

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dibahas dalam bab 3. Hal ini mencakup berbagai bentuk penelitian, lokasi penelitian, peralatan penelitian, proses, teknik analisis data, populasi dan sampel, metodologi dan desain penelitian, serta jenis penelitian. Metode penelitian adalah langkah atau cara ilmiah yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi atau data serta melakukan analisis dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian ini dapat berupa cara untuk memilih subjek masalah, menentukan judul, serta model yang digunakan dalam sebuah penelitian. Metode penelitian ini penting untuk memastikan bahwa hasil penelitian yang diperoleh dapat dikatakan valid. Menurut Sugiyono (2010), metodologi penelitian adalah cara ilmiah yang digunakan dalam upaya untuk menemukan atau mendapatkan data demi tujuan atau kegunaan tertentu.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan strategi penelitian kuantitatif. Sesuai Nana S. (2010), penelitian kuantitatif menganut prinsip positivis dalam menggunakan angka, pemrosesan statistik, pengorganisasian, eksperimen terkontrol, dan penekanan pada fenomena objektif. Penelitian dengan desain eksperimen kuasi merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian yang berupaya mengetahui dampak suatu kegiatan terhadap kegiatan lain dalam keadaan terkendali disebut penelitian eksperimen (Sugiyono, 2010). Tujuan penelitian eksperimental menurut Suharsimi Arikunto (2000) adalah untuk membandingkan efek suatu terapi pada satu atau lebih kelompok subjek dengan kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan sama sekali.

Sugiyono (2010) menyatakan ada empat jenis desain eksperimen: pra eksperimen, eksperimen nyata, faktorial, dan kuasi eksperimen. Desain eksperimen semu mencakup kelompok kontrol tetapi kurang memiliki kendali penuh terhadap faktor eksternal yang mungkin mempengaruhi eksperimen, menurut Sugiyono (2010, hlm. 75). Kesimpulannya, desain eksperimen semu adalah jenis penelitian yang menggunakan kelompok kontrol yang dipilih secara tidak acak dan kelompok

eksperimen. Karena tidak mungkin mengendalikan seluruh potensi faktor luar, peneliti sering menggunakan desain eksperimen semu. Tujuan dari penelitian kuasi-eksperimental ini adalah untuk menguji bagaimana pengaruh model *Games Based Learning* berbantuan *Quizziz* mempengaruhi penguasaan operasi hitung campuran pada bilangan cacah oleh siswa kelas enam di lingkungan sekolah dasar.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian Dua jenis desain kuasi eksperimen yang diidentifikasi oleh Sugiyono (2010, hlm. 75) adalah *desain time series* dan *desain nonequivalent control group design*. Model desain kelompok kontrol nonekuivalen dan desain eksperimen semu digunakan dalam penyelidikan ini. Untuk menentukan status dasar masing-masing kelompok sebelum perlakuan, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diberikan pra-tes. Untuk menilai efek terapi, kelompok eksperimen dan kontrol diberikan post-test setelah pemberian. Penelitian ini mencakup dua kelompok: satu kelompok yang menggunakan kuis pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan operasi penghitungan campuran, dan kelompok lainnya menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian membandingkan pemanfaatan media *Games Based Learning* berbantuan *Quizziz* dengan *Mixed Counting Operation Skills* dengan menggunakan teknik tes. Setiap kelompok mempunyai lima sesi untuk melaksanakan penelitian.

Sugiyono (2010) mengilustrasikan desain kelompok kontrol nonekuivalen dalam model eksperimen semu:

Tabel 3. 1 Nonequivalent Control Group Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Post-test
A	O-1	X	O-2
B	O-3	-	O-4

Keterangan :

A = Kelas Eksperimen

B = Kelas Kontrol

01 = Kelompok eksperimen sebelum diberi treatment

02 = Kelompok eksperimen setelah diberi treatment

03 = Kelompok kontrol sebelum ada treatment

04 = Kelompok kontrol yang tidak diberi treatment

X = Treatment (Kemampuan Operasi Hitung Campuran berbantuan *Games Based Learning quizziz*)

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi didefinisikan sebagai semua objek yang memiliki ciri-ciri yang sama (Handayani, 2020). Ini mungkin orang-orang dalam suatu kelompok, peristiwa, atau aspek apa pun yang akan diselidiki. Separuh dari siswa kelas enam SD Islam swasta di wilayah Kabupaten Bekasi berpartisipasi dalam penelitian ini.

3.3.2 Sampel

Sampel didefinisikan sebagai “bagian dari populasi yang lebih besar yang dipilih untuk mencerminkan karakteristik populasi tersebut atau bagian dari populasi yang lebih besar yang dipilih sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan” (Siyoto & Sodik, 2015). Populasi termasuk sampel juga (Sugiyono, 2019, hlm. 146). Setiap orang dalam populasi mempunyai peluang yang sama untuk dipilih menjadi sampel dalam penelitian, oleh karena itu pengambilan sampel menggunakan pendekatan random sampling. Kelompok eksperimen terdiri dari 25 siswa Kelas VI A, sedangkan kelompok kontrol terdiri dari 25 siswa Kelas VI B.

3.4 Variable Penelitian

Segala sesuatu yang dapat diubah untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2007). Variabel independen dan dependen merupakan dua komponen utama dalam setiap penelitian. Penelitian ini menggunakan *Games Based Learning* berbantuan *Quizziz* sebagai variabel terikatnya dan hasil belajar Operasi Berhitung Campuran sebagai variabel bebasnya.

3.5 Instrumen Penelitian

Dalam melakukan penelitian, instrumen penelitian sangat membantu dalam mengumpulkan data-data yang diperlukan (Sukardi, 2019 hlm. 96). Dalam penyusunan penelitian ini, instrument penelitian memiliki peranan sangat penting dalam keberhasilan penelitian. Dalam pembuatan instrument diperlukan adanya bimbingan berkala serta intensif asebelum dilaksanakan penelitian. Adapun yang dilakukan peneliti dalam penyusun instrument peneliitian yaitu:

3.5.1 Observasi

Pengumpulan data penelitian melibatkan pemantauan konteks penelitian. Peneliti mengamati dan mendokumentasikan subjek di lokasi penelitian. Dengan menggunakan lembar observasi gaya checklist, peneliti dengan cermat mencatat interaksi siswa-guru dan dinamika kelas sepanjang proses pembelajaran.

Tabel 3. 2 Lembar observasi Aktivitas Siswa

Pertemuan ke : 1

Petunjuk : Berilah tanda centang (√) pada kolom hasil pengamatan yang

No	Hasil Pengamatan	Hasil Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Siswa tertarik untuk belajar				
2	Siswa memahami aktivitas				
3	Siswa termotivasi belajar				
4	Siswa perhatian terfokus pada pembelajaran materi pembelajaran				
5	Siswa beraktivitas melakukan pembelajaran menggunakan berbasis <i>Game Based Learning</i>				
6	Siswa mengerjakan LKPD yang diberikan oleh guru				
7	Siswa berdiskusi bersama teman-temannya				
8	Terjadi diskusi antar peserta didik dengan guru				
9	Siswa mengikuti permainan melalui				
10	Siswa tidak melakukan kecurangangan dalam permainan tersebut				
11	Siswa aktif dalam pembelajaran				
12	Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran				
13	Siswa melakukan refleksi melalui				

sesuai

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Baik Sekali

Jumlah Skor maksimal = 52

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Aisyah Rahmania, 2023

PENGARUH MODEL GAMES BASED LEARNING BERBANTUAN QUIZZIZ TERHADAP HASIL BELAJAR KEMAMPUAN OPERASI HITUNG CAMPURAN SISWA KELAS VI

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

3.5.2 Tes

Anak-anak ikut serta dalam tes sebagai sarana untuk mengukur kinerja mereka sendiri, membuat perbandingan dengan teman sebayanya, atau menetapkan kriteria nilai pribadi. Tes tertulis yang terdiri dari lima soal aritmatika bilangan cacah digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman dalam penelitian ini. Validitas tes diperiksa sebelum siswa mendapatkannya. Menilai keandalan suatu alat adalah inti dari validitas. Instrumen yang reliabel menilai sasaran dan memberikan hasil yang akurat terhadap variabel penelitian. Validitas isi dan konstruk penelitian ini sedang diuji. Tujuan pengembangan penilaian berbasis kurikulum adalah untuk memastikan validitas isi dengan menguji penguasaan siswa terhadap materi pelajaran. Penggunaan kisi instrumen memungkinkan dilakukannya evaluasi validitas konten. Ada grid dengan semua variabel penelitian dan indikator patokan kami. Kisi instrumen memfasilitasi pengujian validitas yang ketat dan mudah.

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Operasi Hitung campuran pada Bilangan Cacah	Bentuk Soal	Soal
Menjelaskan dan melakukan operasi hitung campuran yang melibatkan bilangan cacah	Menjelaskan operasi hitung campuran pada bilangan cacah.	Siswa dapat menjelaskan operasi hitung campuran pada bilangan cacah	Uraian	1,3
	Menyelesaikan masalah yang terkait operasi hitung campuran pada bilangan cacah.	Siswa dapat menyelesaikan masalah yang terkait operasi hitung campuran pada bilangan cacah	Uraian	2,4
	Memecahkan soal yang terkait operasi hitung campuran pada bilangan cacah.	Siswa dapat memecahkan soal yang terkait operasi hitung campuran pada bilangan cacah	Uraian	5

Tabel 3. 3 Kisi – kisi Instrumen Tes Operasi Hitung

3.6 Prosedur Penelitian

Protokol penelitian mencantumkan langkah-langkah yang akan diambil peneliti.

1. Tahap Persiapan
 - a. Membuat rancangan penelitian yaitu pada tahap ini membuat proposal penelitian yang didalamnya dijelaskan secara rinci prosedur penelitian
 - b. Merencanakan perizinan ke tempat yang akan dilaksanakan penelitian
 - c. Menyusun Instrumen penelitian
 - d. Membuat RPP serta LKPD
 - e. Melakukan uji kelanyakan data
2. Tahap Pengumpulan Data
 - a. Memulai pengujian Operasi Penghitungan Campuran.
 - b. Menerapkan Quizziz pembelajaran berbasis permainan pada kelas eksperimen dan menerapkan pembelajran konvensional.
 - c. Ikuti ujian akhir Quizziz dalam Operasi Penghitungan Campuran.
3. Tahap Pengolahan Data
 - a. Mengoreksi hasil test awal
 - b. Mengolah hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kontrol
 - c. Menganalisis, mengintrepretasi serta menarik kesimpulan berdasarkan hasil yang ditemukan selama penelitian.

3.7 Teknik Analisis Data

Setelah pengumpulan data dari seluruh responden atau sumber lain, prosedur analisis data merupakan serangkaian tugas (Sugiyono, 2011 hlm. 147). Dua jenis analisis data dilakukan dalam penelitian ini: pengujian hipotesis dan analisis prasyarat. Sebelum melakukan analisis apa pun, penting untuk memastikan bahwa peserta dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol homogen dan normal. Baru setelah itu pengujian hipotesis dapat dilakukan antara kedua kelompok.

3.7.1 Analisis Data Deskriptif

Rata-rata pretest dan posttest siswa menjadi sasaran penelitian ini. Selanjutnya akan menjelaskan dan menafsirkannya setelah kami mengetahui segalanya.

3.7.2 Analisis Data Inferensial

Tujuan analisis inferensial, suatu metode statistik, adalah menarik kesimpulan tentang populasi secara keseluruhan dari analisis sampel.

3.7.2.1 Uji normalitas

Memeriksa apakah data mengikuti distribusi normal disebut uji normalitas. Untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, penelitian ini menggunakan SPSS for Windows Release 26, khususnya uji normalitas data Kolmogorov-Smirnov. Suatu sampel dikatakan berdistribusi normal jika tingkat signifikansi (sig) lebih dari 0,05 menurut kriteria normalitas Kolmogorov-Smirnov. Suatu sampel dikatakan tidak berdistribusi normal jika nilai signya kurang dari 0,05.

Ho : Berdistribusi Normal

H₁ : Berdistribusi tidak normal

3.7.2.2 Uji homogenitas

Uji homogenitas yaitu untuk mengetahui apakah kedua kelompok mempunyai rata-rata yang sama atau tidak.

Ho : Tidak terdapat kesamaan variansi

H₁ : Terdapat kesamaan variansi

jika sig > 0,05 maka data homogen dan jika sig < 0,05 maka data tidak homogen.

3.7.2.3 Uji hipotesis

Apabila data mengikuti distribusi normal, maka hipotesis penelitian akan diuji dengan menggunakan uji statistik parametrik. Terapkan uji-t pada hipotesis yang sedang dipertimbangkan. Saat menguji hipotesis menggunakan sampel berpasangan, seperti saat membandingkan kelompok eksperimen dan kontrol, uji-T digunakan. Untuk mengetahui apakah variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen merupakan tujuan utama pengujian hipotesis.

Ho = Tidak ada Pengaruh Model *Games Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Operasi Hitung Campuran Siswa Kelas VI Sd

H_a = Terdapat Pengaruh Model *Games Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Operasi Hitung Campuran Siswa Kelas VI Sd

Jika nilai sig > 0,05 maka data H_a diterima dan jika sig thitung < 0,05 maka H_0 ditolak

3.8 Pengembangan Instrumen

Setelah peneliti menyusun instrument untuk penelitian maka perlu dilakukan uji coba sebelum instrument penelitian ini untuk mengetahui layak atau tidak untuk penelitian. Percobaan ini dilakukan pada siswa yang tidak termasuk populasi untuk dilakukan penelitian ini. Ada beberapa pengujian soal tes ini diantaranya:

3.8.1 Uji Validitas

Menurut Pearson, seseorang dapat menentukan keaslian instrumen dengan menggunakan metode korelasi product moment untuk melakukan perhitungan. Selain itu, Ridwan (2011, hlm. 98) menawarkan rumus validitas berikut untuk implementasi rincinya:

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

r_{xy} : koefisien korelasi
 $\sum X$: jumlah skor item
 $\sum Y$: jumlah skor total (seluruh item)
 N : jumlah responden

Uji thitung selanjutnya digunakan rumus sebagai berikut untuk menentukannya:

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

Keterangan:

t : nilai t hitung

r : koefisien korelasi hasil r 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 valid

Jika t -hitung < t -tabel berarti tidak valid

Standar untuk menunjukkan tingkat validitas instrumen. Sebagaimana dikemukakan oleh Arikunto (2013, hlm. 75), standar yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Klasifikasi Koefisien Validitas

Koefisien	keterangan
$0,90 < R_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,90 < R_{xy} \leq 0,90$	Tinggi
$0,90 < R_{xy} \leq 70$	Sedang
$0,90 < R_{xy} \leq 40$	Rendah
$0,90 < R_{xy} \leq 20$	Sangat Rendah
$R_{xy} \leq 0,00$	Tidak Valid

Hasil setelah diuji dengan SPSS 26 hasil uji validitas sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas

Butir Soal	R_{xy}	R_{tabel}	Interpretasi
1	0,486	0,396	Valid
2	0,778	0,396	Valid
3	0,612	0,396	Valid
4	0,648	0,396	Valid
5	0,781	0,396	Valid

Aisyah Rahmania, 2023

PENGARUH MODEL GAMES BASED LEARNING BERBANTUAN QUIZZIZ TERHADAP HASIL BELAJAR KEMAMPUAN OPERASI HITUNG CAMPURAN SISWA KELAS VI

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

(Sumber: Penelitian, 2023)

Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh item valid dan dapat digunakan untuk menilai hasil belajar Mixed Counting Operations (MCOs), seperti terlihat pada tabel di atas.

3.8.2 Uji Daya Reabilitas

Uji Reliabilitas dilakukan terhadap soal-soal yang menjadi instrumen pengujian. Jika hasilnya tetap konsisten terlepas dari perubahan topik, waktu, atau lokasi, maka instrumen tersebut dapat diandalkan. Sebagaimana didefinisikan oleh Yusuf (2015), reliabilitas adalah kemampuan suatu penilaian untuk memberikan hasil yang stabil; dalam konteks ini, "estimasi reliabilitas" berarti skor tabel tes yang tinggi secara konsisten. Di bawah ini kami berikan penjelasan lebih mendalam mengenai koefisien ketergantungan dan signifikansinya:

Tabel 3. 6 Klasifikasi Koefisien Reabilitas

Nilai	Keterangan
$R_{11} < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq R_{11} < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq R_{11} < 0,60$	Sedang
$0,60 \leq R_{11} < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq R_{11} < 0,100$	Sangat Tinggi

Berdasarkan klasifikasi koefisien reliabilitas di atas, maka soal-soal tersebut memiliki tingkat ketergantungan yang cukup tinggi, seperti terlihat pada tabel 3.6 yang menunjukkan hasil dengan total 0,685 pada tahap pengujian reliabilitas.

3.8.3 Uji Daya Pembeda

Untuk tujuan memberikan penilaian yang akurat terhadap kemampuan siswa, instrumen tes hendaknya memiliki kompleksitas sedang, tidak terlalu mudah dan tidak terlalu menantang. Inilah sebabnya mengapa sangat penting untuk mengevaluasi manfaat pertanyaan tersebut secara individual. Tingkat daya pembeda yang menentukan kategori ditunjukkan pada tabel berikut (Yusuf, 2015):

Tabel 3. 7 Klasifikasi Koefisien Daya Pembeda

Nilai	Interpretasi
$0,70 < r < 1,00$	Sangat Baik
$0,40 < r < 0,70$	Baik
$0,30 < r < 0,40$	Cukup
$0,00 < r < 0,20$	Buruk
$r < 0,00$	Sangat Buruk

Di bawah ini adalah tabel yang menampilkan hasil tes untuk masing-masing soal tersebut mengenai daya pembedanya:

Tabel 3. 8 Hasil Daya Pembeda

Butir Soal	Rxy	Interpretasi
1	0,8	Sangat Baik
2	0,44	Baik
3	0,64	Baik
4	0,52	Baik
5	0,32	Cukup

(Sumber: Penelitian, 2023)

Berdasarkan tabel 3.8, item pertanyaan pertama memiliki daya pembeda yang sangat baik, item pertanyaan kedua hingga keempat memiliki nilai baik, dan item pertanyaan kelima memiliki nilai cukup.

3.8.4 Uji Tingkat Kesukaran

Setiap soal dikategorikan menurut tingkat kesulitannya, mulai dari yang sederhana hingga yang menantang. Tingkat kesulitan soal yang ideal ada di tengah-tengah, tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Tabel berikut menyajikan kriteria yang digunakan untuk menginterpretasikan indeks tingkat kesulitan:

Tabel 3. 9 Kriteria Indeks Kesukaran

Tingkat Kesukaran	keterangan
IK = 0,00	Sangat Sukar
0,00 < IK < 0,30	Sukar
0,30 < IK < 0,70	Sedang
0,70 < IK < 1,00	Mudah

Tabel 3. 10 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Butir Soal	Rxy	Interpretasi
1	0,25	Sukar
2	0,59	Sedang
3	0,36	Sedang
4	0,39	Sedang
5	0,61	Sedang

(Sumber: Penelitian, 2023)

Dari Hasil Pengujian tingkat kesukaran berdasarkan data diatas diperoleh klasifikasi butir soal 1 tingkat kesukaran sukar, butir soal 2 hingga 5 tingkat sedang.

3.8.5 Uji Normalitas N-Gain

Tujuan dari uji normalitas N-Gain adalah untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan skor hasil belajar dari sebelum ke setelah diberikan terapi. Berikut rumus nilai N-Gain.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}}$$

Kategori tes ini dapat diartikan seperti ini.

Tabel 3. 11 Kategori N-Gain

N-Gain	keterangan
-1,00 < g < 0,0	Terjadi penurunan
g = 0,00	Tetap
0,0 < g < 0,70	Rendah
0,70 < g < 1,00	Ssedang

Aisyah Rahmania, 2023

PENGARUH MODEL GAMES BASED LEARNING BERBANTUAN QUIZZIZ TERHADAP HASIL BELAJAR KEMAMPUAN OPERASI HITUNG CAMPURAN SISWA KELAS VI

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

3.9 Analisis Regresi Linear Sederhana

Mencari tahu apakah satu variabel mempengaruhi variabel lain adalah tujuan dari penyelidikan ini. Variabel terikat dan bebas digunakan dalam analisis regresi linier dasar. Selain itu, besarnya perubahan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dapat ditentukan dengan menggunakan regresi langsung ini.

Jika dua variabel X dan Y dianggap independen, maka hasil analisis regresi sederhana adalah garis lurus. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui ke arah mana hubungan kedua variabel tersebut berjalan. Berikut rumus dasar regresi linier:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel dependen (variabel terikat)

X = Variabel independent (variabel bebas)

a = Konstanta (nilai dari Y apabila X = 0)

b = Koefisien regresi (pengaruh positif atau negatif)

Menurut Lestari dan Yudhanegara (2017, hlm. 330-332) berikut adalah metode untuk menilai signifikansi regresi dengan menggunakan software SPSS:

1. Beri nama kedua variabel pada tampilan variabel dengan skala pengukuran (measure), lalu masukkan datanya ke dalam DataSet.
2. Untuk menjalankan regresi linier di SPSS, masuk ke menu Analisis, lalu pilih Regresi.
3. Isilah tabel independen dengan data hasil pre-test dan tabel dependen dengan data hasil post-test.
4. Untuk melanjutkan, pastikan hal berikut dicentang: estimasi, interval kepercayaan, kesesuaian model, perubahan R Square, dan deskriptif.
5. Klik *ok*.

Sementara itu, prosedur untuk menilai linearitas adalah sebagai berikut menurut Lestari dan Yudhanegara (2017, hlm. 330-332). Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan software SPSS.

1. Pilih dua variabel dalam tampilan variabel yang memiliki skala pengukuran: skala, lalu masukkan datanya ke dalam DataSet.

Aisyah Rahmania, 2023

PENGARUH MODEL GAMES BASED LEARNING BERBANTUAN QUIZZIZ TERHADAP HASIL BELAJAR KEMAMPUAN OPERASI HITUNG CAMPURAN SISWA KELAS VI

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

2. Untuk menjalankan regresi linier di SPSS, masuk ke menu Analisis, lalu pilih Regresi.
3. Isilah tabel independen dengan data hasil pre-test dan tabel dependen dengan data hasil post-test.
4. Pilih pilihannya. Verifikasi Uji Linearitas lalu klik oke