

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimen*. *Quasi eksperimen* merupakan eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen namun tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan (Sari, 2017). Desain yang digunakan adalah *Posttest-Only Control Design* dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih. Kelompok pertama diberi *Treatment* yang disebut kelas *eksperimen* dan kelompok kedua tidak diberi *Treatment* disebut kelas kontrol. Pada desain ini, kelompok *eksperimen* maupun kelompok kontrol dibandingkan. Rancangan penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut ini:

Tabel 3.1
Posttest-Only Control Design

Kelas	Perlakuan	Post test
Eksperimen	X	T
Kontrol	-	T

Keterangan:

X: Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen yaitu penerapan media ular tangga berbasis *joyfull learning*

T: Tes akhir yang diberikan pada kelas kontrol dan eksperimen sesuai dengan materi yang dipelajari.

Pada kelas eksperimen menggunakan permainan ular tangga berbasis *Joyfull Learning*, sedangkan kelas kontrol digunakan pembelajaran berbantuan media puzzel berbasis *Joyfull Learning*. Setelah proses belajar mengajar selesai, untuk mengetahui perbedaan keterampilan kolaborasi peserta didik dilakukan *post-test* di kedua kelas sampel dengan menggunakan angket yang telah diuji cobakan pada kelas uji coba dan telah dianalisis validitas dan reliabilitas. Perbedaan pencapaiannya dari hasil skor *post-test* kedua kelas sampel dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji perbedaan rata-rata atau uji-t pihak kanan dari skor pencapaian tersebut untuk mengetahui apakah perbedaan skor pada kedua kelas sampel itu signifikan atau tidak signifikan secara statistik.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 05 Koto Salak Dharmasraya. Waktu penelitian pada semester genap bulan April-Mei tahun ajaran 2024/2025.

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah sekumpulan objek yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD N 05 Koto Salak Dharmasraya yang berjumlah 40 peserta didik. Populasi tersebut disajikan dalam Tabel 3.2 :

Tabel 3. 2 Jumlah Peserta Didik Kelas V SD N 05 Koto Salak Dharmastraya

No	Kelas	Jumlah Peserta
1	VA	20
2	VB	20

Sumber : Tata usaha SD N 05 Koto Salak Dharmastraya

2. Sampel

Sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan *sampling* (Muandar, 2020). Sampel dari penelitian ini diambil dari dua kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik total sampling. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi.

Dalam teknik ini, kelas yang akan diambil sebagai sampel berdasarkan pertimbangan dari wawancara yang dilakukan, menyatakan bahwa dengan tujuan kelas yang dijadikan sampel memiliki kriteria keterampilan kolaborasi belajar Matematika peserta didik yang masih rendah. Hal ini ditandai dengan, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas kelompok tepat waktu, tidak aktif dalam melakukan diskusi, dan kurang memiliki rasa tanggung jawab sebagai anggota kelompok. Sehingga sampel yang dipilih adalah kelas VA sebagai kelas eksperimen dan VB sebagai kelas kontrol SDN 05 Koto Salak Dharmastraya.

D. Variabel

Variabel dalam penelitian kuantitatif adalah sebuah konsep yang merupakan sebutan yang dapat diberi nilai angka (kuantitatif) atau nilai mutu (kualitatif). (Nasution, 2017) Dalam penelitian ini, memiliki 2 variabel yaitu:

1. *Independent variabel* (variabel bebas)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah “media ular tangga berbasis strategi *joyfull learning*”.

2. *Dependent variabel* (variabel terikat)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah “Keterampilan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran Matematika kelas V SD N 05 Koto Salak Dharmasraya”.

3. Variabel kontrol

Variabel kontrol adalah variabel yang dapat dikendalikan sehingga pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang diteliti. Variabel kontrol pada penelitian ini adalah kedua kelas sampel mendapatkan penerapan dari pendidik dan buku ajar yang sama.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket dalam penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden (Subhaktiyasa, 2024). Angket yang dibagikan kepada peserta dilakukan sebanyak 1 kali, untuk mendapatkan data kemampuan kolaborasi yang dimiliki subyek penelitian. Angket ini diberikan kepada peserta didik kelas V SDN 05 Koto Salak Dharmasraya sesudah diberikan perlakuan media ular tangga berbasis *Joyfull Learning* dan media puzzle berbasis *Joyfull Learning*.

F. Langkah-langkah Penelitian

Penelitian yang dilakukan dibagi atas tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian.

1. Tahap Persiapan

- a. Menetapkan jadwal penelitian dan pokok bahasan yang akan diteliti.
- b. Mempersiapkan perangkat pembelajaran, yaitu modul ajar.
- c. Memvalidasi perangkat pembelajaran kepada dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan guru kelas V SD N 05 Koto Salak Dharmasraya.
- d. Merancang instrument penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Pelaksanaan pembelajaran dengan permainan ular tangga berbasis strategi *Joyfull Learning*. Langkah-langkah

pembelajaran yang dilaksanakan sebagai berikut :

Tabel 3. 3 Modul Ajar

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Kegiatan Pendahuluan	
Pendidik memberikan salam	Pendidik memberikan salam
pendidik meminta ketua kelas untuk memimpin doa	pendidik meminta ketua kelas untuk memimpin doa
pendidik mengkondisikan peserta didik agar siap mengikuti pembelajaran.	pendidik mengkondisikan peserta didik agar siap mengikuti pembelajaran.
Pendidikan memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat dalam belajar.	Pendidikan memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat dalam belajar.
Pendidik memberikan apersepsi.	Pendidik memberikan apersepsi.
Pendidikan menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi	Pendidikan menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi
Pendidik mengulas materi yang telah dipelajari sebelumnya.	Pendidik mengulas materi yang telah dipelajari sebelumnya.
Kegiatan Inti	
<i>Pembelajaran Matematika + media ular tangga + joyfull learning</i>	<i>Pembelajaran Matematika + media puzzel + joyfull learning</i>
Tahap Persiapan	Tahap Persiapan
Pendidik menyiapkan media ular tangga untuk pembelajaran matematika	Pendidik menyiapkan media puzzel untuk pembelajaran matematika
Pendidik membangun suasana hangat dan memastikan semua peserta didik siap belajar.	Pendidik membangun suasana hangat dan memastikan semua peserta didik siap belajar.
Pendidik mengawali pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan seperti teka-teki atau yel-yel	Pendidik mengawali pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan seperti teka-teki atau yel-yel

Tahap penyampaian materi	Tahap penyampaian materi
Peserta didik menjawab pertanyaan pematik dari pendidik untuk memicu rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi komposisi dan dekomposisi yang akan dipelajari.	Peserta didik menjawab pertanyaan pematik dari pendidik untuk memicu rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi komposisi dan dekomposisi yang akan dipelajari.
Peserta didik mendengarkan penyampaian materi dari pendidik dengan media yang menarik dan interaktif.	Peserta didik mendengarkan penyampaian materi dari pendidik dengan media yang menarik dan interaktif.
Tahap Pelatihan	Tahap Pelatihan
Peserta didik dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari 4-5 orang	Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok mendapatkan puzzel dari pendidik.
Setiap 2 kelompok diberikan ular tangga dan peserta didik bekerja sama untuk menyelesaikan permainan dan poin terbanyak.	Peserta didik diminta untuk menyelesaikan puzzel dari materi yang dipaparkan pendidik.
Perwakilan dari setiap kelompok bergantian menjawab pertanyaan yang didapat selama permainan.	Peserta didik kemudian mengumpulkan puzzel kedepan.
Selanjutnya setiap kelompok mendapatkan poin dari pertanyaan yang dijawab benar.	Peserta didik menjelaskan tentang puzzel yang didapat peserta didik
Kelompok yang memperoleh poin terbanyak akan menjadi pemenang akan mendapatkan hadiah	Penjelasan yang benar dan yang menambahkan jawaban diberi hadiah.
Tahap penutup	Tahap penutup
Peserta didik dan guru bernyanyi tentang materi.	Peserta didik dan guru bernyanyi tentang materi

Kegiatan Penutup	
Pendidik mengumumkan pemenang lomba dan memberikan penghargaan.	Pendidik bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran.
Pendidik bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran.	Pendidik memberikan umpan balik terhadap kegiatan yang telah dilakukan
Pendidik memberikan umpan balik terhadap kegiatan yang telah dilakukan	Pendidik memberikan tugas mandiri sebagai PR.
Pendidik memberikan tugas mandiri sebagai PR.	Pendidik menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya.
Pendidik menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya.	Pendidik menutup pembelajaran dengan membaca doa
Pendidik menutup pembelajaran dengan membaca doa	Pendidik keluar kelas dengan mengucapkan salam.
Pendidik keluar kelas dengan mengucapkan salam.	

3. Tahap Akhir

- a. Memberikan tes akhir berupa angket pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui perbedaan keterampilan kolaborasi peserta didik.
- b. Mengolah data dari kedua kelas sampel (kelas kontrol dan kelas eksperimen) dari kelas VA dan VB SDN 05 Koto Salak Dharma Raya pada semester genap.
- c. Memberikan kesimpulan dari hasil yang diperoleh sesuai dengan teknik analisis data yang digunakan.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini Instrumen penelitian yang peneliti gunakan adalah angket. Pada penelitian ini menggunakan metode angket tertutup yaitu dengan menggunakan skala likert. Skala likert merupakan skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner. Skala ini paling banyak digunakan dalam riset berupa survey (Matika, 2022). Pembagian angket kepada peserta didik dilakukan sebanyak 20 item dan masing-masing diberi jawaban 5 option dengan menggunakan skala likert.

Tabel 3. 4 Skala Likert

Jawaban Pernyataan	Bobot Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : (Sugiono, 2019)

Sebelum angket diberikan, maka dilakukan langkah – langkah yaitu menentukan indikator keterampilan kolaborasi, menyusun kisi- kisi dari indikator keterampilan kolaborasi, menyusun butir pernyataan dalam sebuah angket, dan angket dilakukan uji validitas dan reliabilitas, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi- Kisi Angket

Indikator Keterampilan Kolaborasi	Indikator Pernyataan Angket	No Soal
Kerjasama	Peserta didik tahu kerja sama dapat mempercepat pekerjaan kelompok	1
	Peserta didik berusaha memberikan ide atau pendapat saat berdiskusi dalam kelompok.	2
	Peserta didik berpartisipasi aktif dalam mengerjakan tugas kelompok dan saling membantu antar anggota.	3
	Peserta didik memiliki kesediaan bergabung dalam kelompok.	4
	Peserta didik memahami perlunya rasa penghargaan dalam perbedaan.	5
Tanggung jawab	Peserta didik mengenali tugas yang diberikan dalam kelompok dengan penuh tanggung jawab.	6
	Peserta didik memahami tanggung jawab atas bagian tugas dalam kelompok.	7
	Peserta didik dapat menemukan solusi dalam memecahkan masalah bersama	8
	Peserta didik bersedia membantu anggota kelompok lain yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas mereka.	9
	Peserta didik dapat mengambil keputusan bersama	10
Kompromi	Peserta didik terbuka terhadap pendapat yang berbeda dari anggota kelompok.	11
	Peserta didik mampu menghubungkan ide kreatif saat berdiskusi.	12
	Peserta didik bersedia menerima masukan dari anggota kelompok lain.	13
	Peserta didik bersedia mengalah demi mencapai kesepakatan bersama dalam kelompok.	14
	Peserta didik mampu menganalisis masalah bersama dengan baik.	15
Komunikasi	Peserta didik menyadari menyampaikan pendapat dalam berkelompok sangat penting.	16
	Peserta didik dapat memahami umpan balik untuk meningkatkan kerja kelompok.	17
	Peserta didik mengaplikasikan keterampilan sosial dalam berkelompok.	18
	Peserta didik dapat saling mengapresiasi kerja sama dalam kelompok.	19
	Peserta didik bersedia menghargai pendapat dari anggota kelompok.	20

1. Uji Validitas.

Uji validitas berguna untuk mengetahui apakah angket yang akan digunakan valid atau tidak. Valid berarti pernyataan tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang akan diukur. Untuk menghitung uji validitas ini dengan menggunakan uji validitas menggunakan rumus *Product Moment*, (Alwi, 2019) sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum X_1 X_2 - (\sum X_1)(\sum X_2)}{\sqrt{\{N \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2\} \{N \sum X_2^2 - (\sum X_2)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi

N = jumlah sampel

X_1 = Skor butir

Validitas instrumen uji coba angket dilakukan di SD N 09 Koto Salak Dharmasraya dengan sebanyak 20 butir angket. Kelas yang dijadikan uji coba angket kelas V yang berjumlah 18 orang. Berdasarkan validitas angket yang menghitung menggunakan *Microsoft Excel*, yaitu menggunakan rumus *pearson produk moment correlation* dengan rumus kasar jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir angket tersebut valid dan begitu juga sebaliknya, hasil perhitungan uji validitas, maka diperoleh hasil validitas angket dapat dilihat pada tabel 3.6 dibawah ini :

Tabel 3.6 Hasil Validitas Uji Coba Angket

No Angket	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,531	0,497	Valid
2	0,849	0,497	Valid
3	0,553	0,497	Valid
4	0,650	0,497	Valid
5	0,561	0,497	Valid
6	0,694	0,497	Valid
7	0,511	0,497	Valid
8	0,758	0,497	Valid
9	0,584	0,497	Valid
10	0,767	0,497	Valid
11	0,829	0,497	Valid
12	0,552	0,497	Valid
13	0,545	0,497	Valid
14	0,526	0,497	Valid
15	0,621	0,497	Valid
16	0,631	0,497	Valid
17	0,549	0,497	Valid
18	0,539	0,497	Valid
19	0,546	0,497	Valid
20	0,617	0,497	Valid

Setelah uji coba angket di SD N 09 Koto Salak Dharmasraya angket keterampilan kolaborasi yang berjumlah 20 butir angket dan 20 butir angket tersebut dinyatakan valid. Secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 1.

2. Uji Reliabilitas

Untuk menghitung nilai reliabilitas dalam bentuk skala menggunakan Koefisien *Alpha Cronbach* (Alwi, 2015), sebagai berikut:

$$r = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S_b^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan :

r = koefisien reabilitas

k = jumlah butir soal

$\sum s_b^2$ = jumlah varians per butir soal

s_t^2 = varians total

Untuk mendapatkan jumlah varians menggunakan rumus sebagai berikut (yusup,2018) :

$$\delta = \frac{\sum x^2 - \left(\frac{\sum x^2}{N}\right)}{N}$$

Keterangan :

S = varians

N = jumlah sampel

X = butir soal

Sebuah instrumen dikatakan reliabel jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ level signifikan 5% atau 0,005, maka $r_{hitung} > r_{tabel}$ dapat dikatakan bersifat reliabel. Begitupula sebaliknya apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen bersifat tidak reliabel.

Tabel 3. 7 Kriteria Reliabelitas Angket

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,20	Sangat Rendah
0,20-0,40	Rendah
0,40-0,70	Sedang
0,70-0,90	Kuat
0,90-1,00	Sangat Kuat

Sumber : (Sugiyono 2017)

Validitas instrumen penelitian dilakukan di SDN 09 Koto Salak Dharmasraya dengan angket sebanyak 20 butir angket. Kelas yang dijadikan uji coba angket adalah kelas V yang berjumlah 18 orang. Nilai *koefisien alpha* (r) akan dibandingkan dengan *koefisien kolerasi* tabel (r_{tabel}). Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrument dinyatakan reliabel. Dari penilaian reliabilitas 20 angket didapatkann hasilnya 0,91 dalam kategori reliabilitas sangat kuat.

H. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada pelajaran Matematika yang dilakukan peneliti, dapat diketahui dengan menghitung persentase ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) di SDN 05 Koto Salak Dharmasraya yaitu 75. Adapun untuk mencari persentase hasil angket untuk menentukan keberhasilan penelitian dihitung dengan cara sebagai berikut :

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

Keterangan :

KB = Ketuntasan belajar peserta didik

T = Jumlah skor yang diperoleh peserta didik

Tt = Jumlah skor total.

Sedangkan untuk mengukur ketuntasan klasikal digunakan dengan rumus sebagai berikut :

$$PK = \frac{\sum \text{Peserta didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{Keseluruhan peserta didik}} \times 100\%$$

$\sum$ Keseluruhan peserta didik

PK = Penilaian Klasikal

a. Uji Normalitas

Menguji normalitas dari masing-masing kelas untuk mengetahui *posttest* berdistribusi normal atau tidak dapat menggunakan program *ibm SPSS version 26 for windows* atau menggunakan rumus dengan langkah-langkah sebagai berikut (Ibid, hal.226) :

- 1) Setelah diketahui rata-rata, standar deviasi, dan variansnya kemudian menentukan banyak interval kelas = $1 + 3,3 \log n$ (n = banyak subyek/data)

- 2) Menentukan rentang (r) = data terbesar – data terkecil.

- 3) Menentukan panjang interval (P)

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

- 4) Membuat tabel daftar frekuensi observasi dan frekuensi ekspektasi.

- 5) Menentukan rata- rata

- 6) Varians (S^2) dan Standar Deviasi (SD)

- 7) Mencari nilai Z -score untuk batas kelas interval dan mencari luas Z -O

$$Z = \frac{\text{batas kelas} - x}{s}$$

- 8) Menentukan luas interval (L)

- 9) Menentukan frekuensi yang diharapkan (f_e)

- 10) Menghitung nilai Chi kuadrat (X^2) dengan rumus : $\chi^2 =$

$$\sum \frac{(fo-fe)^2}{fe}$$

11) Menentukan derajat kebebasan dengan rumus :

$$db = k-3$$

12) Menentukan nilai X^2 dari daftar

13) Menentukan normalitas dengan membandingkan nilai

X^2_{hitung} dan X^2_{tabel} dengan $db = k-3$ dan taraf kepercayaan

1% atau $\alpha = 0,01$. $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka populasi

berdistribusi normal dan $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka populasi

berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Menguji homogenitas untuk mengetahui apakah nilai posttest berdistribusi homogen atau tidak dengan menggunakan varians atau uji F , dapat menggunakan program *ibm SPSS version 26 for windows*, menggunakan rumus :

$$S_x^2 = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

$$S_t^2 = \sqrt{\frac{n \sum y^2 - (\sum y)^2}{n(n-1)}}$$

Peneliti melakukan uji homogenitis dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Mencari nilai F :

$$F_{hitung} = \frac{V_{terbesar}}{V_{terkecil}}$$

2) Menentukan derajat kebebasan (db)

$$Db1 = n_1 - 1$$

$$Db2 = n_2 - 1$$

3) Menentukan nilai F dari daftar

Menentukan homogenitas dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan nilai F_{tabel} berdasarkan nilai db pada taraf kepercayaan 1% atau $\alpha = 0,01$. Ketentuannya yaitu apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ data dianggap mempunyai varians homogen dan $F_{hitung} > F_{tabel}$ data dianggap mempunyai varians tidak homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji t (uji parsial) yaitu suatu uji untuk mengetahui pengaruh dari masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat secara parsial. Pengujian uji t dilakukan melalui program SPSS versi 26. Kriteria pengujian yaitu :

- 1) Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel/sig} < \alpha$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- 2) Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel/sig} > \alpha$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Rumus dari Uji Hipotesis adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$ = Rata-rata sampel 1

$\bar{x}_2$ = Rata-rata sampel 2

s_1 = Simpangan baku sampel 1

s_2 = Simpangan baku sampel 2

s_1^2 = Varians sampel 1

s_2^2 = Varians sampel 2

r = Korelasi antara dua sampel

Langkah-langkah pengujian hipotesis menggunakan bantuan SPSS versi 26 adalah sebagai berikut:

- a. Buka program SPSS, kemudian klik view.
- b. Pada kolom name baris pertama ketik hasil, pada decimal ganti menjadi 0, pada tabel ketik hasil belajar, dan untuk kolom measure pilih.
- c. Pada kolom name baris kedua ketik kelas pada decimal ganti menjadi 0, pada value 1 kreativitas kelas eksperimen, lalu tekan add kemudian value 2 kreativitas kelas kontrol, lalu tekan add, lalu klik ok.
- d. Klik data view untuk masuk ke halaman data view, dan isikan data yang diperlukan.
- e. Klik menu *analyze*, pilih *compare means*, lalu klik *independentsamples T-test*.
- f. Masukkan variabel nilai ke kotak test variabel dan

variabel kelas ke kotak *grouping variabel* lalu klik tombol option.

- g. Beri angka 1 dan 2 pada *grouping variabel*, lalu klik tombol ok.

