

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 2) metode penelitian dikatakan sebagai langkah-langkah atau cara dalam penelitian, metode penelitian didefinisikan menjadi suatu aktifitas penelitian yang didasarkan pada ciri keilmuan, seperti halnya rasional, empirism dan sistematis. Untuk rasional dilihat menjadi suatu cara yang masuk akal agar mampu dipahami dan terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris disini dilihat menjadi suatu cara yang dilaksanakan apakah panca indera manusia dapat mengamatinya, maka dari itu orang lain mampu mengetahui dan mengamati cara yang digunakan. Dan sistematis merupakan prosedur penelitian yang menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat masuk akal.

3.2 Desain Penelitian

Jenis penlitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan penelitian Pre-Experimental Design One-Group Pretest-Posttest. Alasan peneliti menggunakan desain penelitian ini yakni ingin mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan terhadap sampel yaitu siswa kelas V SDN 1 Kalangsari.

Jenis desan atau metode penelitian pre-eksperimental design yang digunakan peneliti adalah one group pretest-posttest. Dalam desain penelitian ini, sampel akan diberi pretest terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan. Maka hasil dari perlakuan yang diberikan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Adapun rancangan dalam penelitian ini disajikan pada Table 3.1.

Tabel 3.1
one group pre-test and posttest

Design Research

Group	<i>Pre test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
Eksperimen	O_1	X	O_2

O_1 = Nilai prates (sebelum perlakuan)

O_2 = Nilai pascates (setelah diberi perlakuan)

$O_2 - O_1$ = pengaruh dari treatment/perlakuan yang diberikan

(Sugiyono, 2016, hlm. 75)

3.3 Partisipan

3.3.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih adalah SDN 1 Kalangsari yang beralamat SDN 1 Kalangsari beralamat di Jl. Dr. Moch. Hatta No. 135, Sukamanah, Kec. Cipedes, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat, dengan kode pos 46131.

3.4 Definisi Operasional

“Variabel penelitian merupakan suatu obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya” (Sugiyono, 2017, hal. 61).pada penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu:

1. Variabel bebas (*Independent*): Permainan Tradisional Hadang Rintang Berbasis *Socratic Method*

Permainan tradisional bukan hanya sekedar permainan biasa melainkan terdapat unsur-unsur budaya yang melekat didalamnya, Wilayah di Indonesia memiliki beragam permainan tradisional, permainan tradisional berkembang dari permainan rakyat yang timbul pada tiap-tiap etnis dan suku yang ada di

Indonesia. Permainan tradisional hadang rintang adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok dari jumlah pemain dalam permainan ini harus genap antara 6 sampai 10 anak (Achroni, 2012. hlm, 55). *Socratic Method* merupakan suatu pembelajaran yang dilakukan dengan percakapan, perdebatan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang saling berdiskusi dan dihadapkan dengan suatu deretan pertanyaan-pertanyaan, yang dari serangkaian pertanyaan-pertanyaan itu diharapkan siswa mampu/dapat menemukan jawabannya, saling membantu dalam menemukan sebuah jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang sulit.

2. Variabel terikat (*Dependent*): *Character Strength Justice*

Character Strength Justice merupakan kekuatan sosial yang melandasi kehidupan bermasyarakat secara positif. *Character Strength Justice* ini mencakup hubungan interpersonal yang luas, yang berkaitan dengan interaksi optimal antara individu lain sampai dengan cara individu berhubungan dengan kelompok yang lebih besar. Di dalam *Character Strength Justice* ini, terdapat tiga aspek yaitu; *Citizenship*, *Fairnes* dan *Leadership*.

3.5 Populasi dan Sampel

3.5.1 Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2016, hlm. 80) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang memmpunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Kalangsari. Adapun populasi pada penelitian ini disajikan pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2

Populasi Penelitian

Siswa	Jumlah
Perempuan	20
Laki-laki	22
Jumlah	42

3.5.2 Sampel

Sampel menurut Sugiyono (2016, hlm. 81) merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik nonprobability sampling. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 84) “nonprobability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Namun, pada teknik nonprobability sampling ini peneliti memilih teknik sampling purposive atau teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Suugiyono, 2016, hlm. 85). Pada penelitian ini menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Kalangsari Kecamatan Cipedes, Kota Tasikmalaya, dan populasi siswa kelas V berjumlah 42.

Dari seluruh siswa dengan jumlah 42 orang. Peneliti mengambil sampel penelitian berdasarkan kriteria dan pertimbangan peneliti dalam melakukan verifikasi data. Jadi siswa menjadi sampel dalam penelitian adalah siswa yang memenuhi kriteria dan pertimbangan tersebut. Adapun kriteria dan pertimbangan yang di tentukan peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa hadir dan mengikuti pembelajaran secara keseluruhan, baik ketika *pretest*, *treatment* maupun *posttest*.

Melihat dari beberapa pertimbangan dan kriteria verifikasi data diatas, maka penliti hanya mengambil 25 siswa sebagai sampel penelitian. Hal ini dikarenakan terdapat siswa yang sama sekali tidak mengikuti penelitian mulai dari *pretest*, *treatment* sampai *posttest*. Ada juga siswa yang pernah tidak mengikuti pembelajaran baik *pretest*, *treatment* maupun *posttest*. Adapun siswa yang dijadikan sampel penelitian disajikan pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3

Jumlah Sampel

Jenis Kelamin	Responden KE-
---------------	---------------

Perempuan	1
Perempuan	2
Perempuan	3
Perempuan	4
Perempuan	5
Laki-laki	6
Perempuan	7
Perempuan	8
Laki-laki	9
Perempuan	10
Laki-laki	11
Laki-laki	12
Laki-laki	13
Laki-laki	14
Laki-laki	15
Perempuan	16
Perempuan	17
Perempuan	18
Laki-laki	19
Perempuan	20
Laki-laki	21
Perempuan	22
Laki-laki	23
Perempuan	24
Perempuan	25

Rinda Tri Juniarti, 2022

*PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL HADANG RINTANG BERBASIS SOCRATIC METHOD
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN CHARACTER STRENGTH JUSTICE*

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

3.6 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2016, hlm. 148), instrumen penelitian merupakan satu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social yang diamati secara spesifik semua fenomena tersebut disebut variabel penelitian instrumen penelitian disusun dengan maksud mendapatkan data penelitian dengan tingkat ketercukupan data tertentu sesuai dengan focus masalah penelitian. Instrument penelitian yang akan digunakan untuk melakukan pengukuran harus mempunyai skala. Skala pengukuran yang digunakan pada penelitian ini adalah skala likert. Menurut Sugiyono (2017, Hlm, 134) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, atau persepsi seseorang atau sekelompok tentang fenomena social atau sekelompok orang tentang fenomena social. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner (angket). Menurut Sugiyono (2017. Hlm, 199) kuisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada reponden untuk dijawabnya.

Penyusunan kisi-kisi instrument penelitian didasarkan pada variabel dan indikator penelitian yang ada. Kisi-kisi instrument variabel *Character Strength Justice* dengan indikator *Citizenship*, *Fairness*, dan *Leadership*. Berdasarkan definisi operasional dari variabel maka dapat disusun indikator-indikator yang dapat mengukur variabel-variabel tersebut sehingga dapat ditentukan kisi-kisi yang akan digunakan pada butir-butir pernyataan. Kisi- kisi instrument dan instrument penelitian disajikan pada Tabel 3.4 dan 3.5

Tabel 3.4

Kisi-kisi Angket Character Strength Justice

<i>Variabel Character Strength</i>					Jumlah Pertanyaan
No	Sub Variabel Justice	Level Afektif Krathwohl	No. Pertanyaan		
			Positif	Negatif	
1	Citizenship	Menerima A1: memilih / mengikuti / memberi / mengakui /	1	2	2

		menyadari)			
2	<i>Citizenship</i>	Merespon A2: menyatakan setuju / membantu / menolong / mendiskusikan	3	4	2
3	<i>Citizenship</i>	Menghargai A3: menyatakan pendapat / mengajak / membenarkan / berprakarsa)	5	6	2
4	<i>Citizenship</i>	Mengorganisasi A4: mengintegrasikan nilai / mengaitkan / menghubungkan)	7	8	2
5	<i>Citizenship</i>	Karakterisasi A5: bertahan/tetap	9	10	2
6	<i>Fairnes</i>	Menerima A1: memilih / mengikuti / memberi / mengakui / menyadari)	11	12	2
7	<i>Fairnes</i>	Merespon A2: menyatakan setuju / membantu / menolong / mendiskusikan	13	14	2
8	<i>Fairnes</i>	Menghargai A3: menyatakan pendapat / mengajak / membenarkan / berprakarsa)	15	16	2
9	<i>Fairnes</i>	Mengorganisasi A4: mengintegrasikan nilai / mengaitkan / menghubungkan)	17	18	2
10	<i>Fairnes</i>	Karakterisasi A5: bertahan/tetap	19	20	2
11	<i>Leadership</i>	Menerima A1: memilih / mengikuti / memberi /	21	22	2

		mengakui / menyadari)			
12	<i>Leadership</i>	Merespon A2: menyatakan setuju / membantu / menolong / mendiskusikan	23	24	2
13	<i>Leadership</i>	Menghargai A3: menyatakan pendapat / mengajak / membenarkan / berprakarsa)	25	26	2
14	<i>Leadership</i>	Mengorganisasi A4: mengintegrasikan nilai / mengaitkan / menghubungkan)	27	28	2
15	<i>Leadership</i>	Karakterisasi A5: bertahan/tetap	29	30	2

Tabel 3.5

Angket Character Strength Justice

No.	Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya mengikuti setiap peraturan yang ada didalam kelompok					
2	Saya mengakui tidak mengikuti setiap peraturan yang ada didalam kelompok					
3	Saya secara suka rela menolong teman sekelompok					
4	Saya merasa tidak membantu teman sekelompok					
5	Saya mengajak teman kelompok supaya bermain dengan kompak					
6	Saya tidak akan mengajak teman kelompok bermain dengan kompak					
7	Saya selalu mengintegrasikan nilai kejujuran didalam kelompok					
8	Saya tidak mengintegrasikan nilai kejujuran didalam kelompok					
9	Saya akan bertahan dalam kelompok dalam keadaan apapun					
10	Saya tidak akan bertahan dalam kelompok					
11	Saya memilih untuk bermain adil dalam permainan					

Rinda Tri Juniarti, 2022

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL HADANG RINTANG BERBASIS SOCRATIC METHOD TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN CHARACTER STRENGTH JUSTICE

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

12	Saya memilih untuk tidak bermain adil di permainan					
13	Saya akan membantu teman sekelompok untuk mendapatkan kesempatan yang sama dalam bermain					
14	Saya tidak akan membantu teman saya untuk mendapatkan kesempatan yang sama dalam bermain					
15	Saya akan mengajak teman untuk menerapkan sanksi bila ada kesalahan					
16	Saya tidak akan mengajak teman untuk menerapkan sanksi bila ada kesalahan					
17	Saya berusaha menghubungkan keadaan yang suportif dalam bermain					
18	Saya tidak akan berusaha menghubungkan keadaan supaya menjadi suportif					
19	Saya akan bertahan untuk tidak membedakan teman sekelompok					
20	Saya akan selalu membedakan teman sekelompok					
21	Saya memberi arahan sebagai pemimpin yang baik kepada kelompok					
22	Saya tidak akan memberi arahan baik kepada kelompok					
23	Saya akan mendiskusikan setiap keluhan yang ada pada kelompok					
24	Saya tidak akan mendiskusikan keluhan yang ada pada kelompok					
25	Saya berpendapat bahwa saya harus menghargai anggota kelompok walaupun berbeda pendapat					
26	Saya berpendapat bahwa pendapat saya yang paling benar					
27	Semaksimal mungkin saya akan bersikap bijak kepada anggota kelompok					
28	Saya tidak akan bijak terhadap anggota kelompok					
29	Saya akan tetap bersama kelompok karena saya pemimpin					
30	Saya tidak akan bertahan dikelompokk walaupun saya pemimpin					

Jawaban dari pernyataan dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk skala likert yang disajikan pada Tabel 3.6

Tabel 3.6
pedoman skala likert

Pernyataan positif	Skor	Pernyataan negatif	Skor
Sangat Setuju	5	Sangat Setuju	1
Setuju	4	Setuju	2
Ragu-ragu	3	Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2	Tidak Setuju	4
Sangat Tidak Setuju	1	Sangat Tidak Setuju	5

3.7 Uji Persyaratan Instrumen

3.7.1 Uji Validitas

Uji validitas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah validitas internal (Internal validity) menurut Widoyoko (2012, hlm. 142) validitas internal merupakan validitas logis agar sebuah instrument yang memenuhi syarat valid berdasarkan hasil penalaran atau rasional. Validitas Internal terbagi menjadi 2 yakni: (1) validitas isi (content validity), 2 validitas kontrak (contract validity).

1. Validitas isi

Uji validitas kepada dosen ahli dilakukan untuk memeriksa kesesuaian Bahasa agar mudah dipahami oleh responden dan kesesuaian konteks aspek. Hasil dari validitas isi terdapat pada **Lampiran B.1**

2. Validitas kontrak

Pada penelitian ini pengujian validitas kontrak dilakukan menggunakan Excel dengan jumlah responden 30, (Sudaryono, 2019 hlm. 15) menyatakan bahwa validitas adalah konsep yang berkaitan sejauh mana tes telah mengukur apa yang seharusnya diukur.

Untuk menguji validitas instrument pada penelitian ini menggunakan bantuan Excel dengan Pengambilan keputusan berdasarkan pada:

1. Jika nilai r hitung $>$ r table sebesar 0,361 maka valid
2. Jika nilai r hitung $<$ r table sebesar 0,361 maka tidak valid

Atau menggunakan taraf signifikansi sebesar 5% dengan kriteria pengujian:

1. Jika signifikansi $<$ 0,05 maka valid
2. Jika signifikansi $>$ 0,05 maka tidak valid

Adapun hasil perhitungan uji validitas variable Peningkatan Kemampuan *Character Strength Justice* terdapat pada **Lampiran C.1** dan di interpretasikan pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7

Uji Validitas ke-1 Angket Peningkatan Kemampuan Character Strength Justice

No	R _{Hitung}	R _{Tabel}	Keterangan
1	0,376	0,361	Valid
2	0,598	0,361	Valid
3	0,164	0,361	Tidak Valid
4	0,528	0,361	Valid
5	0,400	0,361	Valid
6	0,459	0,361	Valid
7	-0,312	0,361	Tidak Valid
8	0,522	0,361	Valid
9	0,479	0,361	Valid
10	0,413	0,361	Valid
11	-0,190	0,361	Tidak Valid
12	0,448	0,361	Valid
13	0,475	0,361	Valid
14	0,460	0,361	Valid
15	0,411	0,361	Valid
16	0,659	0,361	Valid
17	0,327	0,361	Tidak Valid
18	0,651	0,361	Valid
19	0,671	0,361	Valid
20	0,619	0,361	Valid
21	0,518	0,361	Valid
22	0,524	0,361	Valid
23	0,560	0,361	Valid
24	0,520	0,361	Valid
25	0,575	0,361	Valid
26	0,564	0,361	Valid
27	0,521	0,361	Valid
28	0,744	0,361	Valid
29	0,428	0,361	Valid
30	0,382	0,361	Valid

Dengan demikian dari 30 item pernyataan bahwa 26 item valid dan 4 item tidak valid yaitu nomor 3,7,11,17. Instrumen yang valid akan dijadikan sebagai butir soal dalam penelitian, sedangkan yang belum valid dan belum mewakili indikator maka dibuat kembali 4 item pernyataan dan di uji cobakan kembali. Adapun Tabel hasil uji coba angket terdapat pada **Lampiran C.2** dan di interpretasikan pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8

Uji Validitas ke-2 Angket Peningkatan Kemampuan *Character Strength Justice*

No	R _{Hitung}	R _{Tabel}	Keterangan
1	0,369	0,361	Valid
2	0,677	0,361	Valid
3	0,546	0,361	Valid
4	0,547	0,361	Valid
5	0,401	0,361	Valid
6	0,453	0,361	Valid
7	0,391	0,361	Valid
8	0,423	0,361	Valid
9	0,406	0,361	Valid
10	0,485	0,361	Valid
11	0,367	0,361	Valid
12	0,551	0,361	Valid
13	0,414	0,361	Valid
14	0,407	0,361	Valid
15	0,373	0,361	Valid
16	0,713	0,361	Valid
17	0,378	0,361	Valid
18	0,693	0,361	Valid
19	0,601	0,361	Valid
20	0,463	0,361	Valid
21	0,486	0,361	Valid
22	0,411	0,361	Valid
23	0,442	0,361	Valid
24	0,411	0,361	Valid
25	0,564	0,361	Valid
26	0,499	0,361	Valid
27	0,474	0,361	Valid
28	0,628	0,361	Valid
29	0,392	0,361	Valid
30	0,474	0,361	Valid

Setelah perbaikan item pernyataan dan setiap indikator sudah terwakili. Adapun angket instrument pernyataan *Character Strength Justice* terdapat pada **Lampiran B.2.**

3.7.2 Uji Reliabilitas

Realibilitas menjelaskan pengukuran yang dilakukan berkali-kali akan memberi hasil informasi yang sama, sama yang dimaksud disini bukan sama persis tetapi dapat juga memiliki perbedaan namun nilai masih dalam batas toleransi. Pengujian realibilitas menggunakan nilai alpha (Arikunto, 2013, hlm. 88) sebagai berikut

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} : realibilitas instrumen
k : banyaknya butir soal
 $\sum \sigma_t^2$: jumlah varians soal
 σ_t^2 : varians soal

Setelah menghitung nilai dari reliabilitas, tentukan hasil realibilitas kedalam kategori berikut:

- a) $0,00 \leq r_{11} < 0,20$: tidak reliabel
- b) $0,20 \leq r_{11} < 0,40$: rendah
- c) $0,40 \leq r_{11} < 0,60$: cukup reliabel
- d) $0,60 \leq r_{11} < 0,80$: reliabel
- e) $0,80 \leq r_{11} < 1,00$: sangat reliabel

Setelah melakukan perhitungan uji validitas. Selanjutnya angket *Character Strength Justice* diuji reliabilitasnya dengan bantuan aplikasi Excel dan terdapat pada **Lampiran C.3** dan di interpretasikan pada Tabel 3.9.

Tabel 3.9
Hasil Uji Reliabilitas

Instrument Penelitian	Cronbach's Alpha	Kriteria
<i>Character Strength Justice</i>	1,029	Sangat Tinggi

Berdasarkan Tabel 3.7 bahwa angket *Character Strength Justice* memiliki nilai koefisien sebesar 1,029. Dengan demikian, angket *Character Strength Justice* memiliki kriteria sangat reliabel karena berada diantara 0,80-1,00.

3.8 Prosedur Penelitian

Keterkaitan antara desain dan prosedur penelitian dijabarkan pada setiap tahapan penelitian. Tahapan ini di sesuaikan dengan desain penelitian yang telah diuraikan sebelumnya. Adapun tahap-tahap penelitian yaitu:

1. Tahap Sebelum Pelaksanaan Penelitian,
 - a. Analisis masalah yang terdapat dilapangan melauli studi pendahuluan.
 - b. Membuat rumusan masalah, menentukan variable penelitian dan menentukan metode penelitian.
 - c. Penyusunan perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan layanan yang dapat dilihat pada **Lampiran B.3**
 - d. Menyusun instrument berupa angket *Character Strength Justice*
 - e. Validasi instrument melalui validasi internal dan eksternal. Validitas internal yaitu validasi dengan dosen pembimbing. Validasi eksternal yaitu pengujian instrument ke subjek lain yang memiliki kriteria hampir sama dengan subjek penelitian sebenarnya.
 - f. Melakukan revisi terhadap instrument penelitian yang sudah di revisi

- g. Melakukan diskusi dengan kepala sekolah terkait rencana penelitian dengan siswa kelas V di SDN 1 Kalangsari.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

- a. Memberikan *pretest* terkait *Character Strength Justice*
- b. Memberikan perlakuan atau treatment melalui pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional hadang rintang berbasis *Socratic Method*, pembelajaran dilakukan di lapangan SDN 1 Kalangsari, kegiatan pembelajaran disajikan pada **Lampiran B.4**
- c. Memberikan *posttest* terkait *Character Strength Justice*.

3. Tahap Setelah Pelaksanaan Penelitian

- a. Mengolah data penelitian kuantitatif
- b. Menginterpretasikan hasil pengolahan data
- c. Menganalisis data hasil pengolahan
- d. Menarik kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dengan menjawab rumusan masalah dan pertanyaan penelitian berdasarkan hasil temuan selama penelitian
- e. Menyusun laporan penelitian

3.9 Teknik Analisis Data

3.9.1 Analisis data deskriptif

Data yang sudah terkumpul sebagai hasil penelitian diolah secara kuantitatif. Data kuantitatif berupa hasil *pretest-posttest* untuk mengukur peningkatan kemampuan *Character Strength Justice* yang memiliki 3 indikator yaitu Citizenship, Fairness dan Leadership. dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran kemudian diukur perubahannya. Data *Character Strength Justice* didapat dari hasil *pretest-posttest* yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

3.9.2 Analisis uji Asumsi

1) Uji Normalitas

Uji normalitas yang dilakukan dalam penelitian menggunakan uji *Saphiro-Wilk* pada uji normalitas dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Dalam penelitian ini digunakan taraf signifikansi sebesar 5% dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi (Sig) > 0,05 maka H_0 diterima
- b) Jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05 maka H_a ditolak

Dimana,

H_0 : Data berdistribusi normal,

H_a : Data tidak berdistrusi normal

2) Uji homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas dilakukan untuk menguji kesamaan varians setiap kelompok data. menggunakan uji *Lavene* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25. Dalam penelitian ini digunakan taraf signifikansi sebesar 5% dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi (Sig) > 0,05 maka H_0 diterima
- b) Jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05 maka H_a ditolak.

3.9.3 Uji Hipotesis

Uji paired sample t-test digunakan untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan hasil posttest. Adapun kriteria pengujian sebagai berikut:

- a) Hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima jika nilai *Sig. (2-tailed)* < 5%
- b) Hipotesis H_0 diterima dan H_1 ditolak jika nilai *Sig. (2-tailed)* > 5% atau 0,05.