penelitian sebagai berikut:

1. Angket (kuesioner)

Angket (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2016:216).

Instrumen yang digunakan dalam peneltian yaitu angket untuk memperoleh data pemberian *reward and punihment*, motivasi, dan prestasi belajar. Angket disusun untuk berdasarkan pengembanagan dari uraian kajian teori yang telah ada yang kemudian dikembangkan menjadi butir-butir instrumen baik pernyataan maupun pertanyaan.

Tabel. 3.4
Kisi-kisi Instrumen Angket Penelitian

No	Variabel	Indikator	Kisi-kisi	Jumlah item	No item
1.	*Reward and Punishment*	**A. pemberian Reward**			
		1. Pujian	Memberi pujuan	4	1,2,3,4
			Memberi acungan jempol	1	5
		2. Penghormatan	Mengumumkan prestasi siswa	5	6,7,8,9, 10
		3. Hadiah	Memberi hadiah	5	11,12,1 3,14,15
		4.Tanda Penghargaan	Memberikan mendali	2	16,18
			Tepuk tangan	2	17,19
			Memberikan beasiswa	1	20
		B. Punishment			
		1.Hukuman Persentasi	Hukuman dalam bentuk isyarat muka dan isyarat anggota badan lainnya.	2	21,22
		2.Hukuman Penghapusan	Hukuman berupa kata-kata peringatan, teguran, dan kata keras yang disertai ancaman	2	23,24
		3. Time Out	Hukuman berupa pemberian tugas yang tidak menyenangkan.	6	25,26,2 7,28,29 ,30
2.	Motivasi	1. Minat Dalam Belajar	Kebiasaan sebelum mengikuti pembelajaran	1	1
			Kebiasaan dalam	5	2,3,4,5,

			mengikuti pembelajaran		6
			biasaan setelah mengikuti pembelajaran	1	7
		2.Berprestasi Dalam Belajar	Keinginan untuk berprestasi	3	9,10,11
			Pencapaian aspek pembelajaran	3	8,12,13
		3.Ketekunan Dalam Belajar	Kehadiran disekolah	1	14
			Mengikuti proses pembelajaran di kelas	2	15,16
			Belajar dirumah	3	17,18,19
		4.Ulet Dalam Menghadapi Kesulitan	Sikap terhadap kesulitan	2	20,21
			Usaha mengatasi kesulitan	4	22,23,24,25
		5. Mandiri Dalam Belajar	Menyelesaikan tugas/ PR	3	26,27,28
			Menggunakan kesempatan di luar jam pembelajaran	2	29,30
3.	Prestasi Belajar	1. Keterampilan Motoris *(Motor Skill)*	Mengerjakan tugas	2	1,3,4
			mengacungkan tangan saat diberi pertanyaan	2	5
			Maju kedepan bila ditunjuk oleh guru	2	2,6,7
		2. Informasi Verbal	Presentasi tugas	2	8,10
			Mendengarkan materi yang diberikan oleh guru	2	9,11
		3.Kemampuan Intelektual	Memecahkan masalah saat berdiskusi	3	12,13,14
			Selalu berfikir kritis	2	15,16
		4.Strategi Kognitif	Memahami materi	3	17,18,19

			Menyelesaikan tugas	3	20,21,22
		5. Sikap	Memperbaiki nilai	3	23,24,25
			Mengikuti ulangan	2	26
			Mengerjakan tugas	4	27,28,29,30

Pengolahan data yang diambil dari jawaban-jawaban responden terhadap pernyataan-pernyataan yang telah disebarkan. Pernyataan pada kuisioner tersebut pengukurannya menggunakan Skala *Likert* dengan ukuran yang mempunyai peringkat yang terdiri dari 4 rangkaian urutan : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (RG), dan Tidak Setuju (TS).

Menurut Sugiyono (2016:134) "Skala *Likert* merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan presepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial". Jawaban setiap item yang menggunakan skala *Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif hingga sangat negatif, maka jawabanya dapat diberi skor seperti pada tabel 3.5:

Tabel. 3.5
Penilaian (*scoring*) Jawaban Resonden

Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
Alternatif Jawaban	Skor	Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5	Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	4	Setuju (S)	2
Ragu – ragu (RG)	3	Ragu – ragu (RG)	3
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	5

Sumber : Sugiyono (2016:93)

Setelah angka-angka diperoleh selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan berpegang pada kriteria yang telah ditetapkan. Hal tersebut dilakukan

untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pemberian *Reward and Punishment* terhadap Motivasi serta implikasinya terhadap Prestasi belajar mata pelajaran ekonomi kelas XI MAN 2 Tasikmalaya.

Selanjutnya agar hasil penelitian tidak diragukan kebenarannya maka alat ukur tersebut harus diuji validitas dan Reabilitasnya.

a. Uji Validitas

Menurut Arikunto Suharsimi (2010:211) Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukan tingkat-tingkat kevalidan atau keaslian sesuatu instrumen".menurut Jihat, Asep dan Abdul Haris (2012:179) "Dalam menentukan tingkatan validitas butir soal yang digunakan korelasi *product moment* dengan mengkorelasikan antara skoer yang didapat pada suatu butir soal dengan skoer total yang didapat". Kriteria yang digunakan untuk mengukur valid tidaknya suatu data adalah jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dapat dikatakan valid dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dapat dikatakan tidak valid. Uji validitas yang dilakukan adalah melakukan uji coba angket penelitian kepada responden.

Hasil uji validitas kemudian digunakan untuk melihat apakah item kuesioner tersebut valid atau invalid (tidak valid). Item yang tidak valid bisa diperbaiki atau dengan kata lain item tersebut dibuang. Hasil uji coba ini dilakukan ke siswa kelas XI MAN 2 Kota Tasikmalaya. Uji validitas ini menggunakan program aplikasi IBM SPSS Statistics 23. Berikut hasil uji validitas kuesioner yang diperoleh pada tabel 3.6 lampiran 3.

Tabel 3.6
Hasil uji validitas pemberian *Reward and Punishment* (X), Motivasi (Z), Prestasi Belajar (Y)

Variabel	Kriteria	No. Pernyataan	Jumlah
Pemberian *Reward And Punishment* (X)	Valid	1,2,4,8,9,10,11,12,13, 15,18,19,20,21,23,24,27,28,29, 30	20
	Tidak Valid	3,5,6,7,14,16,17,22,25,26	10
Motivasi (Z)	Valid	1,2,3,4,5,6,7,8,9,11,13,14,16,17, 18,19,21,23,24,27,29,30	23
	Tidak Valid	10,12,15,20,22,26,28	7
Prestasi belajar (Y)	Valid	1,3,4,5,8,11,12,13,14,15,19,20,2 1,22,24,29	16
	Tidak Valid	2,6,7,9,10,16,17,18,23,25,26,27 , 28,30	14

Sumber : Pengolahan dan Analisis Data

Dari tabel 3.6 diatas dapat dijelaskan bahwa nila r_{hitung}>r_{hitung} berdasarkan uji signifikasi 0.05 artinya bahwa item-item tersebut diatas valid (invalid). Hasil uji validitas angket pemberian *Reward and punishment*, motivasi, dan prestasi belajar sebanyak 90 nomor item soal dapat disimpulkan sebanyak 20 item soal yang dikatakan valid dan 10 nomor item soal dikatakan tidak valid. Hasil tersebut di peroleh dengan program IBM SPSS Statistics 23.

b. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto, Suharsimi (2013:239) untuk menguji taraf signifikan koefesien reabilitas tersebut, maka maka harga r_{hitung} dikonsultasikan dengan data sebagai berikut :

Tabel 3.7
Interprestasi Nilai Koefisien Reliabilitas

Koefisien Realibilitas	Tingkat Reliabilitas
0,00 s/d 0,20	Kurang Reliabel
>0,20 s/d 0,40	Agak Reliabel
>0,40 s/d 0,60	Cukup Reliabel
>0,60 s/d 0,80	Reliabel
>0,80 s/d 1,00	Sangat Reliabel

Sumber : Arikunto, Suharsimi (2002:146)

Uji reliabilitas memiliki kriteria pengujian yaitu kuesioner dikatakan reliabilitas jika mempunyai nilai alpa positif dan lebih besar dari 0,6. Dimana semakin besar nilai alpa, maka alat pengukuran yang digunakan semakin handal (reliabel). Uji reliabilitas ini menggunakan SPSS Statistics 23. Adapun hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel 3.8 lampiran 4 sebagai berikut :

Tabel 3.8
Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	Koefesien alpha	Keterangan
1	Pemberian *Reward and Punishment*	0.843	Reliabel α > 0,6
2	Motivasi	0.884	
3	Prestasi Belajar	0.849	

Sumber : Pengolahan dan Analisis Data

Berdasarkan perhitungan diatas, seluruh kuesioner dalam penelitian berada dalam koefesien alpha diatas artinya dapat ditasik kesimpulan bahwa seluruh koesioner penelitian dinyatakan reliabel dengan interprestasi nilai koefesien reliabilitas berada pada kategori tinggi. Hasil perhitungan uji reliabilitas menggunakan SPSS Stasistics 23.

3.6 Prosedur Penelitian

Langkah-langkah penelitian dibagi menjadi tiga tahapan yang diurutkan sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan

   a. Penelitian pendahuluan

   b. Menyusun proposal penelitian

   c. Menyusun instrumen peneltian

2. Tahap Pelaksanaan

   a. Menyebar data penelitian

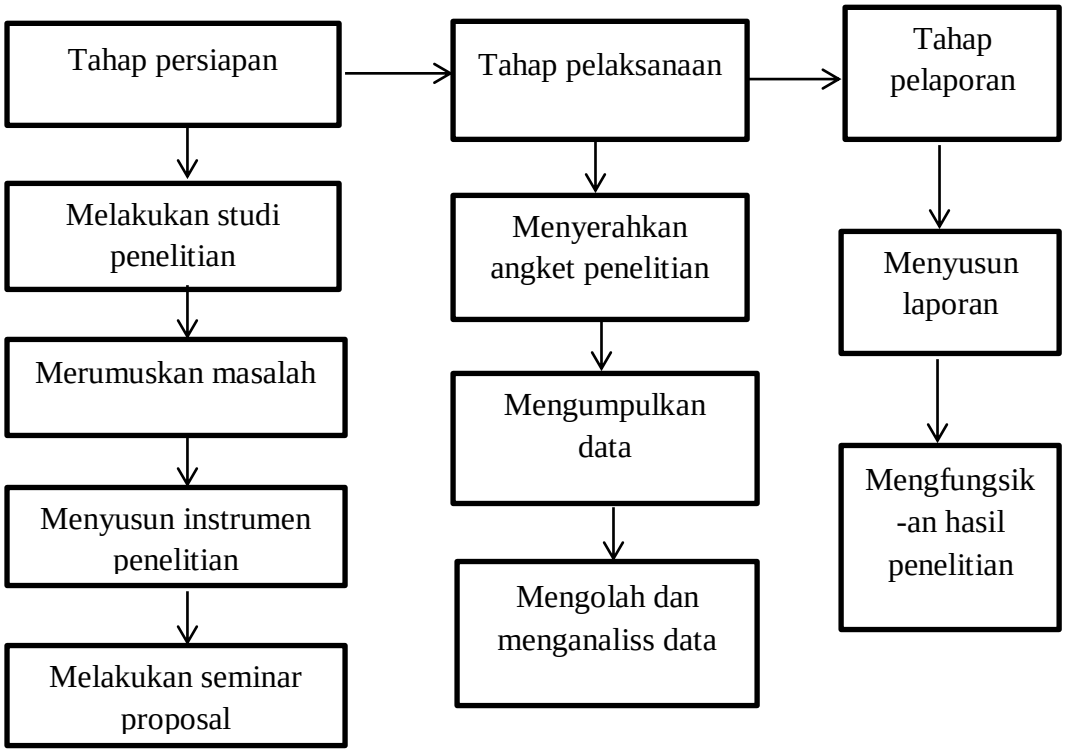
   b. Megumpulkan data penelitian

   c. Mengolah dan menganalisis data hasil penelitian

3. Tahap Pelaporan

   a. Menyusun laporan hasil penelitian

   b. Mengfungsikan hasil penelitian



Gambar 3.2
Prosedur Penelitian

3.7 Teknik Pengolahan Dan Analis Data

3.7.1 Teknik Pengolahan Data

Proses pengolahan data yang dilakukan adalah :

a. Edit, yaitu kegiatan memeriksa dan meneliti kembali data yang diperoleh dari hasil kuesioner dan wawancara, untuk mengetahui apakah data yang ada sudah cukup dan lengkap ataukah perlu ada pembetulan.
b. Koding, yaitu kegiatan melakukan klasifikasi data dari jawaban respondendengan memberikan kode/simbol serta skor menurut kriteria yang ada. Jawaban setiap item instrumen tersebut menggunakan skala Likert dalam bentuk pilihan. Untuk setiap item pernyataan diberi skor satu sampai dengan lima dari hasil yang terendah sampai yang tertinggi.
c. Tabulasi, yaitu kegiatan melakukan pengolahan data ke dalam bentuk tabel dengan memproses hitung frekuensi dari masing-masing kategori, baik secara manual maupun dengan bantuan komputer.

3.7.2 Teknik Analisis Data

3.7.2.1 Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Pengujian dilakukan dengan uji statistik menggunakan Uji Kolmogrov Smirnov. Uji Kolmogrov Smirnov adalah dengan membandingkan distribusi data (yang akan diuji normalitasnya) dengan distribusi normal baku. Distribusi normal baku adalah data yang telah ditransformasikan ke dalam bentuk Z-Score dan diasumsikan normal.

Menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak dilakukan uji statistik Kolmogorov-Smirnov Test. Residual berdistribusi normal jika memiliki nilai signifikansi >0,05 Imam Ghozali (2011: 160-165). Berikut kriteria pengujiannya dibawah ini:

1) Jika signifikansi (sig) > 0,05 maka Ho ditolak dan data berdistribusi normal
2) Jika signifikansi (sig) > 0,05 maka Ho diterima dan data tidak berdistribusi normal

Pada penelitian ini untukUji Normalitas kolmogrov smirnov menggunakan IBM SPSS Statistic 23 utuk mengetahui data berdistribusi normal.

2. Uji Multikolinearitas

Menurut Imam Ghozali (2011:105-106) uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antara variabel bebas (independen). Uji multikolinearitas biasanya terjadi ketika sebagian besar variabel yang digunakan saling terkait dalam suatu model regresi.

Untuk mendeteksi multikolinearitas dapat dilihat dengan nilai Varience Inflation factor (VIF). Salah satu cara untuk mengetahui ada tidaknya multikolinieritas pada suatu model regresi adalah dengan melihat nilai tolerance dan VIF (variance inflation factor) yaitu :

1. jika nilai tolerance > 0,10 dan VIF < 10, maka dapat diartikan bahwa tidak terdapat multikolinearitas pada penelitian tersebut.
2. jika nilai tolerance > 0,10 dan VIF> 10, maka dapat diartikan bahwa terdapat multikolinearitas pada penelitian tersebut.

Uji Multikolinieritas untuk analisis data pada penelitian ini menggunakan IBM SPSS statistics 23.

3. Uji Heteroskedastisitas

Meneurut Imam Ghozali (2011:139-143) Heteroskedastisitas digunakan untuk melihat apakah terdapat ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika varians dari residur satu pengamatan ke pengamatan lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas. Prasyarat yang harus terpenuhi dalam model regresi adalah tidak adanya gejala heteroskedastisitas. Untuk mendeteksi adanya heteroskedastisitas dengan membandingkan antara nilai t-tabel dengan t-hitung, yaitu:

1) Jika nilai $t\text{-}_{tabel} \leq t\text{-}_{hitung} \leq t\text{-}_{tabel}$, berarti tidak terdapat heteroskedastisitas.
2) Jika nilai $t\text{-}_{hitung} > t\text{-}_{tabel}$ atau $t\text{-}_{hitung} < t\text{-}_{tabel}$, berarti terdapat heteroskedastisitas.

Dalam penelitian ini pengujian heteroskedastisitas dilakukan dengan analisis uji glejser Uji heteroskedastisitas untuk analisis data pada penelitian ini menggunakan IBM SPSS Statistics 23.

3.7.2.2 Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono (2016:64) mengemukakan "Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, diaman rumusan maslah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan".

Pengujian ini menggunakan Uji Hipotesis Analisis jalur, dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen melalui variabel intervening terhadap variebel dependen. Pengujian tersebut meliputi pengujian uji F, uji determinasi R^2, uji t dan uji pengaruh mediasi. Pengujian tersebut dapat dilakukan sebagai berikut :

1. Uji F (Pengujian Secara Stimultan)

Uji F pada dasarnya menunjukan apakah semua variabel independen berpengaruh secara stimultan pada variabel terhadap variabel dependen . kriteria pengujian yang digunakan untuk menerima atau menolak hipotesisnya yaitu dengan melihat hasil uji statistik di tabel ANOVA dengan ketentuan jika probabilities values (p) < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima dan jika probabilities values (p) > 0,05 maka H0 diteriama dan Ha ditolak.

Dasar pengambilan keputusan F_{tabel} dengan tingkat signifikansi adalah 5% (α =0,05) sebagai berikut:

$$F_{tabel} = F\ (k\ ;\ n - k\ )$$

Adapun pengambilan keputusan uji F (simultan) sebagai berikut.

1) Pengaruh Pemberian *Reward and Punishment* terhadap motivasi
    a. Jika nilai Sig. < 0,05 atau $f_{hitung} > f_{tabel}$ maka terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Z.
    b. Jika nilai Sig. > 0,05 atau $f_{hitung} < f_{tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Z.
2) Pengaruh Pemberian *Reward and Punishment* terhadap prestasi belajar secara langsung maupun melalui motivasi
    a. Jika nilai Sig. < 0,05 atau $f_{hitung} > f_{tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y melalui variabel Z.
    b. Jika nilai Sig. > 0,05 atau $f_{hitung} < f_{tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y melalui variabel Z.

3) Pengaruh Motivasi terhadap prestasi belajar

   a. Jika nilai Sig. < 0,05 atau $f_{hitung} > f_{tabel}$ maka terdapat pengaruh variabel Z secara simultan terhadap variabel Y.

   b. Jika nilai Sig. < 0,05 atau $f_{hitung} > f_{tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh variabel Z secara simultan terhadap variabel Y.

2. Uji Koefesien Determinasi (R^2)

Koefesien determinasi pada intinya mengukur seberapa jauh kemammpuan model dalam menerangkan model dalam menerangkan variasi variebel dependen. Semakin besar niai koefesien determinasi maka semakin besar pula kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependennya. Penelitian ini menggunakan sub struktur untuk menguji hipotesis. Adapun sub stuktural itu adalah sebagai berikut :

1) Peran struktur 1 menganalisis variabel eksogen terhadap variabel endogen X. Persamaan strukturalnya yaitu :

   X= p1.1 X1 + e1

2) Persamaan struktural 2 menganalisis pengaruh variabel eksogen dan variebel X terhadap variabel endogen Z. Persamaan strukturalnya yaitu :

   Z= p2.1x1 + p2.2x2+e2

3. Uji t (Parsial)

Uji t merupakan suatu uji hipotesis yang digunakan untuk mengukur seberapa jauh pengaruh suatu variabel independen secara individu dalam menerangkan variasi variabel dependen yaitu pemberian *Reward and Punishment* dengan motivasi, pemberian *Reward and Punishment* dengan prestasi belajar dan motivasi dengan prestasi belajar. Uji t ini digunakan untuk menguji hipotesis

pertama sampai dengan hipotesis ketiga. Apabila probabilitas signifikasinya lebih kecil dari 0,05 (sig.<0,05) maka variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen, tetapi jiak probabilitas signifikasinya lebih besar dari 0,05 (sig.>0,05) maka variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen. Dasar pengambilan keputusan t_{tabel} dengan tingkat signifikansi adalah 5% ($\alpha = 0{,}05$) sebagai berikut :

$$t_{tabel} = t\ (\alpha / 2\ ;\ n - k - 1)$$

Adapun pengambilan keputusan uji t (parsial) sebagai berikut.

1) Pengaruh pemberian *Reward and Punishment* terhadap motivasi
   a. Jika nilai Sig. < 0,05 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Z.
   b. Jika nilai Sig. > 0,05 atau $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Z.
2) pengaruh pemberian *Reward and Punishment* terhadap prestasi belajar secara langsung maupun melaui motivasi
   a. Jika nilai Sig. < 0,05 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka terdapat pengaruh variabel X terhadap Y melalui Z
   b. Jika nilai Sig. > 0,05 atau $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap Y melalui Z
3) Pengaruh motivasi terhadap prestasi belajar
   a. Jika nilai Sig. < 0,05 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka terdapat pengaruh variabel Z terhadap variabel Y.
   b. Jika nilai Sig. > 0,05 atau $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh variabel Z terhadap variabel Y.

4. Uji Pengaruh Mediasi

Dalam pengujian pengaruh variabel intervening digunakan metode analisis jalur (path analysis). Analisis jalur ialah koefisien jalur yang diperoleh dapat digunakan untuk memperkirakan kuat tidaknya pengaruh dari variabel atau terhadap yang lain. Berdasarkan kriteria dalam uji intervening, amka secara otomatis pengujian pengaruh langsung dan tidak langsung harus dilakukan harus dilakukan. Tiap-tiap jalur yang diuji menunjukan pengaruh langsung dan tidak langsung pengaruh pemberian Reward dan Punishmen terhadap motivasi melalui prestasi belajar.

1. Pengaruh Langsung

Pemberian *Reward and Punishment* terhadap motivasi

p1 = X $\rightarrow$ Z

2. Pengaruh Tidak Langsung

Pemberian *Reward and Punishment* terhadap prestasi belajar secara langsung maupun melalui motivasi

X $\rightarrow$ Z $\rightarrow$ Y

3. Pengaruh Total

Tp123 = Tp1+ (Tp2xTp3)

3.8. Tempat dan Waktu Penelitian

3.8.1 Tempat Penelitian

Untuk memperoleh data yang diperlukan sebagai bahan penyusunan skripsi, maka penelitian ini bertempat di MAN 2 Tasikmalaya yang beralamat di Jln. Singaparna Kabupaten Tasikmalaya.

3.8.2 Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan dalam penelitian ini selama 6 bulan, mulai dari bulan Januari 2019 sampai dengan bulan Juni 2019. Jadwal kegiatan penelitian disajikan dalam Tabel 3.9 sebagai berikut :

Tabel. 3.9
Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Bulan / Tahun					
		Jan 2019	Feb 2019	Mar 2019	Apr 2019	Mei 2019	Jun 2019
1	Mengajukan judul	■					
2	Menyusun dan bimbingan proposal		■				
3	Mendapat surat izin meneliti		■	■			
4	Seminar Proposal				■		
5	Persiapan penelitian dengan menyusun instrumen penelitian				■		
6	Uji coba instrumen penelitian				■		
7	Melaksanakan penelitian					■	
8	Menyebarkan angket					■	
9	Pengolahan data					■	
10	Menyusun skripsi						■
11	Sidang skripsi						■