

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode dan Desain Penelitian**

##### **3.1.1 Metode**

Metode penelitian merupakan prosedur ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan data yang valid dengan menyelidiki secara objektif kejadian-kejadian tertentu dalam suatu populasi atau sampel, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Pengumpulan data menggunakan instrumen kuantitatif atau statistik untuk menganalisis hubungan antara variabel-variabel yang telah diukur, menguji hipotesis yang telah ditetapkan, dan menemukan pola atau tren dalam data (Mulyadi, 2013). Maka penelitian ini sesuai dengan definisi penelitian eksperimen karena kualitasnya. Penelitian eksperimen membandingkan hasil dari satu atau lebih kelompok eksperimen dengan kelompok lain untuk menentukan sebab dan akibat. Hal ini dilakukan dengan menerapkan satu atau lebih kondisi perlakuan pada kelompok-kelompok tersebut.

Di dalam sebuah penelitian untuk mengetahui hasil dari variabel maka penelitian memberikan perlakuan pada variabel bebas untuk melihat bagaimana perubahan pada variabel tersebut, setelah di berikan perlakuan terhadap variabel bebas maka dapat di lihat hasilnya pada variabel terikat (Katmini & Sholichah, 2020). Oleh karena itu, dalam hal ini variabel independen dikontrol dengan menggunakan permainan tradisional kucing dan tikus untuk diamati perubahan pada variabel dependen, yaitu hasil belajar lari sprint. Ada total 20 partisipan dalam penelitian ini, 10 di antaranya siswa laki-laki dan 10 di antaranya siswi perempuan adalah murid dari kelas V sekolah dasar. *Purposive sampling* merupakan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini karena tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan fenomena yang diteliti. Hal ini memungkinkan peneliti untuk memilih sampel yang memiliki kriteria yang sesuai dengan tujuan penelitian.

##### **3.1.2 Desain**

Dalam penelitian ini memakai *pre-eksperimen* dengan *desain one-grup pretest-posttest* dengan satu kelompok digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini.

Karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan bagaimana permainan kucing dan tikus dapat berpengaruh terhadap hasil belajar dalam lari sprint, maka model penelitian satu kelompok dengan *pretest* dan *posttest* digunakan, sesuai dengan jenis yang ditentukan dalam kategori *desain pre-eksperimen* (Marlina dkk., 2022).

Tabel 3. 1

## Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>

## Keterangan

O1 = *Pre-test* sebelum diberikan perlakuan permainan kucing dan tikus

O2 = *Post-test* setelah diberikan perlakuan permainan kucing dan tikus

X = Perlakuan permainan tradisional kucing dan tikus

Berdasarkan desain diatas menurut tabel 3.1 dilakukan *pretest* yaitu sebelum diberikannya perlakuan, dan langkah selanjutnya sampel diberikan perlakuan yaitu dengan model permainan tradisional kucing dan tikus. Kemudian yang terakhir yaitu sampel diberikan *posttest* sebagai tes akhir untuk mengukur hasil dari perlakuan yang sudah diberikan.

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Populasi secara keseluruhan, atau kumpulan data dengan sifat yang sama, adalah objek atau subjek penelitian dan merupakan sumber informasi (Amin dkk., 2023). Berdasarkan dari pembahasan diatas hal ini mengarah pada populasi adalah total dari peserta atau item penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah salah satu SD yang berada di kabupaten Bandung. Dari hasil prasurey yang dilakukan oleh peneliti diketahui jumlah siswa dari salah satu SD di kabupaten Bandung yang berada di kecamatan Cangkuang sebanyak 35 siswa pada siswa kelas V yang berusia 10-11 tahun. Sekolah ini dipilih karena memiliki karakter yang sesuai dengan kebutuhan peneliti seperti memiliki fasilitas lapangan yang luas.

### 3.3.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari ukuran dan susunan populasi, yang merupakan bagian yang mewakili dari semua anggota populasi (Suriani dkk., 2023). Memahami berbagai arti dari pengambilan sampel mengarah bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang berfungsi sebagai sampel yang mewakili keseluruhan untuk tujuan penelitian. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Strategi pengambilan sampel ini sering dikenal sebagai pengambilan sampel berdasarkan bertujuan memanfaatkan sumber data atau mempertimbangkan kriteria tertentu (Sutrisno dkk., 2022). Berdasarkan dari pengertian tersebut maka sampel dalam penelitian ini diambil dari Sebagian populasi yang berjumlah 20 siswa pada siswa V yang berusia 10-11 tahun dari salah satu SD di kabupaten Bandung yang berada di kecamatan Cangkuang. Pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu dengan karakteristik 1) Mempertimbangkan nilai dari rata-rata harian mata pelajaran pendidikan jasmani. 2) Siswa aktif kelas V yang berusia 10-11 pada salah satu SD di kabupaten Bandung. 3) Berdasarkan pertimbangan absensi.

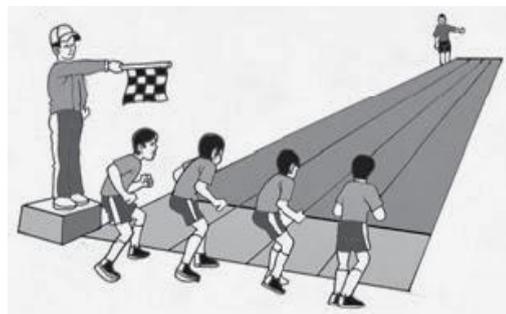
### 3.4 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di salah satu SD di kabupaten Bandung, Kecamatan Cangkuang. Untuk mendapatkan izin melakukan penelitian mengenai pengaruh permainan tradisional kucing dan tikus terhadap hasil belajar lari sprint, peneliti melakukan pendekatan kepada kepala sekolah pada salah satu SD di kabupaten Bandung yang berada di kecamatan Cangkuang. Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih dua bulan dengan pelaksanaan sebanyak 12 kali pertemuan, terdiri dari satu kali pertemuan awal untuk melakukan *pretest*, dan 10 kali pertemuan untuk melakukan perlakuan (*treatment*) dan kemudian satu kali pertemuan *posttest* yaitu pertemuan akhir, dengan 2 kali pertemuan dalam seminggu. Dalam waktu pada Penelitian ini dilakukan perkiraan sekitar berjalan dua bulan kurang lebih. Untuk melakukan penelitian mulai dari perizinan dan observasi untuk mengetahui kondisi di lapangan, pengumpulan data, melakukan *pre-tests* dan *post-test*, serta penilaian berdasarkan paparan yang akan diterapkan dan juga *treatment* sesuai apa yang dibutuhkan dan sesuai dengan kebutuhan masalah untuk mendapat tujuan

mengantisipasi masalah yang didapatkan. Sehingga peneliti akan dengan hati-hati melakukan dan menjalankan penelitian selama waktu yang telah ditentukan.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian diperlukan untuk mengukur dan mengumpulkan data yang akan di analisis dalam sebuah penelitian. Instrumen adalah suatu jenis alat penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang suatu variabel atau untuk mengukur suatu objek (Umami dkk., 2021). Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur suatu objek yang akan menjadi bahan penelitian. Setelah di peroleh maka kemudian data di olah dengan bantuan SPSS 20 *for windows* digunakan untuk memproses dan memberikan analisis data secara menyeluruh. Penelitian ini menggunakan tes lari 60 meter sebagai instrumennya. Tes lari 60 meter digunakan sebagai tes awal (*pretest*) sebagai data awal, kemudian diberikan perlakuan berupa permainan kucing dan tikus, setelah itu peneliti kembali menggunakan test lari sprint 60 meter sebagai tes akhir (*posttest*) untuk mengukur peningkatan yang mungkin terjadi.



Gambar 3. 1 Lari Sprint 60 m

(Sumber: okt28.blogspot.com)

Dimana tes lari sprint ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan kucing dan tikus terhadap hasil belajar lari sprint siswa. Tes ini dilakukan dengan menggunakan alat yaitu berupa cones untuk patokan batas lari jarak antara *start* dan batas jarak akhir (*finish*). Untuk Panjang jarak lintasan lari sprint diukur menggunakan roll meter dengan jarak 60 meter, untuk menghitung waktu menggunakan *stopwatch* berikut adalah tahapan dalam melakukan lari sprint.

- 1) Tahap *start* jongkok dengan
- 2) Tahap tolakan
- 3) Tahap akselerasi
- 4) Tahap *speed*
- 5) Tahap *finish*

Para peserta didik setelah melakukan pemanasan berbaris di belakang garis start, setelah itu mereka akan mencoba tes lari sprint 60 meter secepat mungkin, dan skor mereka akan di hitung setelah mereka menyelesaikan waktu yang telah di tentukan. Setiap siswa memiliki kesempatan dua kali tes lari sprint 60 meter, hasil yang optimal akan diambil dan dicatat.

### **3.6 Kriteria Penilaian**

#### **3.6.1 Kriteria Penilaian**

- 1) Tujuan : Untuk mengetahui hasil dari belajar lari sprint
- 2) Sasaran : Peserta didik kelas V SDN Dahniar kab. Bandung
- 3) Peralatan :
  - a) Lapangan atau lintasan lari
  - b) Cones
  - c) *Stopwatch*
  - d) Alat tulis untuk mencatat hasil
  - e) Roll meteran untuk mengukur jarak
- 4) Pelaksanaan :
  - a) Pelaksanaan dalam melakukan lari sprint ini menggunakan start jongkok, siswa kelas V SDN Dahniar berdiri berbaris di belakang garis start, lalu orang yang pertama melakukan start dengan menggunakan start jongkok dengan diberi aba-aba oleh starter sambil meniup peluit tanda dimulainya test lari sprint, lalu siswa melakukan lari 60 meter dengan kemampuan secepat mungkin
  - b) Apabila ada siswa yang mencuri start pada saat tes lari sprint 60 meter berlangsung maka harus diulang kembali
  - c) Setiap siswa memiliki kesempatan dua kali tes lari sprint 60 meter
- 5) Penilaian :
  - a) Setiap siswa memiliki kesempatan dua kali tes lari sprint 60 meter

- b) Nilai yang diambil adalah waktu yang paling cepat  
 c) Waktu dicatat berdasarkan detik

Tabel 3. 2

Kriteria Penilaian Lari Sprint 60 m		
Umur 10 s/d 11 Tahun		
Putra	Nilai	Putri
Sd-6.7 detik	5	sd-7.7 detik
6.8-7.6 detik	4	7.8-8.7 detik
7.7-8.7 detik	3	8.4-9.6 detik
8.8-10.3 detik	2	9.7-11.0 detik
10.4- dst	1	11.10-dst

Sumber : (Pasaribu, 2020)

### 3.7 Program penelitian

Dalam tahap perlakuan atau tahap Latihan, peneliti memberikan perlakuan model permainan kucing dan tikus untuk mengetahui hasil dari belajar lari sprint pada siswa kelas V SDN Dahniar supaya menjadi lebih baik dari sebelumnya. Latihan yang akan peneliti lakukan sebanyak 12 kali pertemuan atau menurut (Hidayat dkk., 2018) dengan jadwal 2 x dalam 1 minggu dengan kurun waktu kurang lebih 2 bulan 7 minggu dengan 12 x pertemuan

Tabel 3. 3

#### Program Latihan

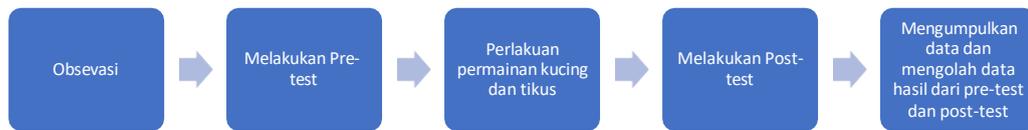
No	Perlakuan	Keterangan
1	Melakukan pre-test lari sprint 60 m untuk mendapatkan data awal penelitian	Sebelum melakukan treatment penelitian terlebih dahulu harus mengukur kemampuan awal siswa, untuk memperoleh data awal. Peneliti menjelaskan dan memberikan instruksi kepada siswa untuk melakukan gerakan dasar lari sprint 60 m.
2	Melakukan <i>treatment</i> permainan tradisional kucing dan tikus.	1) Sebagai Langkah awal peneliti menjelaskan permainan tradisional kucing dan tikus yang dimainkan untuk membantu belajari lari cepat. 2) Siswa di bagi menjadi sepuluh siswa perempuan dan sepuluh siswa laki-laki membentuk masing-masing dari dua kelompok yang dibagi menjadi dua kelompok. Satu siswa yang akan menjadi

No	Perlakuan	Keterangan
		kucing dan satu siswa yang akan menjadi tikus pada setiap kelompok.
		3) Siswa melakukan permainan tradisional kucing dan tikus secara bergantian, jika yang menjadi tikus telah tertangkap maka diganti dengan siswa selanjutnya begitu juga dengan yang menjadi kucing, jika siswa dalam kelompok yang sedang bermain sudah mencoba semuanya menjadi kucing dan tikus maka di ganti dengan kelompok berikutnya. Siswa melakukan permainan secara maksimal mungkin.
3	Melakukan <i>treatment</i> permainan tradisional kucing dan tikus menggunakan variasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Siswa melakukan permainan kucing dan tikus dengan menggunakan variasi memperbesar lingkaran, yang bertujuan memudahkan tikus berlindung dengan hitungan waktu 5 detik dan menyulitkan kucing untuk menangkap.</li> <li>2) Sehingga kucing akan terus berlari memutar lingkaran. Siswa melakukan permainan dengan maksimal.</li> </ol>
4	Melakukan <i>treatment</i> permainan tradisional kucing dan tikus menggunakan variasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Para siswa dibagi menjadi empat kelompok, yang terdiri dari 2 kelompok Perempuan dan 2 kelompok laki laki, dengan satu kucing dan satu tikus di setiap kelompok.</li> <li>2) Pada pertemuan ini siswa melakukan permainan kucing dan tikus dengan variasi dengan menambah lingkaran menjadi 2, yaitu berguna untuk mempersulit kucing menangkap tikus sehingga kucing akan berusaha dan berlari mengejar tikus yang berpindah atau keluar dari lingkaran. Siswa melakukan permainan dengan maksimal.</li> </ol>
5	Melakukan <i>treatment</i> permainan tradisional kucing dan tikus menggunakan variasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Siswa melakukan permainan kucing dan tikus dengan memperkecil lapangan untuk memudahkan kucing menangkap tikus dan mempersulit tikus untuk menghindar.</li> <li>2) Sehingga siswa tersebut akan berlari menghindar dengan lebar lapangan lebih kecil dan pergerakan kucing dan tikus di Batasi hanya boleh di area yang sudah ditentukan.</li> </ol>
6	Melakukan <i>treatment</i> permainan tradisional kucing dan tikus menggunakan variasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Siswa melakukan permainan kucing dan tikus menggunakan variasi yaitu 3 siswa yang menjadi kucing dan 3 siswa yang menjadi tikus dengan memperluas lebar lapangan.</li> <li>2) Sehingga dapat mempengaruhi berlari siswa dengan memilih lebih banyak untuk mengejar tikus, dan tikus akan lebih cepat dan lincah dalam menghindar dari tangkap kucing.</li> </ol>

No	Perlakuan	Keterangan
7	Melakukan <i>treatment</i> permainan tradisional kucing dan tikus menggunakan variasi	1) Siswa melakukan permainan kucing dan tikus menggunakan variasi yaitu 2 siswa yang menjadi kucing dan 2 siswa yang menjadi tikus. 2) Sehingga dapat mempengaruhi berlari siswa dengan memilih lebih banyak untuk mengejar tikus, dan tikus akan lebih cepat dan lincah dalam menghindari dari tangkap kucing.
8	Melakukan <i>treatment</i> permainan tradisional kucing dan tikus menggunakan variasi	1) Siswa melakukan permainan kucing dan tikus menggunakan variasi memperluas lebar lapangan 2) Sehingga kucing dan tikus dapat lebih leluasa berlari maka dapat mempengaruhi pada saat proses berlari siswa karena lebar lapangan yang lebih luas
9	Melakukan <i>treatment</i> permainan tradisional kucing dan tikus menggunakan variasi	1) Siswa melakukan permainan kucing dan tikus menggunakan variasi lingkaran diperkecil dan memperluas lapangan. 2) Dengan variasi ini siswa yang menjadi kucing dan tikus akan lebih leluasa dan kucing akan kesulitan berlindung karena lingkaran diperkecil, sehingga mempengaruhi dalam meningkatnya berlari siswa.
10	Melakukan <i>treatment</i> permainan tradisional kucing dan tikus menggunakan variasi	1) Pada pertemuan kali ini siswa akan melakukan permainan kucing dan tikus dengan menggunakan variasi yaitu tikus hanya boleh berlindung 2 x di dalam lingkaran, dengan hitungan waktu 5 detik. 2) Dalam variasi permainan kucing dan tikus ini proses berlari siswa menjadi lebih meningkat.
11	Melakukan <i>treatment</i> permainan tradisional kucing dan tikus menggunakan variasi	1) Siswa melakukan permainan kucing dan tikus menggunakan variasi yaitu tikus hanya boleh berlindung 1 x di dalam lingkaran dengan hitungan waktu 5 detik. 2) Dalam variasi permainan kucing dan tikus ini proses berlari siswa menjadi lebih meningkat.
12	Melakukan post-test lari sprint 60 m untuk mendapatkan data akhir penelitian	Setelah pertemuan <i>treatment</i> selesai maka langkah selanjutnya yaitu melakukan tes lari 60 meter Kembali untuk mengetahui data akhir ( <i>posttest</i> ) untuk mengetahui data akhir dari sebuah penelitian.

Berdasarkan tabel 3.7 menunjukkan bahwa rancangan program latihan untuk mengetahui peningkatan permainan kucing dan tikus terhadap hasil belajar lari sprint dengan melakukan tes awal (*pretest*), setelah itu melakukan *treatment*. Lalu di akhiri dengan tes akhir yaitu (*posttest*) untuk mengetahui data akhir

### 3.8 Prosedur Penelitian



Gambar 3. 2 Prosedur Penelitian

Ada beberapa bagian dalam teknik penelitian ini, dimulai dengan tahap awal persiapan, yang melibatkan observasi untuk mengidentifikasi sekolah dan anak-anak yang akan menjadi subjek penelitian. Selanjutnya, mendapatkan persetujuan untuk melakukan penelitian di sekolah yang bersangkutan dan bekerja sama dengan guru pendidikan jasmani untuk mengatur jadwal penelitian. Tahap kedua merupakan tahap pelaksanaan penelitian yang dimana tahap ini diawali dengan melakukan *pre-test* yaitu lari sprint 60 m. Kemudian tahap yang ketiga yaitu pemberian latihan atau perlakuan permainan kucing dan tikus selama 10 pertemuan. Tahap yang ke empat yaitu melakukan *post-test* merupakan tes akhir setelah diberikan perlakuan. Kemudian pada langkah kelima semua data dikumpulkan untuk pengolahan data dan analisis.

### 3.9 Teknik Pengolahan dan Analisa Data

Data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari temuan-temuan dan pengukuran dari test lari 60 m, yang dimulai dari sampel yaitu siswa SD kelas V yang diberikan perlakuan awal (*pre-test*) dengan menggunakan tes lari sprint 60 m. Kemudian setelah diberikan *pre-test* sampel akan diberikan perlakuan yaitu permainan tradisional kucing dan tikus selama 10 pertemuan. Setelah itu sampel akan diberikan test akhir (*post-test*) dengan test lari sprint 60 m untuk menentukan apakah ada pengaruh setelah diberikan perlakuan, kemudian data akan diolah menggunakan bantuan aplikasi SPSS 20 *for windows*.

#### 3.9.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu hasil yang di dapat oleh peneliti dari hasil semua *eksperimen* penelitian yang dapat berbentuk angka atau berbentuk nilai numerik. Hasil data kuantitatif yang di peroleh dari hasil penelitian ini yaitu hasil test awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dengan menggunakan instrument penelitian yaitu berupa instrument tes lari sprint 60 m.

Pada Langkah awal untuk setiap kelas *pre-eksperimen* akan dihitung sebagai langkah selanjutnya dalam mengolah data hasil tes yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest*. Setelah menemukan rata-rata, uji normalitas harus dilakukan untuk memastikan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Jika data tersebut normal maka uji-t dan uji R-Square harus dilakukan untuk memastikan sejauh mana peningkatan hasil belajar gerakan dasar lari sprint siswa setelah mereka diberikan perlakuan permainan kucing dan tikus.

#### 1) Uji Normalitas

Untuk memastikan apakah data yang terkumpul terdistribusi secara normal atau tidak, maka dilakukan uji normalitas (Fahmeyzan dkk., 2018). Uji normalitas ini dilakukan untuk menentukan jenis statistik yang akan dilakukan analisis selanjutnya. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan yaitu *Shapiro wilk test* melalui bantuan perangkat lunak software SPSS 20 for windows. Adapun kriteria dalam melakukan uji normalitas sebagai berikut

Jika Nilai Sig > 0.05, maka data yang diperoleh berdistribusi NORMAL

Jika Nilai Sig < 0.05, maka data yang diperoleh berdistribusi TIDAK NORMAL

Adapun Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menguji normalitas dengan menggunakan software SPSS 20 for windows yaitu sebagai berikut: Pertama buka aplikasi software SPSS 22 for windows. Langkah kedua klik analyze. Langkah ketiga pilih descriptive statistic. Langkah keempat klik explore, maka akan terbuka kolom dialog explore. Setelah itu pindahkan variabel nilai awal kelompok eksperimen ke kolom dependent list. Pada menu display dipilih plots, kemudian akan terbuka kolom dialog explore plots, kemudian pilih normality plots with test untuk menguji normalitas data. Lalu pada langkah terakhir klik continue, kemudian ok, maka akan muncul tampilan hasil dari uji normalitas yang diinginkan.

#### 2) Uji Wilcoxon

Uji berpasangan Wilcoxon adalah uji nonparametris yang digunakan untuk mengukur perbedaan antara dua kelompok data berpasangan berskala

ordinal atau interval tetapi dengan distribusi data yang tidak normal. Dalam uji Wilcoxon yang sudah baku, dasar pengambilan Keputusan adalah sebagai berikut:

Jika nilai probabilitas Asym.sig 2 kurang dari 0,05 maka ada perbedaan rata-rata

Jika nilai probabilitas Asym.sig 2 lebih dari 0,05 maka tidak ada perbedaan rata-rata

Adapun langkah-langkah dalam melakukan uji Wilcoxon sebagai berikut:

langkah pertama buka program SPSS kemudian klik Variable View.

Kemudian langkah kedua klik data view, lalu isikan data penelitian di atas,

sehingga akan tampak di layar. Langkah ketiga berikutnya klik menu

Analyze lalu pilih Nonparametric Tests kemudian pilih Legacy Dialogs lalu

pilih 2 related samples. Langkah terakhir yaitu maka dilayar akan muncul

kotak dialog “two-related sample test”, selanjutnya masukkan variable pre

test dan post test ke kotak test pairs secara bersamaan, kemudian pada

bagian “test type” berikan tanda (v) pada pilihan Wilcoxon, lalu klik ok

maka akan muncul output “wilcoxon signed ranks test”.

### 3) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah sebuah metode statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah dua atau lebih sampel dari populasi yang berbeda memiliki distribusi variansi atau karakteristik yang sama. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis Independent Sample T Test dan Analisis Varian (Anova) untuk memastikan bahwa asumsi kesamaan varian terpenuhi sebelum melakukan analisis statistik parametrik.

Pertama pilih menu *Analyze* dibagian atas layar dan pilih *Compare Means*.

Lalu Langkah kedua pilih *One Way ANOVA* dari sub menu yang muncul.

Langkah ke tiga pada jendela *One Way ANOVA* masukan variabel kedalam

kotak *Dependent list*. Langkah ke empat klik tombol *Option* dan pastikan

bahwa opsi *Descriptives* dan *Homogeneity of Variance Test* dicentang.

Langkah ke lima pilih *Levene's Test*. Langkah terakhir klik *Continue* dan

*Ok* untuk menampilkan *Output* hasil analisis.

### 4) Uji R-Square

Untuk mengevaluasi seberapa baik model regresi dapat disesuaikan dengan data yang diperiksa, para ahli statistik biasanya menggunakan uji R-Square, yang merupakan uji koefisien determinasi. Hal ini untuk mengetahui tentang persentase variasi dalam pengaruh variabel independen terhadap variabel independent (Manik, 2017). Uji R-Square di gunakan untuk mengetahui berapa besar persentase peningkatan variabel bebas yaitu permainan tradisional kucing dan tikus terhadap kontribusi dari variable terikat yaitu pembelajaran lari sprint. Adapun berikut langkah-langkah dalam menguji Uji R-Square dengan dibantu *software* SPSS 20 *for windows*:

Langkah pertama buka perangkat lunak SPSS dan impor atau masukan data yang akan analisis regresi. Langkah kedua pilih menu Analyze di bagian atas jendela SPSS, lalu pilih Regression dan kemudian Linear. Langkah ketiga pada jendela Linear Regression pilih variabel dependen yang ingin di prediksi atau di jelaskan oleh model regresi. Pindahkan variabel tersebut ke kotak Dependent di sebelah kanan. Langkah keempat pilih satu atau lebih variabel independent yang ingin anda gunakan untuk memprediksi variabel dependen. Seret variabel tersebut ke kotak Independent (s) di sebelah kanan. Selanjutnya langkah ke lima klik tombol Statistics di jendela Linear Regression. Pastikan kotak R Square tercentang untuk menghitung nilai R-Square. Selain itu juga dapat memilih opsi lain seperti Adjusted R-Square jika diperlukan. Klik Continue untuk kembali ke jendela utama. Langkah selanjutnya jika ingin memeriksa asumsi regresi, klik tombol Plots di jendela Linear Regression. Anda dapat memilih berbagai grafik dan plot yang ingin ditampilkan. Klik Continue untk kembali ke jendela utama. Pada Langkah terakhir klik tombol OK di jendela Linear Regression untuk menjalankan analisis regresi dan menghasilkan output.

Jika Anda telah menyelesaikan prosedur yang disebutkan di atas dengan benar, maka Output SPSS akan menampilkan berbagai hasil berupa tabel dan hasil statistik, salah satunya termasuk nilai R-Square. Untuk mencari hasil R-Square maka harus mencari bagian Model Summary di tabel ini akan

mencakup informasi tentang regresi, termasuk nilai R-Square. Nilai R-Square akan terletak pada bagian kolom R-Square atau Multiple R-Square.