

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **3.1 Metode Penelitian**

Penelitian merupakan proses ilmiah yang mencakup sifat formal dan intensif. Karakter formal dan intensif karena mereka terikat dengan aturan, urutan, maupun cara penyajiannya agar memperoleh hasil yang diakui serta bermanfaat bagi kehidupan manusia. Intensif dengan menerapkan ketelitian dan ketepatan dalam melakukan proses penelitian agar memperoleh hasil yang dipertanggungjawabkan, memecahkan masalah melalui hubungan sebab dan akibat, dapat diulang kembali dengan cara yang sama. Menurut mengemukakan bahwa “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.

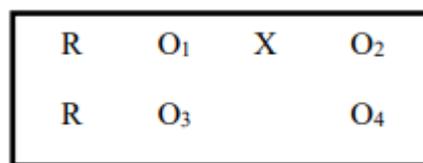
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen jenis kuantitatif. Menurut Arikunto (2006) mengemukakan bahwa “Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dimaksud untuk mengetahui ada tidaknya “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik”. Sedangkan menurut Sugiyono (2014) megemukakan bahwa “Metode penelitian yang digunakan untuk

mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian untuk mengetahui pengaruh adanya suatu akibat.

### 3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan tentang cara menyimpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut Maksam (2012) mengemukakan bahwa “Desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan. Rancangan tersebut digunakan untuk mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang dirumuskan”. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design. Desain ini digunakan untuk penelitian eksperimen.

Pretest-posttest control group design menurut (Sugiyono, 2014) “Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol”. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.

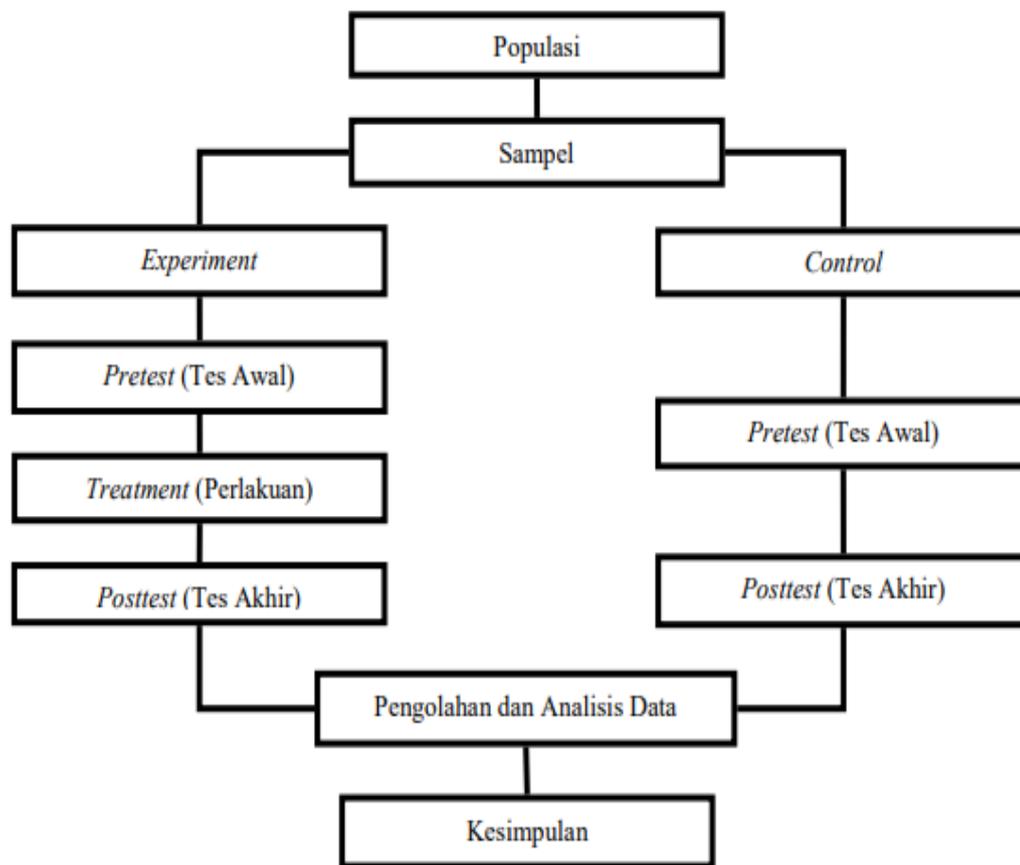


**Gambar 3. 1 Pretest and Post-Test Control Group Desain**

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Pengaruh Perlakuan adalah  $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$ .

Untuk memberikan gambaran mengenai penelitian yang dilakukan maka diperlukan langkah-langkah penelitian sebagai rencana kerja. Dalam penelitian ini penulis menggambarkan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Langkah - langkah penelitian

Dalam penelitian yang menggunakan *pre-test post-test control group design* dilakukan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan atau *treatment*, setelah diberi perlakuan kemudian dilakukan tes akhir. Setelah data terkumpul selanjutnya dilakukan pengolahan dan analisis data yang hasilnya digunakan sebagai dasar atau landasan dalam menetapkan kesimpulan penelitian.

## 3.2 Populasi dan Sampel

### 3.2.1 Populasi

Populasi adalah kumpulan dari keseluruhan pengukuran, objek, atau individu yang sedang dikaji. Jadi, pengertian populasi dalam terbatas pada sekelompok/kumpulan orang-orang, namun mengacu pada seluruh ukuran, hitungan, atau kualitas yang menjadi fokus perhatian suatu kajian. Menurut (Sugiyono, 2016) ” Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas:

Muhammad Ali Mufti Wicaksono, 2023

PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN TRADISIONAL DAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL

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

obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Maka dari itu, sehubungan dengan penelitian ini maka populasi dari penelitian ini adalah siswa SMPN 1 Kota Sukabumi yang mengikuti ekstrakurikuler futsal yang berjumlah 20 orang.

### 3.2.2 Sampel

Sampel dianggap sebagai perwakilan dari populasi yang hasilnya mewakili keseluruhan gejala yang diamati. Ukuran dan keragaman sampel menjadi penentu baik tidaknya sample yang diambil. Menurut (Sugiyono, 2010) mengemukakan bahwa:

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, sementara peneliti ingin meneliti tentang populasi tersebut dan peneliti memiliki keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel, sehingga generalisasi kepada populasi yang itu.

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa yang aktif pada ekstrakurikuler futsal SMPN 1 Kota Sukabumi yang berjumlah 20 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling* dengan cara diundi.

Menurut Sugiyono (2010) “simple random sampling dikatakan sederhana karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.”

Berdasarkan penjelasan di atas maka, peneliti menentukan kelompok model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dan model Tradisional dengan cara, dipilih 20 orang siswa yang aktif di ekstrakurikuler, lalu peneliti membagi menjadi dua kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 10 orang dengan cara diundi, setelah terbagi menjadi dua kelompok, selanjutnya peneliti menentukan kelompok model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dan model Tradisional.

### 3.3 Instrumen Penelitian

Untuk mendukung kebenaran suatu hipotesis, diperlukan data atau fakta empirik. Data empirik bisa didapat dengan jalan pengetesan dan pengukuran terhadap yang akan diteliti. Menurut (Arikunto, 2006) menjelaskan “Instrumen

penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cepat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah”

Dalam suatu penelitian biasanya digunakan suatu alat ukur yang dapat melihat atau menggambarkan perubahan atau kemajuan yang telah dicapai dari suatu penelitian. Instrumen penelitian adalah alat untuk memperoleh data atau alat ukur untuk mengukur variabel penelitian (Arikunto, 2010) menjelaskan bahwa “Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian”.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen dengan metode Observasi. Menurut (Sugiyono, 2016) “Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik lain, yaitu wawancara dan kuesioner”.

Jenis observasi dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur, yaitu observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, jadi observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang variabel apa yang akan diamati.

Pada penilaian penampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Lingkup observasinya terpusat pada para pemain yang tidak sedang menguasai bola. Oleh karena itu, dibutuhkan sekali perencanaan observasi yang cermat. Untuk mengumpulkan data, dalam penelitian ini menggunakan instrumen GPAI (*Game performance Assessment Instrument*).

Menurut (Sucipto, 2015) mengemukakan bahwa:

Telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama Game Performance Assessment Instrumen (GPAI). Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, yaitu:

1. Kembali ke pangkalan (*home base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
2. Menyesuaikan diri (*adjust*). Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.

3. Membuat keputusan (*decision making*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4. Melakukan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilih.
5. Memberi dukungan (*support*). Gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima umpan atau melempar.
6. Melapis teman (*cover*). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.
7. Menjaga atau mengikuti gerakan lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan.

**Tabel 3. 1 Aspek Penilaian Permainan Futsal**

Aspek	Kriteria	Kriteria penilaian		
		3	2	1

Muhammad Ali Mufti Wicaksono, 2023

PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN TRADISIONAL DAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL

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

Kembali ke posisi (Home Base)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kembali ke posisi bertahan setelah melakukan penyerangan</li> <li>• Kembali ke posisi semula setelah melakukan keterampilan</li> <li>• Siswa kembali ke posisi semula setelah membantu temannya pada saat menyerang.</li> </ul>			
Menyesuaikan Diri (Adjust)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bergerak ketika menyerang sesuai situasi permainan</li> <li>• Siswa bergerak ketika bertahan sesuai situasi permainan</li> <li>• Siswa berusaha melakukan operan dengan tepat ke arah teman yang berdiri bebas sesuai situasi permainan</li> </ul>			
Membuat Keputusan (Decision making)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berusaha melakukan operan pada waktu yang menguntungkan tim</li> <li>• Siswa berusaha menggiring bola ke arah pertahanan lawan</li> <li>• Siswa menendang bola ke arah gawang lawan</li> </ul>			
Melaksanakan Keterampilan (Skill execution)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan operan (passing) dan control dengan efektif</li> <li>• Siswa melakukan tendangan (<i>shooting</i>) yang efektif ke arah gawang</li> <li>• Siswa melakukan <i>dribbling</i> bola dengan efektif.</li> </ul>			

<p>Memberi Dukungan (Support)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berusaha membantu ketika melakukan penyerangan.</li> <li>• Siswa berusaha bergerak untuk menutup pertahanan</li> <li>• Siswa bergerak menempati posisi yang kosong atau bebas.</li> </ul>			
<p>Melapisi Teman (Cover)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berusaha melapisi teman satu tim ketika temannya menghalangi laju serangan lawan</li> <li>• Siswa tidak terlalu jauh dengan temannya ketika temannya mengganggu pergerakan lawan yang sedang menyerang</li> <li>• Siswa berusaha mengcover temannya ketika temannya berhasil dilewat oleh lawan.</li> </ul>			
<p>Menjaga Atau Mengikuti Gerak Lawan (Guard Or Mark)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berusaha menjaga gerak lawan ketika lawan menyerang</li> <li>• Siswa berusaha menjaga gerak lawan yang tidak menguasai bola ketika bertahan</li> <li>• Menghadang tembakan lawan</li> </ul>			

Kategori penyekoran atau kriteria pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

Baik (B)	3
Cukup (C)	2
Kurang (K)	1

Muhammad Ali Mufti Wicaksono, 2023

PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN TRADISIONAL DAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL

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

Tabel 3. 2 Lembar Observasi

Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai Keterampilan Bermain																							
	Kembali Ke Posisi (Home Base)			Menyesuaikan Diri (Adjust)			Membuat Keputusan (Decision Making)			Melaksanakan Keterampilan (Skill Execution)			Memberi Dukungan (Support)			Melapisi Teman (Cover)			Menjaga Aturan Mengikuti Gerak Lawan (Guard on Mark)					
	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K			
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1

*Sumber:* (Metzler, 2000)

Pada saat pengambilan data peneliti dibantu dengan bantuan video, kemudian peneliti memonitoring melalui video tersebut. Melalui video tersebut peneliti menilai aspek-aspek keterampilan bermain futsal menggunakan instrument GPAI (*game performance assessment instrument*), kemudian menghitung menggunakan lembar obeservasi di atas.

### 3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan terhadap siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMPN 1 Kota Sukabumi. Frekuensi pertemuan 4 kali seminggu, jumlah pertemuan perlakuannya adalah 16 kali pertemuan, Ini merujuk dari penelitian sebelumnya (Bayraktar, 2011) yang melakukan penelitian tentang penggunaan pembelajaran kooperatif selama 12 pertemuan kelas senam memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan akademik siswa, sikap, dan keterampilan Latihan. Rincian setiap pertemuan disajikan pada tabel di bawah.

**Tabel 3. 3 Jadwal Kegiatan Kelompok Kooperatif Tipe TGT dan Kelompok Tradisional**

Pertemuan	Tanggal	Kegiatan	
		Kelompok Kooperatif Tipe TGT	Kelompok Tradisional
1	17 / 06	Tes awal bermain futsal 5 vs 5	Tes awal bermain futsal 5 vs 5
2-3	20-21 / 06	Siswa melakukan game 2 vs 1 dan 2 vs 2. dengan tujuan permainan kembali ke posisinya masing-masing setelah melakukan penyerangan atau keterampilan. Dengan konsep <i>Team Game Tournamen</i>	Siswa melakukan menendang bola (kaki bagian dalam, luar, punggung kaki) manfaat untuk passing dekat, jauh, menembak, membuang. Dengan konsep <i>Drilling</i>
4-5	23-24 / 06	Siswa melakukan game 3 vs 1 dan 3 vs 2. dengan tujuan permainan Siswa bergerak ketika menyerang sesuai situasi permainan. Dengan konsep <i>Team Game Tournamen</i>	Siswa melakukan stop bola (kaki bagian dalam, luar, punggung kaki, paha, dada) tujuan untuk menerima atau mengontrol bola dari passing dengan tujuan agar siswa memahami , menyenangkan dan mempraktikan mengontrol bola dengan bagian tungkai dan dada. Dengan konsep <i>Drilling</i>
6-7		Siswa melakukan game 3 vs 3 dan 4 vs 1. dengan	Siswa melakukan menggiring bola (kaki

Muhammad Ali Mufti Wicaksono, 2023

PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN TRADISIONAL DAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL

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

	27-28 / 06	tujuan permainan Siswa berusaha mengambil keputusan melakukan passing pada waktu yang menguntungkan tim. Dengan konsep <b>Team Game Tournamen</b>	bagian dalam, luar, punggung kaki) manfaat untuk mendekati sasaran, mengecoh lawan, menghambat permainan Dengan tujuan agar siswa memahami, menyenangkan, dan mempraktikan menggiring bola dengan bagian kaki. Dengan konsep <b>Drilling</b>
8-9	30-01 / 06 dan 07	Siswa melakukan game 4 vs 2 dan 4 vs 3. dengan tujuan permainan Siswa melakukan keterampilan bermain futsal dengan efektif. Dengan konsep <b>Team Game Tournamen</b>	Siswa melakukan menyundul bola (berdiri dan melompat) manfaat untuk passing, mencetak goal, dan untuk membuang bola. Dengan tujuan agar siswa memahami, menyenangkan, dan mempraktikan menyundul bola. Dengan konsep <b>Drilling</b>
10-11	04-05 / 07	Siswa melakukan game 4 vs 4 dan 5 vs 1. dengan tujuan permainan Siswa berusaha membantu teman satu tim ketika melakukan penyerangan. Dengan konsep <b>Team Game Tournamen</b>	Siswa melakukan <i>dribbling</i> , <i>passing</i> dan <i>shooting</i> . Dengan tujuan agar siswa memahami, dan mempraktikan <i>dribbling</i> , <i>passing</i> dan <i>shooting</i> . Dengan konsep <b>Drilling</b>
12-13	07-08 / 07	Siswa melakukan game 5 vs 2 dan 5 vs 3. dengan tujuan permainan Siswa berusaha melapis teman satu tim ketika temannya menghalangi laju serangan lawan. Dengan konsep <b>Team Game Tournamen</b>	Taktik individu, manfaat untuk memenangkan permainan. Dengan tujuan agar siswa memahami, menyenangkan, dan mampu mempraktikan taktik individu dalam permainan. Dengan konsep <b>Drill</b>
14-15	11-12 / 07	Siswa melakukan game 5 vs 4 dan 5 vs 5. dengan tujuan permainan Siswa berusaha menjaga gerak	Bermain dengan taktik tim, manfaat untuk memenangkan permainan dari suatu tim. Dengan tujuan agar siswa memahami, dan mampu

		lawan ketika lawan menyerang dengan konsep <b>Team Game Tournamen</b>	mempraktikan sistem pertahanan dan penyerangan suatu tim. Dengan konsep <b>Drilling</b>
16	17 / 07	Pelaksanaan tes akhir melakukan tugas gerak melalui permainan 5 vs 5. Untuk mengetahui dampak hasil akhir menggunakan model pembelajaran Tipe Team Game Tournamen ( <i>TGT</i> ) terhadap siswa, dalam keterampilan bermain futsal.	Pelaksanaan tes akhir melakukan tugas gerak melalui permainan 5 vs 5. Untuk mengetahui dampak hasil akhir menggunakan model pembelajaran Tradisional terhadap siswa, dalam keterampilan bermain futsal.

Untuk menganalisa dan menghasilkan kesimpulan yang jelas untuk itu penulis dapat membuat langkah-langkah penelitian dengan maksud untuk memperoleh data yang lebih akurat serta tidak adanya ketimpangan dalam penelitian.

1. Langkah pertama adalah menentukan populasi yaitu siswa SMPN 1 Kota Sukabumi.
2. Menentukan sampel yaitu siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal.
3. Selanjutnya melakukan tes awal (*pretest*) sesuai dengan instrument yang telah dipilih yaitu GPAI (Game Performance Analisis Instrument)
4. Kemudian selanjutnya peneliti melakukan treatment berupa pemberian materi pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dan model Tradisional.
5. Selanjutnya melakukan tes akhir (*posttest*) sesuai dengan instrument yang telah dipilih.
6. Setelah mendapatkan hasil tes akhir, langkah selanjutnya adalah pengolahan data dan analisis data.
7. Kemudian yang terakhir membuat kesimpulan yang didasarkan dari pengolahan data tersebut.

### 3.5 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 20 langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

#### 3.5.1 Deskripsi Statistik

Membuat deskripsi statistik, analisis deskriptif menurut (Sumanto, 2014) adalah statistik yang berhubungan dengan pengumpulan pengolahan, analisis, dan penyajian data tanpa adanya simpulan secara umum. Bentuk statistik in umumnya dalam tabel, grafik, diagram, modus, dan lain-lain. Adapun langkah-langkah membuat deskripsi statistik di SPSS sebagai berikut:

1. Buka lembar kerja SPSS dengan cara klik icon IBM SPSS 20
2. Masukkan data kelompok model kooperatif TGT dan kelompok model Tradisional. Jika data sudah tersimpan di Exel lakukan import file
3. Pilih Analyze di papan menu bagian atas SPSS lalu pilih Descriptive Statistics, lalu pilih Descriptives
4. Masukkan seluruh variabel ke dalam kotak Variable (s) lalu klik Option untuk masuk ke pengaturan selanjutnya.
5. Tandai yang dibutuhkan
- 6.. Jika sudah di tandai, klik *continue* untuk kembali kekotak sebelumnya, kemudian klik Ok.

#### 3.5.2 Uji Normalitas

Uji normaitas merupakan syarat mutlak untuk melakukan uji hipotesis, pada penelitian ini untuk uji normaitas menggunakan uji Kolmogrov-Smirnov dan Shapiro Wilk. Sejalan dengan pendapat (Karson, 1968) Kolmogrov Smirnov dapat digunakan untuk memutuskan jika sampel berasal dari populasi dengan distribusi spesifik/tertentu. Cara menghitung normalitas di SPSS sebagai berikut:

1. Klik menu Analyze, kemudian masuk ke Descriptive Statistics, lalu Explore.
2. Pada jendela Explore, terdapat kolom Dependent List, pindahkan variabel yang ingin diuji ke kolom tersebut. Jika variabel bersifat kualitatif, pindahkan ke kolom Factor List.

3. Pilih Both pada Display. Centang bagian Descriptive, lalu isi Confidence Interval for Mean dengan angka tertentu yang sesuai kebutuhan. Kemudian klik Continue.
4. Klik Plots, lalu beri centang pada Normality plots with tests. Jika sudah, klik Continue kemudian klik OK.
5. Hasil uji normalitas sudah bisa dibaca untuk kemudian diolah lebih lanjut.

### 3.5.3 Uji homogenitas

Uji homogenitas merupakan sebuah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Pada penelitian survey-korelasi ini homogenitas didasarkan pada homogenitas konseptual. Cara uji homogenitas dengan aplikasi SPSS sebagai berikut:

1. Masukkan data pada view, masukan pada kolom sesuai dengan variabel
2. *Analyze*, klik *compare means*
3. Variabel persepsi TPACK dimasukkan ke *box dependent*  
Variabel jenis sekolah dan lama mengajar pindah ke factors (s) klik options
4. Klik *homogeneity of variances* klik *continue* lalu ok

### 3.5.4 Uji T

Uji *T ini* bertujuan untuk menguji perbedaan rata-rata dua kelompok yang saling berpasangan Adapun langkah-langkah pengujian uji-T menggunakan aplikasi SPSS sebagai berikut:

2. Klik *Analyze > Compare Means > Independent-Samples T Test*
3. Memilih variabel yang diuji pada kotak *Test Variable(s)*
4. Memilih *Grouping Variable*
5. Tentukan 2 jenis kelompok pada *Define Groups*
6. Klik OK