

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

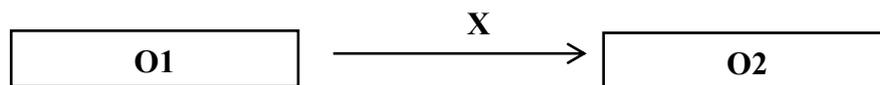
3.1.1 Metode Penelitian

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah menggunakan metode eksperimen kuantitatif. Metode eksperimen adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk menentukan keterkaitan sebab akibat dari satu atau beberapa variabel (Setyanto, 2013). Metode eksperimen dapat diartikan juga sebagai suatu cara untuk menentukan apakah terdapat sebab akibat. Dari metode eksperimen ini nantinya seorang siswa akan diberikan sebuah perlakuan atau latihan dan mereka akan melakukan perlakuan tersebut. Perlakuan atau latihan yang diberikan saat penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa.

3.1.2 Desain Penelitian

Dalam melaksanakan sebuah penelitian ini, peneliti akan mengambil cara atau metode penelitian kuantitatif yang dimana menggunakan desain pre eksperimen one grup *pretest* dan *posttest*. Desain penelitian atau juga dikenal rancangan penelitian merupakan sebuah perencanaan dalam penelitian yang dibangun untuk menjawab pertanyaan penelitian (Setyanto, 2013). Dalam desain penelitian ini telah dilakukan oleh Yunarta & Arini, (2018). Hal tersebut menjadikan sejalan dengan tujuan peneliti yang dimana berusaha meningkatkan kebugaran jasmani pada siswa kelas V di SD Negeri Budiharja. Perencanaannya peneliti hanya akan memberikan pada satu kelompok, dimana semua siswa akan diberikan sebuah perlakuan permainan tradisional.

Rancangan tersebut sebagai berikut :



Gambar 3.1
Desain Penelitian
(Sugiyono, 2013)

Keterangan :

O1 : Tes awal kebugaran jasmani

- O2 : Tes akhir kebugaran jasmani
 X : Perlakuan permainan tradisional

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah sekelompok subjek penelitian yang dipilih berdasarkan tuntutan dan kebutuhan penyelidikan. Populasi merupakan suatu objek/subjek dengan atribut dan karakteristik tertentu dipilih oleh peneliti untuk diteliti dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013). Dalam melakukan penelitian ini peneliti memilih siswa kelas V di SD Negeri Budiharja sebagai populasi karena dilihat adanya permasalahan yang ditemui peneliti yaitu kurangnya kebugaran jasmani siswa yang mempengaruhi pada proses dan aktivitas siswa di sekolah dasar.

3.2.2 Sampel

Selain Pengertian populasi, ada juga pengertian dari sampel. Sampel merupakan bagian atau sub bagian dari populasi. Menurut (Sugiyono, 2013) sampel adalah bagian dari populasi dalam hal ukuran dan fitur yang telah di pilih. Untuk teknik sampel yang digunakan untuk mengambil sampel yaitu sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan suatu teknik yang digunakan jika penentuan sampel semua anggota populasi (Sugiyono, 2013). Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri Budiharja baik putra ataupun putri dengan jumlah 14 laki-laki dan 16 perempuan.

3.3 Prosedur Penelitian

Peneliti telah merancang penelitian ini sedemikian rupa dan penelitian dan penelitian kali ini akan dilaksanakan pada :

Tabel 3.1

Waktu Penelitian

NO	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1	Pre-test		Suatu pengetesan awal untuk mengetahui kemampuan kebugaran jasmani pada siswa,

			menggunakan test kebugaran jasmani indonesia (TKJI)
2.	Treatment		Suatu penerapan perlakuan permainan tradisional pada hari selasa kamis sabtu dalam 12 kali pertemuan.
3.	Post-test		Tahap pengetesan akhir untuk mengetahui seberapa besar pengaruh setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan test kebugaran jasmani indonesia (TKJI)

Dalam penelitian ini peneliti melakukan tes sebanyak 2 kali yaitu *pretest* atau O1 sebelum diberikannya perlakuan atau treatment dan *posttest* atau bisa disebut O2 setelah dilakukannya perlakuan. Dengan demikian, hasil dari *posttest* adalah penentu apakah pembelajaran permainan tradisional mempunyai pengaruh terhadap peningkatan kebugaran jasmani atau tidak pada siswa kelas V di SD Negeri Budiharja.

Adapun prosedur dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Tahap persiapan
 - a. Mencari sebuah sumber rujukan bahan penelitian
 - b. Mencari sebuah instrument penelitian dan observasi partisipan
 - c. Melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing untuk mengetahui layak tidaknya penggunaan instrument.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Melakukan test awal kebugaran jasmani
 - b. Pemberian perlakuan atau treatment dengan menggunakan permainan tradisional
 - c. Membuat catatan setiap pemberian perlakuan
3. Program Latihan

Pada latihan atau treatment yang diberikan pada penelitian ini adalah Permainan Tradisional. Tujuannya yaitu meningkatkan kebugaran jasmani pada siswa. Program latihan ini dilakukan sebanyak 12 kali pertemuan, yaitu 3x dalam seminggu.

Tabel 3.2
Program Latihan Permainan Tradisional

No	Bentuk Latihan	Deskripsi Kegiatan
1.	Permainan Galah asin/Hadang	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibentuk menjadi 6 kelompok, kelompok bermain dan kelompok yang berjaga. • Kelompok 1 (bermain) melawan 3 (berjaga). Kelompok 2 (bermain) melawan 4 (berjaga), dan Kelompok 5 (bermain) melawan 6 (berjaga) • Kelompok yang menjaga dibagi menjadi dua, pemain yang menjaga garis vertikal dan pemain yang menjaga garis horizontal. • Kelompok yang mendapat giliran main memulai permainan dari garis start. • Pemain yang menjaga garis horizontal berusaha semaksimal mungkin menghadang kelompok yang sedang bermain untuk tidak dapat melewati garis batas yang sudah ditentukan sampai di garis finis. • Sementara pemain yang menjaga garis vertikal, yang pada umumnya hanya satu orang mempunyai ruang gerak di semua garis batas vertikal di tengah lapangan yang harus mampu menjaga gerak lawan untuk tidak bisa menembus masuk ke ruang gerak horizontal. • Kelompok yang sedang bermain berusaha agar tubuhnya tidak tersentuh oleh tim yang menjaga dan berusaha sampai di garis finis. • Tim baru dapat dikatakan menang jika semua anggota tim kembali dengan selamat ke garis start. • Tim dikatakan kalah dan baru bisa terjadi pergantian posisi jika ada yang tersentuh oleh tim yang menjaga.

2.	Ucing Baledog	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa di kumpulkan terlebih dahulu untuk memilih siapa menjadi <i>Ucing</i> • Siswa yang menjadi <i>Ucing</i> 2 orang dan yang lainnya mangsa • Siswa yang menjadi kucing bekerja sama untuk menangkap mangsanya dengan bola yang telah di siapkan • Siswa berlari untuk menghindari dari kejaran ucing dan bola bola yang di lempar
3.	Lompat Tali	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibentuk menjadi 6 kelompok, kelompok bermain dan kelompok yang memegang tali. • Kelompok 1 (bermain) melawan 3 (pemegang tali), Kelompok 2 (bermain) melawan 4 (pemegang tali), dan Kelompok 5 (bermain) melawan 6 (pemegang tali) • Siswa kelompok pemegang tali di tugas kan 2 orang sebagai pemegang tali mau tetap atau bergantian. • Siswa kelompok bermain bertugas melompati karet • Ketinggian karet dimulai dari mata kaki hingga mencapai kepala bahkan tangan yang diacungkan ke atas • Siswa yang bermain mengharuskan peserta melompat tanpa • Mengenai karet/tali. dengan garis lapang yang telah di tentukan • Siswa yang terkena bola yang dilempar oleh <i>ucing</i> menjadi <i>ucing</i> dan yang berhasil melempar dan kena menjadi mangsa begitu sebaliknya. • Siswa kelompok bermain yang terkena karet saat bermain dikatakan kalah dan bergantian dengan kelompok pemegang tali untuk bermain dan begitu sebaliknya
4.	Permainan Oray-orayan	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibentuk menjadi 6 kelompok • Perkelompok berbaris sesuai kelompoknya masing-masing • Masing-masing kelompok berperan sebagai <i>goak</i> dan mangsanya atau ekor <i>goak</i>. • Siswa yang menjadi ekor berjajar di belakang pemimpin dan yang di depan <i>goak</i> atau pemimpin.

	<ul style="list-style-type: none"> • Kedua kelompok harus saling menangkap ekor <i>goak</i> atau pemain yang berada di baris paling belakang kelompok mangsa • Kelompok yang berhasil menangkap ekor <i>goak</i> itu adalah pemenangnya
--	---

Tabel 3.3
Pelaksanaan Treatment

Pertemuan	Deskripsi Kegiatan	Tempat Pelaksanaan	Waktu Pelaksanaan
1	A. Pendahuluan (5 menit) <ul style="list-style-type: none"> • Doa • Pemanasan statis • Pemanasan dinamis B. Kegiatan inti (60 menit) <ul style="list-style-type: none"> • Test awal kebugaran jasmani (TKJI) C. Penutup (5 menit) <ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan 	Lingkungan Sekolah SDN Budiharja	70 Menit
2	A. Pendahuluan (5 menit) <ul style="list-style-type: none"> • Doa • Pemanasan statis • Pemanasan dinamis B. Kegiatan Inti (30 menit) <ul style="list-style-type: none"> • Permainan Galah asin • Permainan Ucing Baledog C. Penutup (5 menit) <ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan 	Lingkungan Sekolah SDN Budiharja	40 Menit
3	A. Pendahuluan (5 menit) <ul style="list-style-type: none"> • Doa • Pemanasan statis • Pemanasan dinamis B. Kegiatan Inti (30 menit)	Lingkungan Sekolah SDN Budiharja	40 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan Lompat Tali • Permainan Megoak-megoakan <p>C. Penutup (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan 		
4	<p>A. Pendahuluan (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Doa • Pemanasan statis • Pemanasan dinamis <p>B. Kegiatan Inti (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permainan Galah asin • Permainan Ucing Baledog <p>C. Penutup (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan 	Lingkungan Sekolah SDN Budiharja	40 Menit
5	<p>A. Pendahuluan (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Doa • Pemanasan statis • Pemanasan dinamis <p>B. Kegiatan Inti (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permainan Lompat Tali • Permainan Megoak-megoakan <p>C. Penutup (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan 	Lingkungan Sekolah SDN Budiharja	40 Menit
6	<p>A. Pendahuluan (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Doa • Pemanasan statis • Pemanasan dinamis <p>B. Kegiatan Inti (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permainan Galah asin • Permainan Ucing Baledog <p>C. Penutup (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan 	Lingkungan Sekolah SDN Budiharja	

7	<p>A. Pendahuluan (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Doa • Pemanasan statis • Pemanasan dinamis <p>B. Kegiatan Inti (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permainan Lompat Tali • Permainan Megoak-megoakan <p>C. Penutup (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan 	Lingkungan Sekolah SDN Budiharja	40 Menit
8	<p>A. Pendahuluan (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Doa • Pemanasan statis • Pemanasan dinamis <p>B. Kegiatan Inti (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permainan Galah asin • Permainan Ucing Baledog <p>C. Penutup (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan 	Lingkungan Sekolah SDN Budiharja	40 Menit
9	<p>A. Pendahuluan (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Doa • Pemanasan statis • Pemanasan dinamis <p>B. Kegiatan Inti (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permainan Lompat Tali • Permainan Megoak-megoakan <p>C. Penutup (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan 	Lingkungan Sekolah SDN Budiharja	40 Menit
10	<p>A. Pendahuluan (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Doa • Pemanasan statis • Pemanasan dinamis 	Lingkungan Sekolah SDN Budiharja	40 Menit

	<p>B. Kegiatan Inti (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permainan Galah asin • Permainan Ucing Baledog <p>C. Penutup (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan 		
11	<p>A. Pendahuluan (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Doa • Pemanasan statis • Pemanasan dinamis <p>B. Kegiatan Inti (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permainan Lompat Tali • Permainan Megoak-megoakan <p>C. Penutup (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan 	Lingkungan Sekolah SDN Budiharja	40 Menit
12	<p>A. Pendahuluan (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Doa • Pemanasan statis • Pemanasan dinamis <p>B. Kegiatan Inti (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permainan Galah asin • Permainan Ucing Baledog <p>C. Penutup (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan 	Lingkungan Sekolah SDN Budiharja	40 Menit
13	<p>A. Pendahuluan (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Doa • Pemanasan statis • Pemanasan dinamis <p>B. Kegiatan Inti (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permainan Lompat Tali • Permainan Megoak-megoakan <p>C. Penutup (5 menit)</p>	Lingkungan Sekolah SDN Budiharja	40 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan 		
14	<p>A. Pendahuluan (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Doa • Pemanasan statis • Pemanasan dinamis <p>B. Kegiatan Inti (60 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes akhi kebugaran jasmani (TKJI) <p>C. Penutup (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan 	Lingkungan Sekolah SDN Budiharja	70 Menit

4. Tahap Pengumpulan Data

Dalam tahap pengumpulan data, data yang tersaji merupakan data kuantitatif dari hasil tes awal (*pretest*) dilakukan observasi sebelum diberikan treatment menggunakan test kebugaran jasmani. Kemudian partisipan akan diberikan perlakuan untuk kelompok eksperimen dengan perlakuan latihan permainan tradisional. Pengumpulan data akhir adalah *posttest* dengan memberikan kembali test kebugaran jasmani. Kemudian setelah itu, penarikan data akan diolah dan akan dibuat kesimpulan dalam penelitian.

3.4 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.4.1 Lokasi Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini tentunya peneliti harus memiliki lokasi atau tempat yang diteliti. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Budiharja Kecamatan Cililin yang terletak Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat. Lokasi ini pun merupakan lokasi yang cukup strategis bagi peneliti karena penelitiannya dekat dengan rumah

3.4.2 Waktu Penelitian

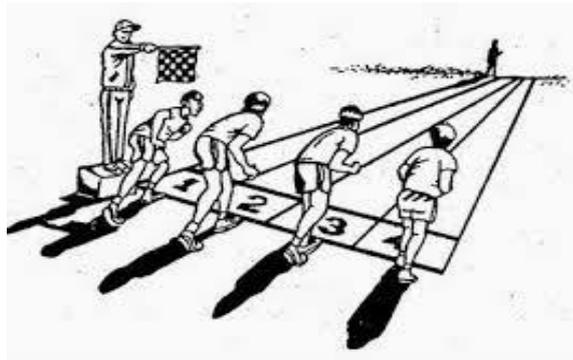
Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menjadwalkan kegiatan penelitian agar tidak terlalu melebihi waktu yang ditentukan.

relatif lebih mudah untuk dilakukan dengan instrumen yang telah teruji validitas putra 0,884 untuk puteri 0,897 dan nilai reliabilitas untuk putra 0,911 untuk puteri 0,942. Sehingga layak digunakan untuk pengambilan data penelitian.

Pengukuran yang diperuntukan untuk mengetahui tingkat kebugaran jasmani merupakan tes TKJI yang terdiri atas lima tes yaitu:

1. Lari 40 meter (Putra/Putri)

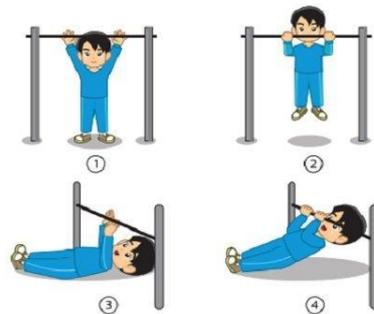
Tes lari 40 M ini berfungsi untuk mengukur sebuah kecepatan. Dengan menggunakan satuan detik sebagai alat ukur, untuk lebih jelas mengenai pelaksanaan tes lari 40 meter ini, perhatikan gambar di bawah ini:



Gambar 3.2
Sikap start Berdiri Pada Tes Lari Cepat

2. Tes gantung Siku Tekuk (Putra/Putri)

Tes ini bertujuan untuk mengetahui kekuatan otot lengan dan otot bahu, selain itu juga tes gantung siku tekuk ini mengukur daya tahan otot lengan dan otot bahu. Hasil yang ditulis merupakan waktu yang telah dicapai oleh peserta untuk mempertahankan sikap tersebut dalam satuan detik.

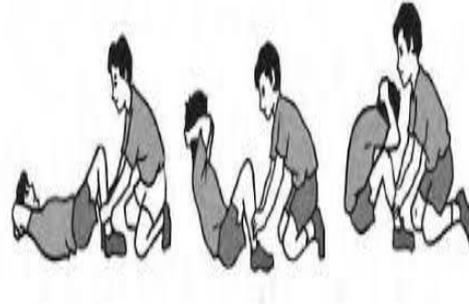


Gambar 5.14 Tes angkat tubuh (30 detik untuk puteri dan 60 detik untuk putra)

Gambar 3.3
Tes Gantung Siku Tekuk

3. Tes Baring Duduk 30 detik (Putra/Puteri)

Tujuan dari tes ini adalah untuk menilai kekuatan dan daya tahan otot perut. Jumlah gerakan duduk baring yang dapat dilakukan dengan tepat selama 30 detik dihitung dan dicatat.



Gambar 3.4
Tes Baring Duduk

4. Tes Loncat Tegak (Putera/Puteri)

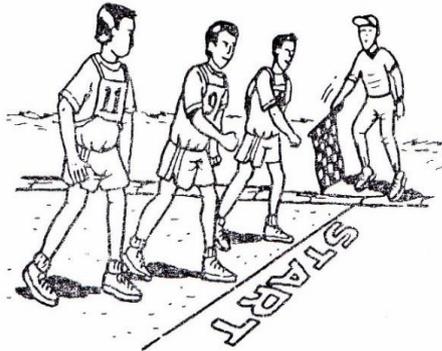
Tes ini dirancang untuk menilai kekuatan ledakan otot daya ledak. Selanjutnya hasil yang dicatat atau dihitung adalah selisih hasil loncatan di kurangi hasil loncatan vertikal.



Gambar 3.5
Tes Loncat Tegak

5. Tes lari 600 meter (Putera/Puteri)

Tujuan dari ini adalah untuk mengukur daya tahan jantung, sirkulasi darah, dan daya tahan pernapasan. Waktu dihitung dari saat bendera dikibarkan sampai pelari melintasi garis *finish*.



Gambar 3.6
Tes Lari 600 Meter

Adapun cara menentukan status kesegaran jasmani seorang siswa Tes Kesegaran Jasmani Indonesia, tabel nilai dan norma Tes kesegaran Jasmani Indonesia (TKJI) untuk anak usia 10-12 tahun (Endang Sepdanius, S.Si. dkk., 2019). Antara lain:

Tabel 3.5

Nilai Tes Kesegaran Jasmani Indonesia (TKJI) Lari Cepat 40 meter

10 s/d 12 Tahun (Lari Cepat 40 meter)		
Putra	Nilai	Putri
sd- 6.3 detik	5	Sd – 6.7 detik
6.4 – 6.9 detik	4	6.8 – 7.5 detik
7.0 – 7.7 detik	3	7.6 – 8.3 detik
7.8 – 8.8 detik	2	8.4 – 9.6 detik
8.9 – dst	1	9.7 – dst

Tabel 3.6

Nilai Tes Kesegaran Jasmani Indonesia (TKJI) Gantung Tekuk Sikut

10 s/d 12 Tahun (Tes Gantung Sikut)		
Putra	Nilai	Putri
51 detik ke atas	5	40 detik ke atas
31 – 51 detik	4	20 – 39 detik

15 – 30 detik	3	08 – 19 detik
05 – 14 detik	2	02 – 07 detik
00 – 04 detik	1	00 – 01 detik

Tabel 3.7

Nilai Tes Kesegaran Jasmani Indonesia (TKJI) Baring Duduk

10 s/d 12 Tahun (Baring Duduk)		
Putra	Nilai	Putri
23 ke atas	5	20 ke atas
18-22 kali	4	14-19 kali
12-17 kali	3	07-13 kali
04-11 kali	2	02-06 kali
00-03 kali	1	00-01 kali

Tabel 3.8

Nilai Tes Kesegaran Jasmani Indonesia (TKJI) Loncat Tegak

10 s/d 12 Tahun (Loncat Tegak)		
Putra	Nilai	Putri
46 cm ke atas	5	42 cm ke atas
38-45 cm	4	34-41 cm
31-37cm	3	28-33 cm
24-30 cm	2	21-27 cm
Dibawah 24 cm	1	Dibawah 21 cm

Tabel 3.9

Nilai Tes Kesegaran Jasmani Indonesia (TKJI) Lari 600 meter

10 s/d 12 Tahun (Lari Sedang 600 Meter)		
Putra	Nilai	Putri
Sd 2'09"	5	Sd 2'32"
2'10"-2'30"	4	2'33"-2'54"
2'31"-2'45"	3	2'55"-3'28"

2'46"-3'44"	2	3'29"-4'22"
Di bawah 3'44"	1	Di bawah 4'22"

Tabel 3.10

Klasifikasi Kebugaran Jasmani

No	Jumlah Nilai	Klasifikasi Nilai
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 Teknik Pengolahan dan Analisis Data

3.6.1 Teknik Analisis Data

Dalam Penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Sesudah data terkumpul dari masing-masing data yang diperoleh dari setiap butir tes merupakan data mentah dari hasil setiap butir tes, kemudian diubah menjadi nilai dengan memindahkan hasil data kasar terhadap setiap butir tes dengan menggunakan tabel penilaian Tes kesegaran Jasmani Indonesia (TKJI) untuk anak usia 10-12 tahun.

Nilai dari kelima item tes tersebut kemudian dijumlahkan, dan penjumlahan tersebut menghasilkan data yang digunakan untuk menentukan kategori tingkat kebugaran jasmani siswa dengan tabel norma Tes Kesegaran Jasmani Indonesia (TKJI) pada buku acuan yang sudah dibakukan.

3.6.2 Pengolahan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengolahan data akan menghasilkan data *numerik* atau kuantitatif. Data yang diperoleh tersebut dari hasil *pretest* dan *posttest* kemudian diidentifikasi dan dianalisis.

Cara untuk kita mengetahui pengaruh dari perlakuan permainan tradisional terhadap peningkatan kebugaran jasmani, maka dalam melakukan analisis data menggunakan SPSS.26 *For Windows*. Berikut cara untuk mengolah dan menganalisis data kuantitatif yaitu :

1. Uji *Normalitas*

Uji *Normalitas* digunakan cara untuk mengetahui data tersebut normal atau tidaknya. Uji *Normalitas* menjadi sebuah langkah awal untuk melakukan uji selanjutnya.

Hipotesis yang akan diujikan sebagai berikut :

H_0 = distribusi normal

H_1 = distribusi tidak normal

Perhitungan uji *normalitas* dibantu oleh aplikasi SPSS

Langkah-langkah melakukan uji *normalitas*

- a. Buat data menggunakan *excel*
- b. Masukkan ke data kedalam SPSS
- c. Klik *Analyze* lalu *decriptive statistic* lalu klik *explore* lalu masukan semua data ke *dependent list*
- d. Lalu klik *plots* klik *normality* lalu klik *continue*
- e. Selanjutnya klik “ok”
- f. Setelah selesai akan muncul *table*

Kriteria pengujian adalah sebagai berikut:

H_0 diterima Jika $a_1 \text{ maks} \leq D_{\text{tabel}}$

H_0 ditolak Jika $a_1 \text{ maks} > D_{\text{tabel}}$

2. Uji Paired Simple T-test

Adapun langkah-langkah melakukan uji T dalam sebuah aplikasi SPSS:

- a. Klik *Analyze* lalu *Compare Means* selanjutnya pilih *Paired Samples T Test*
- b. Memilih variabel yang diuji pada kotak *Test Variable(s)*
- c. Memilih *Grouping Variable*
- d. Tentukan 2 jenis kelompok pada *Define Groups*
- e. Klik OK

3. Uji *Regressi*

Uji R adalah suatu uji yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari penelitian tersebut. Hasil yang dilihat untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya yaitu R Square x 100. Maka hasilnya adalah besaran dari pengaruh penelitian tersebut.

Berikut merupakan langkah-langkah untuk melakukan Uji R dalam SPSS:

- a. Buka aplikasi SPSS
- b. Pilih menu *Analyze*, kemudian pilih *Regression*, lalu klik *Linear*
- c. Masukkan Variabel Y ke dalam *dependent*, dan masukkan variabel X kedalam *Independen*
- d. Klik *Statistics*, lalu berikan tanda pada *Estimates* dan *Model Fit*, kemudian klik *Continue*
- e. Lalu klik *OK*