

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian berasal dari bahasa Yunani yaitu *methodos* yang berarti cara atau jalan yang ditempuh dan *research're* yang berarti kembali “*search*” mencari. Yang dimaksud dalam mencari yaitu melakukan penelitian secara terus-menerus dengan proses pengumpulan informasi yang bertujuan untuk meningkatkan, mengembangkan atau memodifikasi sebuah penyelidikan ataupun kelompok penyelidikan (Darna dkk., 2018). Cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu disebut juga sebagai metode penelitian. Cara ilmiah, tujuan, data serta kegunaan merupakan empat kunci yang perlu diperhatikan. Ketika melakukan penelitian tentunya manusia memperoleh hasilnya, data yang telah diperoleh dari penelitian bisa digunakan dalam *memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah* (Sugiyono, 2012, hlm. 2).

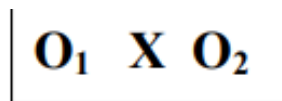
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif ini disebut sebagai metode ilmiah/scientific dikarenakan sudah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, terukur, obyektif, sistematis, dan rasional. Metode ini bisa ditemukan dan dikembangkan dengan berbagai iptek baru. Data yang didapat dalam penelitian ini akan dianalisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2012, hlm. 7). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari peningkatan kebugaran jasmani melalui permainan tradisional berbasis socratic method di sekolah dasar.

Penelitian ini terdapat variabel bebas dan variabel terkait. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu permainan tradisional dan socratic method dan untuk variabel terkaitnya yaitu peningkatan kebugaran jasmani di sekolah dasar. Variabel yang akan diuji yaitu menerapkan permainan tradisional bebentengan berbasis socratic method untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa di sekolah dasar. Berikut gambaran desain penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan struktur atau rencana yang digunakan untuk memperoleh bukti-bukti yang empiris dalam penelitian (Sugiyono., 2012). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *experiment*, metode ini digunakan untuk mengembangkan inovasi-inovasi yang berguna dalam meningkatkan kualitas. Metode *experiment* dapat menguji pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya atau menguji hubungan sebab akibat antar variabel. Metode *experiment* ini dilakukan untuk mencari hasil dari kegiatan atau hal yang diujikan dalam kondisi yang terkendali.

Dalam penelitian ini akan menggunakan metode *Pre-experimental One-Grup Pretest-Posttest Design* karena pengembangannya dilakukan dengan cara satu kali pengukuran (*pre-test*) sebelum perlakuan (*treatment*) dan setelah itu dilakukan pengukuran ulang (*post-test*). Pada desain ini pengukuran dilakukan diawal terlebih dahulu pada obyek yang diteliti setelah itu peneliti melakukan perlakuan tertentu dan pengukuran dilakukan lagi untuk yang seterusnya. Berikut gambaran desain penelitian yang digunakan:



Gambar 3.1 Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest*

O_1 = Nilai pretest (sebelum diberikan diklat)

O_2 = Nilai posttest (setelah diberikan diklat)

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

(Sugiyono, 2016., hlm. 75)

3.3 Partisipan

3.3.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih untuk melaksanakan penelitian yaitu SDN 1 Kalangsari yang beralamat di jalan Jl. Dr. Moch. Hatta No. 135, Sukamanah, Kec. Cipedes, Kota Tasikmalaya, Prov Jawabarar.

3.3.2 Subjek Penelitian

Kresty Fitri Majid, 2022

PENINGKATAN KEBUGARAN JASMANI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BEBENTENGAN BERBASIS SOCRATIC METHOD DI SEKOLAH DASAR

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

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 1 Kalangsari yang berjumlah 42 orang.

3.4 Populasi dan *Sample*

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini memiliki karakteristik yaitu Sekolah Dasar yang menerapkan permainan tradisional. Populasi merupakan wilayah yang terdiri atas: objek/subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang sudah ditetapkan, ketika peneliti sudah menetapkan karakteristiknya maka selanjutnya akan dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019, hlm. 145). Arikunto (2010, hlm. 173) juga menyatakan bahwa “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Kalangsari.

Tabel 3.1
Populasi Penelitian

Siswa	Jumlah
Perempuan	20
Laki-laki	22
Jumlah	42

3.4.2 *Sample* Penelitian

Sample menurut Sugiyono (2016, hlm. 81) merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik sampling yang di gunakan pada penelitian ini adalah teknik sampling jenuh, “ Sampling jenuh adalah teknik penentuan *sample* bila semua anggota populasi digunakan sebagai *sample*” (Sugiyono, 2015, hlm. 85). Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Kalangsari dan yang menjadi *sample* adalah kelas V.

Tabel 3.2
Sampel Penelitian

No.	Siswa	Jenis Kelamin
1	2	3
1	S1	Perempuan
2	S2	Perempuan

3	S3	Laki-laki
4	S4	Laki-laki
5	S5	Laki-laki
6	S6	Laki-laki
1	2	3
7	S7	Laki-laki
8	S8	Perempuan
9	S9	Laki-laki
10	S10	Laki-laki
11	S11	Laki-laki
12	S12	Laki-laki
13	S13	Laki-laki
14	S14	Perempuan
15	S15	Laki-laki
16	S16	Perempuan
17	S17	Laki-laki
18	S18	Laki-laki
19	S19	Perempuan
20	S20	Perempuan
21	S21	Perempuan
22	S22	Perempuan
23	S23	Perempuan
24	S24	Laki-laki
25	S25	Laki-laki
26	S26	Perempuan
27	S27	Perempuan
28	S28	Perempuan
29	S29	Laki-laki
30	S30	Laki-laki
31	S31	Perempuan
32	S32	Perempuan
33	S33	Laki-laki
34	S34	Laki-laki

35	S35	Laki-laki
36	S36	Perempuan
37	S37	Laki-laki
38	S38	Perempuan
39	S39	Laki-laki
40	S40	Perempuan
1	2	3
41	S41	Perempuan
42	S42	Perempuan

Dari keseluruhan siswa yang berjumlah 42 orang, peneliti mengambil sampel penelitian berdasarkan kriteria dan pertimbangan peneliti dalam melakukan verifikasi data. Siswa yang diambil menjadi sampel penelitian adalah siswa yang memenuhi kriteria serta pertimbangan.

Melihat dari pertimbangan dan kriteria verifikasi data, maka peneliti hanya mengambil 30 siswa sebagai sampel penelitian. Hal ini dikarenakan terdapat siswa yang sama sekali tidak mengikuti semua kegiatan, sebagian besar tidak mengikuti treatment, dan tidak mengikuti pretest ataupun posttest dan juga sebagian siswa ada yang sedang sakit. Adapun siswa yang mengikuti seluruh kegiatan dan dijadikan sampel penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Sampel Penelitian Setelah Verifikasi Data

No.	Siswa	Jenis Kelamin
1	2	3
1	S1	Perempuan
2	S2	Perempuan
3	S3	Laki-laki
4	S4	Laki-laki
5	S5	Laki-laki
6	S6	Laki-laki
7	S7	Laki-laki
8	S8	Perempuan
9	S9	Laki-laki

10	S10	Perempuan
11	S11	Laki-laki
12	S12	Laki-laki
13	S13	Perempuan
14	S14	Perempuan
15	S15	Perempuan
16	S16	Perempuan
1	2	3
17	S17	Perempuan
18	S18	Laki-laki
19	S19	Laki-laki
20	S20	Perempuan
21	S21	Perempuan
22	S22	Perempuan
23	S23	Laki-laki
24	S24	Laki-laki
25	S25	Perempuan
26	S26	Laki-laki
27	S27	Laki-laki
28	S28	Laki-laki
29	S29	Laki-laki
30	S30	Perempuan

3.5 Instrumen Penelitian

Instrument adalah alat bantu pengumpulan data dan pengolahan data menurut variabel-variabel yang diteliti. Menurut Sugiyono, (2010, hlm. 102) instrument penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena sosial yang sedang diamati. Fenomena ini disebut sebagai variabel penelitian. Adapun instrument penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen pengumpulan data dengan TKJI Tes Kebugaran Jasmani Indonesia usia 10-12 Tahun

a. Tes Kebugaran Jasmani Indonesia TKJI

Tes merupakan latihan atau pertanyaan ataupun alat lain yang dipergunakan untuk mengukur sejauhmana keterampilan atau pengetahuan yang dimiliki oleh

Kresty Fitri Majid, 2022

PENINGKATAN KEBUGARAN JASMANI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BEBENTENGAN BERBASIS SOCRATIC METHOD DI SEKOLAH DASAR

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

individu serta kelompok (Fenanlampir dan Furoq, 2015, hlm. 1). Persyaratan dalam melakukan tes yaitu; harus baku, harus efisien, mempunyai norma, objektif, dan reliable (Kadir, 2015). Dalam penelitian ini menggunakan tes kebugaran jasmani Indonesia sesuai umur yang ditentukan untuk melihat kondisi dan tingkat kebugaran jasmani anak melalui permainan tradisional bebentengan berbasis *socratic method*.

Tes untuk menilai kebugaran jasmani ini menggunakan TKJI (Tes Kebugaran Jasmani Indonesia). Berikut ini alat tes yang digunakan untuk satuan pendidikan dasar dengan sasaran peserta didik usia 10-12 (Nurhasan & Hasanudin, 2014 hlm. 118) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Tes kebugaran jasmani

No	Jenis tes	Tujuan	Alat/fasilitas	Skor
1	Lari cepat (<i>dash/sprint</i>) 40 Meter	Untuk mengukur kecepatan lari seseorang	Lintasan lari jarak dari start ke finish 40 meter, peluit, <i>stop watch</i> , bendera <i>start</i>	Skor hasil tes yaitu waktu yang dicapai pelari untuk menempuh jarak 40 meter
2	Gantung siku tekuk (<i>pull-ups</i>) 30 detik	Mengukur kekuatan dan daya tahan otot lengan dan otot bahu	Permukaan yang datar dan <i>stop watch</i>	Skor diambil dari seberapa lama bisa mempertahankan sikap dalam 30 detik
3	Baring duduk (<i>sit- ups</i>) 30 detik	Mengukur kekuatan dan daya tahan otot	Lantai/lapangan yang bersih dan <i>stops watch</i>	Skor diambil dari jumlah baring duduk yang benar selama 30 detik
4	Loncat tegak (<i>vertical jump</i>) 30 detik	Mengukur daya ledak (tenaga eksplosif) otot tungkai	Dinding rata dan luas, pengukur dari 0 sampai 150 cm, kapur dan penghapus	Skor diambil dari tertinggi loncatan tegak

5	Lari jarak sedang 600 meter	Mengukur daya tahan (<i>cardio respiratory endurance</i>)	Lintasan jarak 600 meter, bendera <i>start</i> , peluit, <i>stop watch</i> dan tanda <i>start/finish</i>	Hasil yang dicatat sebagai skor lari 600 meter adalah waktu yang dicapai dalam menempuh jarak 600 meter
---	-----------------------------	---	--	---

a. Lembar Format Penilaian

Peningkatan kebugaran jasmani di ukur dari tes yang diberikan, untuk tes tersebut menggunakan Tes Kebugaran Jasmani Indonesia (TKJI) untuk usia 10 – 12 tahun. Penyusunan format penilaian ini disesuaikan dengan norma kebugaran jasmani sebagai berikut.

Tabel 3.5

Indikator Penilaian Kebugaran Jasmani

No.	Aspek yang Dinilai	Bobot	Skala Skor					Skor Maksimal
			5	4	3	2	1	
1	Lari cepat (<i>dash/sprint</i>) 40 Meter	5						5
2	Gantung siku tekuk (<i>pull-ups</i>) 30 detik	5						5
3	Baring duduk (<i>sit-ups</i>) 30 detik	5						5
4	Loncat tegak (<i>vertical jump</i>) 30 detik	5						5
5	Lari jarak sedang 600 meter	5						5
	Jumlah	25						25

Keterangan:

1. Pemberian nilai pada setiap aspek dilakukan dengan cara memberi check list (√) pada kolom skala skor yang cocok.
2. Skor maksimal = Jumlah bobot
3. Nilai kebugaran jasmani = jumlah skor maksimal
4. Skala Nilai 1 s/d 5
5. Pembobotan dilakukan untuk membedakan tingkat yang telah dicapai dari masing-masing aspek
6. Penentuan penilaian siswa berdasarkan standar

Tabel 3.6

Rubrik Aspek Penilaian Kebugaran Jasmani

No	Aspek	Skor	Kriteria Penilaian
1	2	3	4
1.	Lari cepat (dash/sprint) 40 Meter	5	Peserta didik dapat menyelesaikan dalam waktu kurang dari 6.7 detik
		4	Peserta didik dapat menyelesaikan dalam waktu 6.8 detik - 7.5 detik
		3	Peserta didik dapat menyelesaikan dalam waktu 7.5 detik - 8.3 detik
		2	Peserta didik dapat menyelesaikan dalam waktu 8.4 detik - 9.6 detik
		1	Peserta didik dapat menyelesaikan dalam waktu lebih dari 9.7 detik
2.	Gantung siku tekuk (pull-ups) 40 detik	5	Peserta didik dapat mempertahankan sikap dalam waktu 40 detik ke atas
		4	Peserta didik dapat mempertahankan sikap dalam waktu 20 detik - 39 detik
		3	Peserta didik dapat mempertahankan sikap dalam waktu 8 detik - 19 detik
		2	Peserta didik dapat mempertahankan sikap dalam waktu 2 detik - 7 detik
		1	Peserta didik tidak dapat mempertahankan

Kresty Fitri Majid, 2022

PENINGKATAN KEBUGARAN JASMANI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BEBENTENGAN BERBASIS SOCRATIC METHOD DI SEKOLAH DASAR

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

			sikap
3.	Baring duduk (<i>sit-ups</i>) 30 detik	5	Peserta didik dapat melakukan gerakan sebanyak 20 keatas
		4	Peserta didik dapat melakukan gerakan sebanyak 14 - 19 gerakan
		3	Peserta didik dapat melakukan gerakan sebanyak 7 - 13 gerakan
		2	Peserta didik dapat melakukan gerakan sebanyak 2 - 7 gerakan
		1	Peserta didik tidak dapat melakukan gerakan / hanya dapat melakukan 1 gerakan
		5	Tangan peserta didik dapat mencapai papan pengukur di angka 42 cm keatas
4.	Loncat tegak (<i>vertical jump</i>)	4	Tangan peserta didik dapat mencapai papan pengukur di angka 14 cm – 19 cm
		3	Tangan peserta didik dapat mencapai papan pengukur di angka 7 cm – 13 cm
		2	Tangan peserta didik dapat mencapai papan pengukur di angka 2 cm – 6 cm
		1	Tangan peserta didik tidak dapat mencapai papan pengukur
		5	Peserta didik dapat menyelesaikan dalam waktu kurang dari 2,32 menit
5.	Lari jarak sedang 600 meter	4	Peserta didik dapat menyelesaikan dalam waktu 2,33 – 2,54 menit
		3	Peserta didik dapat menyelesaikan dalam waktu 2,55 – 3,28 menit

		2	Peserta didik dapat menyelesaikan dalam waktu 3,29 – 4,22 menit
		1	Peserta didik tidak dapat menyelesaikan atau lebih dari 4,23 menit

Untuk menentukan tingkat kebugaran jasmani yang harus dilakukan yaitu pertama jumlahkan nilai kelima butir tes (I s/d V), kedua cocokkan hasil penjumlahan nilai tersebut dengan Norma Tes Kebugaran Jasmani Indonesia di bawah ini. (Nurhasan & Hasanudin, 2014 hlm. 118)

Tabel 3.7

Norma Tes Kebugaran Jasmani Indonesia

No	Jumlah Nilai	Klasifikasi
1	22 – 25	Baik Sekali (BS)
2	18 – 21	Baik (B)
3	14 – 17	Sedang (S)
4	10 – 13	Kurang (K)
5	5 – 9	Kurang Sekali (KS)

3.6 Program Kegiatan

Program kegiatan yang dilaksanakan selama penelitian dilakukan selama 8 kali pertemuan. Berikut tabel program kegiatan yang sudah dilaksanakan oleh peneliti.

Tabel 3.8
Program Kegiatan

Pertemuan Ke	Kelompok/ Kelas	Perlakuan	Tanggal
1	2	3	4
1	V	<i>Pretest:</i> 1. Lari cepat (<i>dash/sprint</i>) 40 Meter 2. Gantung Siku Tekuk (<i>pull-ups</i>) 30 detik	Jumat 03 Juni 2022

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Baring duduk (<i>sit-ups</i>) 30 detik 4. Loncat tegak (<i>vertical jump</i>) 5. Lari jarak sedang 600 meter 	
2	V	<i>Treatment:</i> Permainan Tradisional Bebentengan berbasis socratic method 1x pertemuan 3x35 Menit	Selasa, 14 juni 2022
3	V	<i>Treatment:</i> Permainan Tradisional Bebentengan berbasis socratic method 1x pertemuan 3x35 Menit	Rabu, 15 Juni 2022
1	2	3	4
4.	V	<i>Treatment:</i> Permainan Tradisional Bebentengan berbasis socratic method 1x pertemuan 3x35 Menit	Kamis, 16 Juni 2022
5	V	<i>Treatment:</i> Permainan Tradisional Bebentengan berbasis socratic method 1x pertemuan 3x35 Menit	Jumat, 17 Juni 2022
6	V	<i>Treatment:</i> Permainan Tradisional Bebentengan berbasis socratic method 1x pertemuan 3x35 Menit	Sabtu, 18 Juni 2022
7	V	<i>Treatment:</i> Permainan Tradisional Bebentengan berbasis socratic method 1x pertemuan 3x35 Menit	Senin, 20 Juni 2022
8	V	<i>Posttest:</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lari cepat (<i>dash/sprint</i>) 40 Meter 	Selasa, 21 Juni 2022

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Gantung Siku Tekuk(<i>pull-ups</i>) 30 detik 3. Baring duduk (<i>sit-ups</i>) 30 detik 4. Loncat tegak (<i>vertical jump</i>) 5. Lari jarak sedang 600 meter 	
--	--	--	--

3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan kegiatan yang dilaksanakan selama proses penelitian berjalan. Metode. *Pre-eksperimen Desain One-Group Pretest-Posttest* menjadi metode yang digunakan oleh peneliti. Berikut tahapan yang dilaksanakan selama penelitian :

Pertama, peneliti mengambil kelas eksperimen

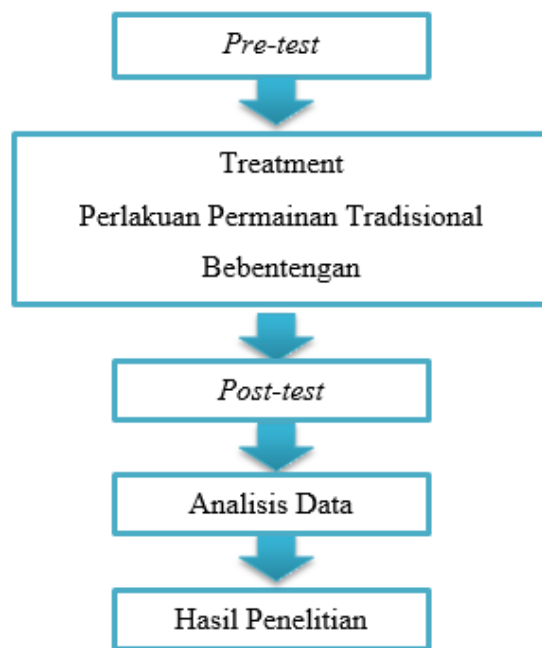
Kedua, peneliti memberikan *pretest* pada kelas eksperimen untuk mendapatkan data penelitian.

Ketiga, peneliti memberikan *treatment* pada kelas eksperimen dengan melaksanakan kegiatan permainan tradisional bebentengan berbasis *Socratic Method*.

Keempat, peneliti memberikan *posttest* pada kelas eksperimen setelah melaksanakan *pretest* dan *treatment* untuk mendapatkan data penelitian.

Kelima, setelah mendapatkan data hasil dari kegiatan *treatment* yaitu melaksanakan permainan tradisional bebentengan berbasis *Socratic Method*, peneliti melakukan verifikasi data dengan kriteria yang ditentukan peneliti yaitu peserta didik yang mengikuti setiap kegiatan secara lengkap mulai dari *pretest*, *treatment*, dan *posttest*.

Prosedur penelitian merupakan tahapan kegiatan yang dilakuka selama proses penelitian berjalan. Prosedur penelitian ini menggunakan metode *Pre-eksperimen Disgn One-Group Pretest-posttest*. Secara garis besar penelitian ini dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:



Gambar 3.2 Tahap Penelitian

3.8 Analisis Data

Menurut (Sugiyono,2013, hlm 207)” Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari sumber data terkumpul”. Analisis data adalah sesuatu kegiatan atau proses untuk mencari dan menyusun data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data yang didapat dengan cara mengelompokkan data kedalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting lalu akan disimpulkan untuk mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Untuk lebih sistematis analisis data dilakukan dalam dua tahap, tahap pertama adalah analisis pendahuluan dan tahap analisis lanjutan. Analisis pendahuluan dibatasi dengan analisis deskriptif untuk setiap variabelnya. Tujuannya yaitu untuk mengetahui karakteristik dari setiap variabelnya. Analisis lanjut bertujuan sebagai penguji hipotesis. Alat yang digunakan untuk menguji tergantung pada jenis hipotesisnya.

3.9 Uji Asumsi Dasar

Untuk keperluan uji signifikansi atau ada tidaknya pengaruh permainan tradisional bebentengan berbasis *socratic method* terhadap peningkatan keburan

jasmani siswa. Dalam penelitian ini, pengolahan data dilakukan menggunakan program *SPSS 25*. Langkah-langkah uji hipotesis adalah sebagai berikut.

3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan karena menurut Sugiyono (2013, hlm. 241) “penggunaan statistik parametris mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal”. Maka dari itu uji normalitas diperlukan untuk mengetahui data yang dikumpulkan bersifat normal atau tidak. Untuk menguji normalitas ini menggunakan *SPSS 25*. Uji normalitas dilaksanakan setelah pretest dan posttest, proses penghitungan menggunakan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi (Sig) $\geq 0,05$ maka H_0 diterima

Jika nilai signifikansi (Sig) $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak

Dimana:

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

3.9.2 Uji Hipotesis

Pada penelitian ini, hasil uji normalitas yang dipergunakan uji hipotesis. Jika data berdistribusi normal maka dilakukan analisis statistik dengan interval rasio dengan uji t-test, apabila data tidak normal maka dilakukan analisis statistik nonparametris uji Rank *sum test* (*uji wilcoxon*).

Uji hipotesis dilakukan setelah karakteristik data yang terkumpul diketahui. Berdasarkan uji prasyarat yaitu uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Maka dari itu, uji hipotesis yang digunakan adalah uji t berpasangan (*paired Sample T-Test*). Dengan menggunakan taraf signifikansi ($\alpha=0,05$), maka kriteria penghitungannya sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak

Setelah dilaksanakan uji hipotesis dengan uji *paired sample T-Test* maka ditetapkan hipotesis statistik untuk penelitian mengenai adanya pengaruh dalam peningkatan kebugaran jasmani siswa di sekolah dasar sebagai berikut:

1. Hipotesis nol (H_0)

Kresty Fitri Majid, 2022

PENINGKATAN KEBUGARAN JASMANI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BEBENTENGAN BERBASIS SOCRATIC METHOD DI SEKOLAH DASAR

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

Tidak ada peningkatan kebugaran jasmani siswa setelah perlakuan treatment permainan tradisional bebentengan berbasis *socratic method* di sekolah dasar.

2. Hipotesis alternative (Ha)

Ada peningkatan kebugaran jasmani siswa setelah perlakuan treatment permainan tradisional bebentengan berbasis *socratic method* disekolah dasar. Setelah diketahui adanya pengaruh terhadap peningkatan kebugaran jasmani siswa , maka selanjutnya dapat disimpulkan apakah ada peningkatan kebugaran jasmani siswa dengan permainan tradisional bebentengan berbasis *scoratic method*.