

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode dan Desain Penelitian

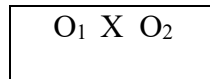
3.1.1. Metode

Penelitian ini mengadopsi metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengumpulan dan analisis data numerik untuk mengukur secara objektif pengaruh variabel bebas (permainan tradisional) terhadap variabel terikat (kemampuan kerjasama siswa) dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan melalui analisis statistik (Machali, 2021). Penggunaan metode eksperimen secara spesifik bertujuan untuk menyelidiki pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan kerjasama siswa. Hal ini dilakukan dengan cara memberikan perlakuan atau intervensi kepada subjek penelitian dalam kondisi yang terkontrol, kemudian mengamati dan mengukur dampaknya pada variabel dependen (Nye, 2021). Dengan demikian, kombinasi pendekatan kuantitatif dan metode eksperimen ini dianggap paling tepat untuk menjawab pertanyaan penelitian mengenai seberapa besar pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan kerjasama siswa di SDN Karamatmulya 02.

3.1.2. Desain

Desain penelitian yang digunakan dalam eksperimen ini adalah *One-Group Pretest-Posttest*. Desain ini termasuk dalam kategori desain pra-eksperimental (*pre-experimental design*) karena hanya melibatkan satu kelompok subjek dan tidak menggunakan kelompok kontrol sebagai pembandingan (Isnawan et al., 2020). Langkah-langkah dalam desain ini meliputi: (1) Melakukan pengukuran awal (prates) terhadap kemampuan kerjasama siswa sebelum perlakuan diberikan; (2) Memberikan perlakuan, permainan tradisional selama periode waktu tertentu; (3) Melakukan pengukuran akhir (pascates) terhadap kemampuan kerjasama siswa menggunakan instrumen yang sama setelah periode perlakuan selesai. Pengaruh dari perlakuan didasarkan pada perbandingan antara skor rata-rata pretest dan skor rata-rata posttest (Isnawan et al., 2020).

Gambar 3. 1 Desain Penelitian



Keterangan:

O₁: Pengukuran pertama (Pretest) terhadap kemampuan kerjasama.

O₂: Pengukuran kedua (Posttest) terhadap kemampuan kerjasama.

X: Perlakuan/Treatment (Permainan tradisional).

Desain ini dipilih karena dinilai praktis dan memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung ada atau tidaknya perubahan pada kemampuan kerjasama dalam kelompok siswa yang sama setelah menerima intervensi di lingkungan SD Karamatmulya 02 (Nye, 2021).

3.2. Populasi dan Sampel

3.2.1. Populasi

Keseluruhan siswa kelas 5 SD Negeri Karamatmulya 02 merupakan **populasi** dalam penelitian ini. Menurut (Asrulla et al., 2023) populasi merupakan semua objek atau subjek dalam suatu area yang memenuhi syarat tertentu dan berhubungan dengan topik penelitian. Pemilihan tingkat kelas ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada rentang usia tersebut sudah memiliki kemampuan kognitif dan sosial yang memadai untuk memahami aturan permainan tradisional yang akan diterapkan, berinteraksi dalam kelompok, dan mengembangkan kemampuan kerjasama (Hayati, 2021).

3.2.2. Sampel

Dalam penelitian ini, menggunakan teknik pengambilan sampel Purposive Sampling. Ini berarti pemilihan sampel berdasarkan kriteria atau pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian, bukan secara acak. Dengan kata lain, tidak semua anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih (Firmansyah & Dede, 2022). Adapun kriteria pengambilan sample diantaranya kesesuaian usia dan perkembangan, siswa berada dalam rentang usia dan tahap perkembangan yang dianggap sesuai untuk dapat memahami instruksi, berpartisipasi aktif dalam permainan tradisional yang dipilih dan menunjukkan perilaku kerjasama yang dapat diamati dan diukur. Dalam pengambilan sampel sesuai dengan pendapat (Ade Putra et al., 2023) menyatakan bahwa jika jumlah

subjek kurang dari 100 orang sebaiknya diambil semuanya, apabila jumlah subjek besar atau melebihi 100 orang maka diperbolehkan diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih. Teknik ini dipilih karena populasinya cukup kecil, terdiri dari 30 siswa diantaranya 20 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki.

Tabel 3. 1 Informasi Demografi Partisipan

Jenis Kelamin	Frekuensi
Laki-laki	10
Perempuan	20
Kelas	5 SD
Usia	10-11 Tahun

3.3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SDN Karamatmulya 02 yang terletak di Kp Cebek, Kecamatan Soreang, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti meminta izin kepada kepala sekolah SDN Karamatmulya 02 bertujuan agar mendapatkan izin untuk melakukan penelitian diantaranya pretest- posttest, serta melakukan treatment yang telah dirancang untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa yang menjadi fokus penelitian ini. Proses ini penting agar peneliti dapat menyesuaikan jadwal penelitian yang akan dilakukan dan agar tidak terjadinya masalah pada saat penelitian berlangsung.

Pemilihan SDN Karamatmulya 02 sebagai lokasi penelitian didasarkan dari beberapa pertimbangan diantaranya. Dari hasil observasi yang telah dilakukan dan bertanya kepada guru PJOK yang ada di beberapa sekolah yang ada di Kabupaten Bandung Diantaranya SDN Cibodas 02, SDN Mekarwangi, dan SDN Karamatmulya 02, ternyata SDN Karamatmulya 02 masuk kepada masalah yang peneliti angkat untuk dijadikan penelitian. Dengan demikian SDN Karamatmulya dianggap ideal untuk dijadikan tempat penelitian.

3.4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dari bulan Januari hingga febuari dengan izin kepala sekolah dan guru PJOK SDN Karamatmulya 02 untuk melakukan eksperimen tentang peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional. Penelitian dilaksanakan selama 12 kali pertemuan kurang lebih dua

lis Rumaeso, 2025

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI SEKOLAH DASAR KARAMATMULYA 02

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

bulanan dengan frekuensi 1 minggu 2 kali, diantaranya 1 kali pemberian pretest (awal), 10 kali perlakuan (treatment) dan 1 kali pemberian posttest (akhir). Dilaksanakan 2 kali dalam seminggu kemungkinan berhasilnya lebih tinggi. Pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti diantaranya proses perizinan, observasi lapangan, pengumpulan data hingga pelaksanaan perlakuan yang telah dirancang sesuai dengan masalah penelitian. Dengan jadwal penelitian yang telah disepakati oleh Kepala Sekolah, Guru PJOK bahkan Guru Kelas peneliti berkomitmen dalam mencapai tujuan dan bertanggung jawab dengan yang telah direncanakan.

3.5. Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Tujuan pemberian angket guna untuk memperoleh data penelitian berupa tingkat kerjasama siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Angket adalah sebuah teknik atau instrumen pengumpulan data dalam penelitian yang berupa daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang telah disusun secara sistematis (Adawiyah et al., 2024). Disimpulkan bahwa butir-butir pertanyaan atau pernyataan tersebut merupakan gambaran tentang sikap kerjasama siswa. Bentuk angket yang digunakan angket tertutup dimana penyusunan butir pertanyaan atau pernyataan sudah tersedia jawabannya (Mujriah & Susilawati, 2019). Sehingga responden hanya diperkenankan untuk menjawab salah satu alternatif jawaban yang sudah tersedia.

Indikator kerjasama yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pendapat dari (Handayani, 2020) mengenai unsur-unsur kerjasama. Untuk memudahkan penyusunan spesifikasi data, maka penulis jabarkan dalam bentuk kisi-kisi sesuai pendapat para ahli tentang kerjasama siswa diantaranya:

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Kerjasama siswa

Sub Komponen	Indikator	No Soal		Total
		Positif	Negatif	
Mengikuti aturan	1. Mematuhi instruksi. 2. Menerima konsekuensi.	1,2,6	4	4
Membantu teman	1. Menawarkan bantuan. 2. Memberi dukungan.	5,3,7	8	4
Ingin semua bermain	1. Mengajak semua berpartisipasi. 2. Tidak pilih-pilih teman bermain. 3. Memastikan tidak ada yang terkucil.	9,10,13	12	4
Memotivasi orang lain	1. Memberi dorongan positif. 2. Menunjukkan antusiasme.	11,14	15	3
Hormat terhadap orang lain	1. Mendengarkan pendapat. 2. Berbicara sopan.	16,17	18	3
Mengendalikan tempramen	1. Tetap tenang saat tertekan. 2. Tidak mudah marah.	19,23	21	3
Memperhatikan perasaan orang	1. Mengenali emosi teman. 2. Menunjukkan empati.	20,23	24	3
Kerjasama meraih tujuan	1. Berkontribusi dalam tim. 2. Berbagi tugas. 3. Komunikasi yang baik 4. Pengambilan keputusan.	25,29, 27	28	3
Menerima pendapat orang lain	1. Mendengarkan dengan terbuka. 2. Menghargai perbedaan.	26,30, 31	32	3
Bermain secara terkendali	1. Menerima hasil (menang/kalah). 2. Bermain jujur	33,34 35,36		4

Sumber: Handayani, 2020

Angket yang digunakan menggunakan skala likert menurut Sugiyono 2017 yang dikutip oleh (Simamora, 2022), variabel yang diukur dengan skala likert diubah menjadi indicator variabel. Dalam skala likert mempunyai skala nilai pengukuran dari 1 sampai 5 dengan alternatif jawaban, pertama jika responden menjawab sangat setuju (SS) skor nilai=5, kedua jika responden menjawab setuju (S) skor nilai=4, ketiga jika responden menjawab ragu-ragu (R) skor nilai=3, keempat jika responden menjawab tidak setuju (TS) skor nilai=2, kelima jika responden menjawab sangat tidak setuju (STS) skor nilai=1. Sehingga responden hanya diperkenankan untuk menjawab salah satu alternatif jawaban yang sudah tersedia.

Tabel 3. 3 Tabel Skala Likert

Jenis Soal	Nilai				
	SS	S	R	TS	STS
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

Sumber: (Simamora, 2022)

3.6. Program Pembelajaran

Pada tahap latihan, peneliti menerapkan permainan tradisional dalam program pembelajaran pendidikan jasmani untuk melihat apakah ada peningkatan sikap kerjasama pada siswa kelas V di SDN Karamatmulya 02, program ini dilakukan sebanyak 12 pertemuan, dengan frekuensi 2 kali dalam seminggu (Fitriani et al., 2023). Tabel dibawah menyajikan jadwal pelaksanaan penelitian selama 12 pertemuan. Penelitian ini dimulai pada 6 Januari 2025 dengan kegiatan pretest pemberian angket kerjasama siswa. Selanjutnya, pada pertemuan kedua hingga pertemuan kesebelas, peneliti memberikan treatment berupa permainan boy-boy, permainan bentengan, permainan galaasin, permainan ular naga dan terakhir permainan bakiak. Penelitian ini diakhiri pada tanggal 13 febuari 2025 dengan kegiatan posstest dan pemberian angket kerjasama setelah perlakuan diberikan

No	Tanggal	Kegiatan	Pertemuan
1	7/01/2025	<i>Pretest</i> , memberikan angket kerjasama siswa	1
2	9/01/2025	Memberikan treatment permainan tradisional boy-boyan	2
3	14/01/2025	Memberikan treatment permainan tradisional boy-boyan	3
4	16/01/2025	Memberikan treatment permainan tradisional bentengan	4
5	21/01/2025	Memberikan treatment permainan tradisional bentengan	5
6	23/01/2025	Memberikan treatment permainan tradisional galaasin	6
7	28/01/2025	Memberikan treatment permainan tradisional galaasin	7
8	30/01/2025	Memberikan treatment permainan tradisional ular naga	8
9	4/02/2025	Memberikan treatment permainan tradisional ular naga	9
10	6/02/2025	Memberikan treatment permainan tradisional bakiak	10
11	11/02/2025	Memberikan treatment permainan tradisional bakiak	11
12	13/02/2025	<i>Posttest</i> , memberikan angket kerjasama siswa pasca perlakuan.	12

3.7. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan sistematis yang dilakukan peneliti dalam pelaksanaan kegiatan penelitian, mulai dari tahap awal hingga akhir. Prosedur pelaksanaan penelitian dibagi ke dalam tiga tahapan yaitu:

3.7.1. Tahap Persiapan

Tahap awal sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba angket yang akan di gunakan dalam penelitian. Uji coba

Iis Rumaeso, 2025

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI SEKOLAH DASAR KARAMATMULYA 02

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

dilakukan kepada siswa di luar subjek penelitian yaitu di SDN Cibodas 2 untuk menguji validitas dan reliabilitasnya menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Versi 25. Setelah angket siap digunakan untuk penelitian, peneliti mengurus perizinan dari universitas dan mengajukan surat permohonan izin kepada Kepala Sekolah untuk melakukan penelitian terhadap siswa kelas 5, setelah meminta izin kepada kepala sekolah peneliti sekaligus meminta izin kepada Guru PJOK serta wali kelas kelas 5 untuk melaksanakan penelitian guna untuk mencapai kesepakatan bersama dan terhindar dari kesalahpahaman. Pada saat perizinan peneliti memaparkan hal yang akan dilakukan dan menjelaskan proses penelitian dengan jelas serta menentukan jadwal penelitian yang akan dilaksanakan sesuai kesepakatan. Kemudian peneliti menyiapkan alat yang akan digunakan dalam penelitian dan tempat pelaksanaan permainan tradisional yang terdiri dari permainan: gala asin, boy-boyan, bakiak, ular naga, dan bentengan dan mengelompokkan siswa untuk persiapan penelitian.

3.7.2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap inti dalam pengumpulan data. Untuk tahap pelaksanaan diawali dengan melakukan pretest untuk mengetahui hasil awal kemampuan kerjasama sebelum perlakuan diberikan, peneliti membagikan angket kemampuan kerjasama kepada siswa untuk mengukur kemampuan kerjasama awal. Pengisian atau tes awal untuk angket dilakukan secara individu dalam pengawasan peneliti. Dilanjutkan pada tahap pemberian perlakuan yang akan dilaksanakan 10 kali pertemuan. Setelah seluruh kegiatan permainan selesai dilakukan posttest. Siswa kembali diminta untuk mengisi angket kemampuan kerjasama yang sama dengan pretest. Data dari posttest akan dibandingkan dengan pretest untuk melihat adanya pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Semua kegiatan dilakukan untuk memperoleh data kuantitatif

3.7.3. Tahap Analisis Data

Tahap ini dilakukan setelah data terkumpul dari kegiatan pretest dan posttest. Data hasil angket pretest dan posttest dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui nilai rata-rata (mean), nilai minimum, nilai maksimum, standar deviasi dan varians. Skor total tiap siswa dihitung berdasarkan jawaban pada skala Likert

skala nilai pengukuran dari 1 sampai 5. Skor digunakan untuk menentukan rata-rata nilai kerjasama sebelum dan sesudah perlakuan. Dilanjutkan uji normalitas terlebih dahulu. Jika data berdistribusi normal, maka digunakan uji-t sampel berpasangan (paired sample t-test). Jika data tidak normal, digunakan uji Wilcoxon signed rank test. Pengujian ini dilakukan untuk melihat signifikansi perubahan kemampuan kerjasama siswa setelah mengikuti permainan tradisional. Hasil analisis digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis, apakah permainan tradisional berpengaruh signifikan terhadap kemampuan kerjasama siswa kelas 5 SDN Karamatmulya 02.

3.8. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ada 3 tahap meliputi pretest, treatment dan posttest. Tahap pretest dan posttest dengan menyebarkan angket kepada kelas 5 SDN Karamatmulya 02 yang menjadi subjek penelitian. Angket yang digunakan merupakan angket tertutup yang sudah tersedia jawaban menggunakan skala likert (Simamora, 2022). Bertujuan untuk mengetahui perubahan tingkat kerjasama siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Penelitian ini menggunakan treatment atau perlakuan berupa penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Perlakuan dilaksanakan selama 12 kali pertemuan dilakukan dalam 1 bulan dengan frekuensi 1 minggu 2 kali sehingga nantinya kemungkinan berhasilnya lebih tinggi (Fitriani et al., 2023).

3.9. Prosedur Analisis Data

3.9.1. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket kemampuan kerjasama siswa, yang terdiri dari beberapa indikator. Untuk memastikan bahwa instrumen layak digunakan, dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana item dalam angket mampu mengukur apa yang akan diukur. Syarat untuk menentukan valid atau tidaknya item pertanyaan dalam angket pada taraf signifikansi 5% ($n=30$) maka r tabel 0,361. Item dikatakan valid jika nilai r -hitung $>$ r -tabel sebaliknya jika r -hitung $<$ r -tabel dikatakan tidak valid. Uji validitas menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Versi 25.

Berikut langkah-langkah uji validitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS diantaranya buka aplikasi IBM SPSS Versi 25, setelah aplikasi terbuka data kuesioner disimpan di data view, lalu klik variable view ubah name masing-masing tabel menjadi P1 dst, dan total untuk jumlah, kembali ke data view lalu klik Analyze – Correlate – Bivariate, ada dua kolom, pindahkan dari kolom kiri ke kolom kanan Variables, lalu klik ok, akan keluar hasil uji validitas yang diinginkan.

Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas

Soal	r-Hitung	r-Tabel	Ket	Soal	r-Hitung	r-Tabel	Ket
1	0,444	0,361	VALID	19	0,399	0,361	VALID
2	0,205	0,361	INVALID	20	0,427	0,361	VALID
3	0,420	0,361	VALID	21	0,235	0,361	INVALID
4	0,542	0,361	VALID	22	0,507	0,361	VALID
5	0,411	0,361	VALID	23	0,452	0,361	VALID
6	0,431	0,361	VALID	24	0,631	0,361	VALID
7	0,445	0,361	VALID	25	0,282	0,361	INVALID
8	0,410	0,361	VALID	26	0,445	0,361	VALID
9	0,565	0,361	VALID	27	0,606	0,361	VALID
10	0,538	0,361	VALID	28	0,479	0,361	VALID
11	0,234	0,361	INVALID	29	0,459	0,361	VALID
12	0,406	0,361	VALID	30	0,476	0,361	VALID
13	0,426	0,361	VALID	31	0,417	0,361	VALID
14	0,419	0,361	VALID	32	0,001	0,361	INVALID
15	0,460	0,361	VALID	33	0,527	0,361	VALID
16	0,415	0,361	VALID	34	0,469	0,361	VALID
17	0,392	0,361	VALID	35	0,571	0,361	VALID
18	0,430	0,361	VALID	36	0,195	0,361	INVALID

Berdasarkan hasil uji coba angket, dari jumlah soal pertanyaan angket yang terdiri dari 36 soal terdapat 30 soal pertanyaan yang valid dan 6 soal pertanyaan yang tidak valid. Soal yang tidak valid dibuang dan soal yang valid digunakan untuk penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen dalam mengukur variabel. Teknik yang digunakan adalah Alpha Cronbach. Kriteria pengambilan keputusan. Jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$, maka angket dinyatakan reliabel (Arikunto, 2010: 239) dikutip dari (Ramadhan et al., 2024). menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Versi 25. Berikut langkah-langkah uji reliabilitas diantaranya buka aplikasi IBM SPSS Versi 25, setelah aplikasi terbuka data kuesioner disimpan di data view, lalu klik variable view ubah name masing-masing tabel menjadi P1 dst, dan total untuk jumlah, kembali ke data view lalu klik analyze – Scale – Reliability Analysis, ada dua kolom pindahkan pertanyaan dari kolom kiri ke kanan kolom items, untuk total tetep dikanan, setelah itu klik Statistics, lalu centang bagian Scale if item deleted lalu klik continue, klik ok, akan keluar hasil uji reliabilitas yang diinginkan

Tabel 3. 5 Klasifikasi reliabilitas

Indeks reliabilitas	Klasifikasi
0,90 – 1,00	Sangat Tinggi
0,70 – 0,90	Tinggi
0,40 – 0,70	Sedang
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Sumber: (Ramadhan et al., 2024)

Tabel 3. 6 Hasil Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.860	36

Data Cronbach's Alpha 0.860 berdasarkan klasifikasi memiliki reliabilitas tinggi dan dapat digunakan untuk melakukan penelitian.

3.9.2. Pengolahan Data Statistik Deskriptif

Data hasil pretest dan posttest dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata (mean), nilai minimum, nilai maksimum, standar deviasi dan varian menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Versi 25. Berikut langkah-langkah uji

Descriptive statistics diantaranya buka aplikasi IBM SPSS versi 25, hasil Pretest – Posttest disimpan di data view, klik variable view ubah name menjadi pretest – posttest, kembali ke data view lalu klik Analyze – Descriptive Statistics – Descriptives, ada dua kolom, kolom kiri Pretest – Posttest pindahkan ke kolom kanan variables, lalu klik options, lalu centang Mean, Sum, Std deviation, Varian, Range, Maksimun, Minimum, klik Continue, akan keluar hasil statistic Deskriptif yang diinginkan

3.9.3. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak . Uji ini penting untuk menentukan jenis uji hipotesis yang digunakan apakah menggunakan uji parametrik atau uji non parametrik. Uji Normalitas yang digunakan adalah uji Shapiro-Wilk karena jumlah sample kecil kurang dari 50 (Ahadi & Zain, 2023). Kriteria pengambilan keputusan:

- Jika nilai Sig. (p) > 0,05, maka data berdistribusi Normal.
- Jika nilai Sig. (p) < 0,05, maka data berdistribusi Tidak Normal.

Analisis dilakukan menggunakan bantuan software statistik program IBM SPSS Versi 25. Berikut langkah – langkah uji normalitas diantaranya buka aplikasi IBM SPSS versi 25, hasil Pretest – Posttest disimpan di data view, klik variable view ubah name menjadi pretest – posttest, kembali ke data view lalu klik Analyze – Descriptive Statistics – Explore, data pretest – posttest pindahkan ke kolom kanan Dependent List, lalu klik Plots, centang histogram, centang lagi Normality plots with tests, lalu klik Continue, setelah itu klik Ok, akan keluar hasil uji normalitas data yang diinginkan

3.9.4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional terhadap kemampuan kerjasama siswa. Jika data berdistribusi normal, maka digunakan uji hipotesis uji parametrik menggunakan uji paired sample t-test (uji-t sampel berpasangan) dilakukan dengan membandingkan dua mean dari kelompok sample atau membandingkan hasil pretest dan posttest (Putri et al., 2023). Sedangkan jika data tidak berdistribusi

normal, uji hipotesis uji non parametrik maka digunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test.

Kriteria pengambilan keputusan:

- Jika nilai Sig. (p) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan permainan tradisional terhadap kemampuan kerjasama siswa.
- Jika nilai Sig. (p) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh signifikan.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan kerjasama siswa. Data diperoleh dari angket yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan menggunakan program IBM SPSS Versi 25. Berikut langkah – langkah uji hipotesis uji paired sample t-test diantaranya buka aplikasi IBM SPSS versi 25, hasil Pretest – Posttest disimpan di data view, klik variable view ubah name menjadi pretest – posttest, kembali ke data view lalu klik Analyze – Compare Means – Paired Samples T Test, pretest pindahkan ke variable 1, Posttest pindahkan ke variable 2, klik Ok, akan keluar hasil uji hipotesis Paired Samples T Test yang diinginkan.

3.9.5. Uji R

R-Square mengukur proporsi atau persentase varians total dari variabel dependen (kemampuan kerjasama siswa) yang dapat dijelaskan oleh variabel independen (permainan tradisional) atau sekumpulan variabel independen secara bersama-sama dalam sebuah model regresi (Mustafa, 2023). Membantu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Rentang Nilai: Nilai R^2 selalu berada di antara 0 dan 1 (atau jika dinyatakan dalam persentase, antara 0% dan 100%). Nilai R^2 mendekati 1 (atau 100%), Menunjukkan bahwa sebagian besar variasi variabel dependen dapat dijelaskan oleh variabel-variabel independen dalam model. Artinya, model regresi tersebut cocok untuk menjelaskan data. Nilai R^2 mendekati 0 (atau 0%), Menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil variasi variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel-variabel independen dalam model. Artinya, model regresi tersebut kurang cocok untuk menjelaskan data.

Berikut langkah – langkah uji R diantaranya buka aplikasi IBM SPSS versi 25, hasil Pretest – Posttest disimpan di data view, klik variable view ubah name menjadi pretest – posttest, kembali ke data view lalu klik analyze – regression – linear, setelah itu masukan data pretest ke dependent dan data posttest ke independent, klik ok, akan keluar hasil uji r yang diinginkan.