

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian *Quasi-Experimental Design*. Agar suatu penelitian berjalan dengan lancar dan mudah maka perlu dibuat langkah-langkah penelitian. Hal ini dilakukan agar penelitian tidak keluar dari ketentuan yang sudah ditetapkan serta hasil penelitian dapat tercapai sesuai tujuan. Desain dalam penelitian ini adalah “*The Matching-Only Pretest-Posttest Control Group Design*” (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2012).

Tabel 3.1 Desain Penelitian
The Matching-Only Pretest-Posttest Control Group Design

Kelompok A	M	O ₁	X ₁	O ₂
Kelompok B	M	O ₁	X ₂	O ₂
Kelompok C	M	O	C	O ₂

Keterangan:

Kelompok A : Grup pelatihan sepak bola dengan integrasi *life skills*

Kelompok B : Grup pelatihan sepak bola tanpa integrasi *life skills*

Kelompok C : Grup yang tidak mengikuti pelatihan Sepak bola

M : Subjek dalam setiap grup yang telah di cocokkan (pada variabel tertentu) tetapi tidak secara acak di tempatkan ke grup.

O₁ : *Pretest*

X₁ : Perlakuan adalah program integrasi *life skills* ke dalam pelatihan sepak bola

X₂ : Perlakuan adalah program latihan tanpa integrasi *life skills*

O₂ : *Posttest*

O : Tanpa *pretest*

C : Tidak ada perlakuan

3.2 Partisipan

Peneliti pada bagian ini menjelaskan partisipan yang terlibat dalam penelitian. Jumlah partisipan yang terlibat, karakteristik yang spesifik dari partisipan, dan dasar pertimbangan pemilihannya disampaikan untuk memberikan gambaran jelas kepada para pembaca.

Dalam penelitian ini peneliti melibatkan beberapa partisipan yaitu :

Dalam penelitian ini peneliti melibatkan beberapa partisipan yaitu :

3.2.1 SSB Benpica FC Kabupaten Karawang

Kegiatan penelitian tentunya memerlukan tempat penelitian yang akan dijadikan sebagai latar untuk memperoleh data yang diperlukan guna mendukung tercapainya tujuan penelitian. Penelitian ini bertempat dan di laksanakan di Stadion Mini Anda Suhanda Dipura Benpica FC Karawang karena berbagai pertimbangan antara lain kurangnya pemahaman tentang konsep *life skills* ke dalam program latihan sepak bola karena selama ini latihan sepak bola hanya berfokus pada keterampilan bermain saja. Peneliti disini sebagai penyusun dan pelaksana program di bantu oleh dua pelatih lainnya yaitu Eyang Samsudin dan Munandar.

3.2.2 SSB Bora Kabupaten Kabupaten Purwakarta

Peneliti memilih SSB Bora sebagai kelompok kontrol yaitu kelompok pelatihan sepak bola tanpa integrasi *life skills* ke dalam programnya. Alasan memilih SSB Bora sebagai kelompok kontrol yaitu jarak dari SSB Benpica tidak terlalu jauh kemudian pelatih dari SSB Bora yaitu Zulkifli, S.Pd adalah teman dekat semasa kuliah S1 Fakultas Olahraga Pendidikan dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia. Program latihan sudah di rancang oleh peneliti untuk di berikan dan di laksanakan oleh pelatih dari SSB Bora yang sebelumnya sudah di kondisikan agar tidak menjelaskan tentang delapan komponen dari *life skills*.

3.2.3 SMK PGRI Jatisari Kabupaten Karawang

Penelitian ini menggunakan kontrol lainnya yaitu kelompok yang tidak ikut pelatihan sepak bola dan tidak mendapatkan pembelajaran *life skills*. Untuk itu peneliti akan menggunakan siswa SMK PGRI Jatisari sebagai kelompok kontrol dengan observasi agar siswa benar benar sesuai dengan kriteria. Penelitian pada

keompok ini hanya pada pretest saja di karena tidak adanya tretment apapun. Penelitian ini memerlukan informasi siswa mana saja yang benar-benar tidak ikut pelatihan sepak bola dan tidak mendapat pembelajaran *life skills* maka akan di bantu oleh Guru PJOK Yana Miharja, S.Pd.

3.2.4 Expert Judgment Bidang Olahraga

Pada kegiatan ini peneliti meminta bantuan Kepada Bidang Olahraga yaitu Bapak Dr. Febi Kurniawan, M.Or untuk membantu pembuatan *Expert Judgment* dalam menelaah kesesuaian Skala *Life skills* Bidang Olahraga sebelum diberikan tes awal pada sampel.

3.3 Populasi dan Sampel

Dalam menentukan populasi dan sampel, peneliti perlu menyeleksi individu atau sekolah sepak bola (SSB) yang representatif untuk seluruh individu sehingga individu atau SSB yang terseleksi tipikal untuk populasi yang sedang di teliti, sehingga memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan dari sampel tentang populasi secara keseluruhan. Populasi pada penelitian ini adalah pemuda di Kabupaten Karawang dan Purwakarta.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, dengan kata lain berdasarkan pengetahuan sebelumnya dari populasi dan tujuan spesifik dari penelitian, yaitu:

1. Pemuda berusia 15-20 tahun karena menurut WHO usia ini termasuk pada tahap remaja akhir,
2. SSB dengan pemainnya kurang memahami konsep *life skills*
3. Khusus kelompok C karena pemilihannya di sekolah maka siswa yang dijadikan sampel adalah siswa yang tidak mengikuti pelatihan olahraga terprogram.

Menurut Fraenkel et al., (2012), bahwa penelitian eksperimen membutuhkan minimal 30 sampel. Sampel pada penelitian ini berjumlah 45 pemuda pemuda dengan rincian sebagai berikut: Kelompok A yaitu SSB Benpica FC (pemuda yang mengikuti pelatihan sepak bola dengan integrasi) berjumlah 15 pemuda; Kelompok B yaitu SSB Bora FC (Kelompok yang mengikuti pelatihan sepak bola

tanpa integrasi), berjumlah 15 pemuda; Kelompok C yaitu SMK PGRI Jatisari (Kelompok yang tidak mengikuti pelatihan sepak bola) berjumlah 15 pemuda.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengukur perkembangan *life skills* adalah instrumen kuesioner *Life Skills Scale for Sport (LSSS)* (Cronin & Allen, 2017). Instrumen kuesioner LSSS tersebut dikembangkan untuk partisipan olahraga remaja atau pemuda dengan rentang usia 11 – 21 tahun. Instrumen kuesioner LSSS tersebut berisi delapan *life skills* utama yang terdiri atas 47 item pernyataan, dengan skala pengukuran berupa skala likert dengan rentang skala yang digunakan adalah rentang skala lima poin yaitu dari 1 (*not at all*) hingga 5 (*very much*). Dengan delapan komponen antara lain, kerjatim, penetapan tujuan, manajemen waktu, kecekapan emosional, kecakapan sosial, kepemimpinan, pemecahan dan pengambilan keputusan, dan komunikasi interpersonal.

Peneliti menggunakan hasil terjemahan dari penelitian sebelumnya oleh Rohmanasari et al., (2018) dengan alur sebagai berikut, Sebelum menggunakan instrumen tersebut dilakukan terjemahan dari Bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia melalui Balai Bahasa UPI, kemudian melakukan *back translation* dari instrumen yang telah di terjemahkan oleh balai Bahasa UPI (bahasa Indonesia) ke dalam bahasa Inggris dengan harapan tidak terdapat perbedaan makna hasil terjemahan pada tahap pertama, proses penerjemahan di lakukan di UPT Pusat Bahasa Institut Teknologi Bandung.

Dalam proses penelitian, peneliti menggunakan program latihan sepak bola yang telah disusun dengan sengaja sebelumnya. Setiap pertemuan dilakukan 3 kali per minggu, dengan durasi 90 menit satu kali latihan, dan melanjutkan pelatihan selama 10 kali, sehingga total pertemuan yang dilakukan adalah 12 pertemuan. Mengingat bahwa program integrasi *life skills* ke dalam pelatihan olahraga hanya delapan sesi 90 menit, ini sesuai dengan temuan dari implementasi program ‘GOAL’ di lingkungan sekolah (S. J. Danish & Nellen, 1997), karena program ‘GOAL’ dilaksanakan dengan waktu 10 jam, 10 sesi.

Tabel 3.2.

Kisi-kisi Skala *Life Skills*

Dimensi	Sub Dimensi	Indikator
<i>Life Skills</i>	<i>Teamwork</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Accept suggestions for improvement from other</i> 2. <i>Help build team/group spirit</i> 3. <i>Work well within a team/group</i> 4. <i>Suggest to team/group members how they can improve their performance</i> 5. <i>Help another team/group member perform a task</i> 6. <i>Change the way I perform for the benefit of the team/group</i> 7. <i>Work with others for the good of the team/group</i>
	<i>Goal setting</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Set goals so that I can stay focused on improving</i> 2. <i>Set challenging goals</i> 3. <i>Check progress towards my goals</i> 4. <i>Set short-term goals in order to achieve long-term goals</i> 5. <i>Remain committed to my goals</i> 6. <i>Set goals for practice</i> 7. <i>Set specific goals</i>
	<i>Time Management</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Manage my time well</i> 2. <i>Assess how much time I spend on various activities</i> 3. <i>Control how I use my time</i> 4. <i>Set goals so that I use my time effectively</i>
	<i>Emotional Skills</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Know how to deal with my emotions</i> 2. <i>Understand that I behave differently when emotional</i> 3. <i>Notice how I feel</i> 4. <i>Use my emotions to stay focused</i> 5. <i>Understand other peoples' emotions</i> 6. <i>Notice how other people feel</i>

Herdy Sopyan Iqbal, 2019

INTEGRASI LIFE SKILLS KE DALAM PROGRAM PELATIHAN SEPAK BOLA UNTUK PENGEMBANGAN PEMUDA YANG POSITIF

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

		<ol style="list-style-type: none"> 7. <i>Help others use their emotions to stay focused</i> 8. <i>Help other people control their emotions when something bad happens</i>
	<i>Interpersonal Communication</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Speak clearly to others</i> 2. <i>Pay attention to what someone is saying</i> 3. <i>Pay attention to peoples' body language</i> 4. <i>Communicate well with others</i>
	<i>Social skills</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Interact in various social settings</i> 2. <i>Maintain close friendships</i> 3. <i>Start a conversation</i> 4. <i>Get involved in group activities</i> 5. <i>Help others without them asking for help</i>
	<i>Leadership</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Set high standards for the team/group</i> 2. <i>Know how to motivate others</i> 3. <i>Help others solve their performance problems</i> 4. <i>Be a good role model for others</i> 5. <i>Organise team/group members to work together .</i> 6. <i>Recognise other peoples' achievements</i> 7. <i>Know how to positively influence a group of individuals</i> 8. <i>Consider the individual opinions of each team/group member</i>
	<i>Problem solving</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Think carefully about a problem</i> 2. <i>Create as many possible solutions to a problem as possible</i> 3. <i>Compare each possible solution in order to find the best one</i> 4. <i>Evaluate a solution to a problem</i>

3.5 Prosedur Penelitian

Secara garis besar, tahapan-tahapan penelitian yang ditempuh pada penelitian ini meliputi tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap pelaporan. Rincian pada masing-masing tahap adalah sebagai berikut:

Herdy Sopyan Iqbal, 2019

INTEGRASI LIFE SKILLS KE DALAM PROGRAM PELATIHAN SEPAK BOLA UNTUK PENGEMBANGAN PEMUDA YANG POSITIF

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

3.5.1 Tahap Persiapan

Pada tahap ini, peneliti melakukan penyusunan konsep rancangan penelitian seperti mengkaji literatur tentang aspek-aspek *life skills* dalam olahraga, kegiatan pelatihan sepak bola dan mengkaji literatur mengenai instrumen *life skills* melalui olahraga. Setelah melakukan penyusunan konsep rancangan penelitian tersebut, peneliti melakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- 1) Melakukan observasi ke SSB dan SMK di Kabupaten Karawang
- 2) Melakukan inventarisir kriteria SSB yang mempunyai pemahan yang sama dalam hal pedoman kurikulum.
- 3) Menentukan lapangan yang akan di jadikan lokasi penelitian.
- 4) Menentukan populasi dan kelompok sampel yang akan dilibatkan dalam penelitian.
- 5) Melakukan penyusunan dan penyesuaian instrumen penelitian LSSS yang akan digunakan untuk mengukur *life skills* atlet/siswa.
- 6) Membuat program integrasi *life skills* ke dalam latihan olahraga dengan mengacu kepada integrasi program *life skills* (Kendellen, Camiré, Bean, Forneris, & Thompson, 2016).

3.5.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pelaksanaan penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengurus perizinan
- 2) Menentukan jadwal kunjungan ke SSB untuk meminta izin dan memberikan pemahaman maksud dan tujuan penelitian yang akan dilakukan.
- 3) Melakukan penyebaran instrumen LSSS awal (*pretest*) kepada kelompok pemuda yang di jadikan sampel penelitian kecuali kelompok C.
- 4) Memberikan *treatment* berupa program pelatihan sepak bola yang di integrasikan *life skills* selama delapan pertemuan kepada kelompok A
- 5) Memberikan *treatment* berupa program pelatihan sepak bola tetapi tidak diintegrasikan *life skills* selama delapan pertemuan kepada kelompok B.
- 6) Melakukan penyebaran instrumen LSSS akhir (*posttest*) kepada kelompok pemuda yang dijadikan sampel penelitian.

3.5.3 Tahap Akhir/Pelaporan

Pada tahap ini terdiri atas proses pengumpulan, pengolahan dan analisis data hasil penelitian. Secara garis besar dapat dipaparkan sebagai berikut:

- 1) Melakukan pengumpulan data dan verifikasi data
- 2) Melakukan tabulasi data sesuai dengan jawaban untuk setiap komponen *life skills*
- 3) Melakukan analisis data penelitian menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial
- 4) Melakukan penyajian data dalam bentuk tabel maupun grafik untuk menggambarkan hasil penelitian.
- 5) Melakukan pengujian terhadap hipotesis penelitian dengan menggunakan perhitungan statistik melalui program SPSS.
- 6) Melakukan interpretasi terhadap hasil analisis data yang kaitkan dengan hasil pengujian hipotesis secara statistik.
- 7) Melakukan simpulan berdasarkan hasil penelitian yang di hubungkan dengan teori-teori penelitian dan pengalaman yang empirik peneliti.

3.6 Analisis Data

Pada analisis data, pengolahan data pada penelitian ini menggunakan cara kuantitatif dengan statistik deskriptif dan inferensial. Pengolahan data berupa tabulasi data menggunakan microsoft exel 2013, kemudian untuk melakukan analisis data secara statistik deskriptif menggunakan bantuan software statistik yaitu IBM SPSS versi 23.

Sebelum melangkah ke analisis statistik inferensial secara parametris perlu dilakukan uji normalitas dan homogenitas data penelitian, karena penggunaan statistik parametris mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal dan data dua kelompok atau lebih yang diuji harus homogen (Sugiyono,2013). Apabila data penelitian tidak berdistribusi normal dan tidak homogen, maka analisis data menggunakan statistik non-parametris.

3.6.1 Data Gain Score

Nilai gain score bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan tertentu dalam penelitian *one group pretest posttest*

Herdy Sopyan Iqbal, 2019

INTEGRASI LIFE SKILLS KE DALAM PROGRAM PELATIHAN SEPAK BOLA UNTUK PENGEMBANGAN PEMUDA YANG POSITIF

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

design (eksperimen *design* atau pre-eksperimental) maupun penelitian menggunakan kelompok kontrol (*quasi experiment* atau *true experiment*). Uji *gain score* dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pretest* (tes sebelum di terapkannya metode atau perlakuan tertentu) dan nilai *posttest* (tes sesudah di terapkannya metode atau perlakuan tertentu). Dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* atau *gain score* tersebut, kita akan dapat mengetahui apakah penggunaan atau penerapan suatu metode tertentu dapat dikatakan efektif atau tidak. Perlu di ingat bahwa data *gain score* hanya untuk kelompok yang dapat perlakuan yaitu kelompok A dan kelompok B, Jadi untuk kelompok C memakai data *posttest* untuk menghitung rata-ratanya. Untuk menghitung *gain score* dengan menggunakan bantuan software SPSS versi 23.

3.6.2 Uji normalitas

Tes utama untuk uji normalitas antara lain, *Uji Kolgomorov-Smirnov*, *Uji Liliefors*, Dan *Uji Shapiro Wilk*. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Uji Normalitas shapiro-wilk karena ukuran sampel pada penelitian kurang dari 50. Selain itu uji normalitas shapiro-wilk juga direkomendasikan untuk ukuran sampel kurang dari 50 (Elliot & Woodward, 2007).

Untuk melakukan interpretasi hasil pengujian Normalitas dengan cara melihat nilai signifikansi (sig.) pada Tabel *Test of Normality* bagian *Shapiro Wilk* kemudian membandingkannya dengan taraf signifikansi <0.005 . Adapun dasar pengambilan keputusannya sebagai berikut:

Tabel 3.3. Dasar Pengambilan Keputusan Uji Normalitas

Kriteria	Keputusan
Jika nilai Signifikansi (Sig.) > 0.005	Data berdistribusi normal
Jika nilai Signifikansi (Sig.) < 0.005	Data tidak berdistribusi normal

3.6.3 Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk apakah data penelitian memiliki varians yang sama atau homogen. Uji homogenitas juga digunakan sebagai prasyarat dalam statistik parametris. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan

Levene Statistic dengan bantuan SPSS versi 23. Adapun dasar pengambilan keputusannya sebagai berikut:

Tabel 3.4. Dasar Pengambilan Keputusan Uji Homogenitas

Kriteria	Keputusan
Jika nilai Signifikansi (Sig.) > 0.005	Varians dari dua atau lebih adalah homogen atau sama
Jika nilai (Sig.)Signifikansi < 0.005	Varians dari dua atau lebih adalah tidak homogen atau tidak sama

3.6.4 Uji hipotesis

3.6.4.1 Uji ANOVA Satu Jalur (One-Way ANOVA)

Uji hipotesis berdasarkan pertanyaan penelitiandan hipotesis nomor 1 (satu) yang di ajukan terdahulu, maka pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan uji ANOVA satu jalur (One-Way ANOVA) dengan bantuan software SPSS versi 23. Hipotesis nomor satu tidak memakai data gainscore melainkan memakai data *posttest* karena kelompok C tidak ada perlakuan sehingga tidak memerlukan *pretest*. Setelah data dimasukkan kemudian akan muncul hasil output SPSS empat tabel diantaranya:

- 1) *Output* bagian pertama yaitu tabel *Descriptive* yang memuat ringkasan statistik dari sampel yang diuji berupa rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum dan simpangan baku.
- 2) *Output* bagian kedua yaitu tabel *Test of Homogeneity of Variance* yang memuat hasil uji homogenitas dari kelompok sampel penelitian apakah mempunyai varians yang sama. Dasar pengambilan keputusan: (1) jika nilai signifikansi > 0.05 maka varians dari kelompok sampel penelitian adalah homogen dan (2) jika nilai sognifikansi 0.05 maka varians dari kelompok sampel penelitian tidak homogen.
- 3) *Output* bagian ketiga yaitu tabel ANOVA yang memuat mengenai apakah sampel penelitian mempunyai rata-rata (*mean*) yang sama atau berbeda.

Dasar pengambilan keputusan dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

- a. *Pertama*, berdasarkan nilai signifikansi atau probabilitas sebagai berikut:

Herdy Sopyan Iqbal, 2019

INTEGRASI LIFE SKILLS KE DALAM PROGRAM PELATIHAN SEPAK BOLA UNTUK PENGEMBANGAN PEMUDA YANG POSITIF

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

Tabel 3.5. Dasar Pengambilan Keputusan Berdasarkan Nilai Signifikansi

Kriteria	Keputusan
Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,005	Ho diterima
Jika nilai Signifikansi (Sig.) < 0.005	Ho Di tolak

- b. Kedua, berdasarkan perbandingan F Hitung dengan F Tabel dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.6. Dasar Pengambilan Keputusan F hitung dengan F Tabel

Kriteria	Keputusan
Jika statistik hitung (angka F output) > statistik Tabel (tabel F)	Ho ditolak artinya terdapat perbedaan
Jika statistik hitung (angka F output) < Statistik Tabel (tabel F)	Ho di terima artinya tidak terdapat perbedaan

3.6.4.2 *Independent Sample t-Test*

Pengujian hipotesis berdasarkan pertanyaan penelitian dan hipotesis penelitian nomor 2 (dua) memakai data gain score karena kedua kelompok mendapat perlakuan yang berbeda, kemudian hipotesis penelitian nomor 3 (tiga) memakai data *posttest* dan 4 (empat) juga memakai data *posttest*. Hipotesis menggunakan uji t yaitu *Independent Sample t-Test* dengan bantuan software statistik IBM SPSS versi 23. Setelah data dimasukkan maka akan muncul hasil dua tabel output SPSS yaitu:

- 1) *Output* bagian pertama yaitu tabel *Group Statistic* yang memuat ringkasan *statistic deskriptif* dari kedua sampel yang diuji berupa jumlah sampel (N), rata-rata (*Mean*), dan Simpangan Baku (*Std. Deviation*).
- 2) *Output* bagian kedua yaitu tabel *Independent Sample Test* yang memuat hasil uji *Independent Sampel T-Test* dari kedua kelompok sampe penelitian. Pada bagian ini menunjukkan apakah perbedaan rata-rata dua sampel bermakna atau tidak. Pada tabel ini terdapat dua kolom yaitu kolom pertama: *Levene's Test for Equality of Variances* yang menunjukkan nilai hasil uji homogenitas.

Herdy Sopyan Iqbal, 2019

INTEGRASI LIFE SKILLS KE DALAM PROGRAM PELATIHAN SEPAK BOLA UNTUK PENGEMBANGAN PEMUDA YANG POSITIF

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

Kolom kedua: *t-Test for Equality of Means* yang menunjukkan nilai signifikansi atau probabilitas untuk menjawab hipotesis dan kolom *Mean Difference* menunjukkan besarnya perbedaan rerata dari kedua kelompok.

Untuk menjawab hipotesis penelitian dapat dilakukan dengan dua cara sebagai berikut:

- 1) Membandingkan antar t hitung dan t tabel dengan dasar pengambilan keputusan:

Tabel 3.7. Dasar pengambilan keputusan Dasar pengambilan keputusan Uji *Independent Sampel T Test* dengan membandingkan t hitung dan t tabel

Kriteria	Keputusan
Jika nilai t -hitung < t tabel	Ho diterima dan Ha ditolak artinya tidak terdapat perbedaan
Jika nilai t -hitung > t tabel	Ho di tolak dan Ha diterima artinya terdapat perbedaan

- 2) Melihat nilai sig. (2-tailed) dengan dasar pengambilan keputusan:

Tabel 3.8. Dasar pengambilan keputusan Uji *Independent Sampel T Test* dengan nilai signifikansi

Kriteria	Keputusan
Jika nilai Signifikansi (Sig.2-tailed) > 0.005	Ho di terima dan Ha ditolak artinya tidak terdapat perbedaan
Jika nilai Signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0.005	Ho di tolak dan dan Ha diterima artinya terdapat perbedaan