

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah, serta pembatasan masalah yang telah dibahas, penelitian ini dilakukan untuk mempengaruhi *interpersonal skill* siswa SMP PGRI Rawarengas Tangerang melalui *outbound*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang digunakan adalah SMP PGRI Rawarengas, Desa Rawarengas, Kecamatan Kosambi, Kabupaten Tangerang

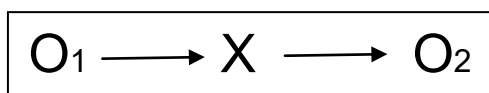
2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan (November 2015 - Januari 2016).

C. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode *pre-eksperimen* dengan melakukan *one-group pre-test* dan *post-test design*, metode eksperimen termasuk dalam metode penelitian kuantitatif. Eksperimen merupakan kegiatan yang dilakukan untuk melihat hubungan sebab akibat. Arikunto menyatakan peneliti sengaja membangkitkan timbulnya sesuatu

kejadian atau keadaan, kemudian diteliti bagaimana akibatnya. Dengan kata lain, eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengurangi faktor-faktor lain yang mengganggu.¹ Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah *outbound* dan variabel terikatnya adalah *interpersonal skill*. Sehingga desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

O_1 = Nilai Pre-test

X = Perlakuan

O_2 = Nilai Post-test

Pre-test merupakan sebuah tes yang dilakukan peneliti untuk mengetahui tingkat kemampuan *interpersonal* siswa SMP PGRI Rawarengas sebelum diberikan *outbound*. *Post-test* adalah kebalikan dari *pre test*, yaitu instrumen tes yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan *interpersonal* siswa SMP PGRI Rawarengas setelah diberikan *outbound*.²

¹ Tukiran T. dan Hidayat M., *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*, (Purwokerto: ALFABETA, 2011), h.53

² Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Bandung: Rajawali Pers, 2002), h. 201

D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Pada penelitian ini populasi yang digunakan adalah siswa kelas VII SMP PGRI Rawarengas Tangerang sebanyak 93 siswa.

2. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu dimana sample ditentukan berdasar kriteria-kriteria khusus yang ditentukan oleh peneliti.³ Berdasarkan kriteria yang ditetapkan diperoleh jumlah sampel sebanyak 30 orang siswa SMP PGRI Rawarengas dengan syarat telah mengikuti test awal dan memiliki *interpersonal skill* rendah.

E. Rancangan Perlakuan

Sesi perlakuan yang akan dilakukan adalah dengan melaksanakan kegiatan *outbound* untuk mempengaruhi *interpersonal skill* siswa SMP PGRI yang telah dirancang oleh peneliti.

Berikut kegiatan *outbound* yang akan diberikan kepada siswa SMP PGRI Rawarengas, yaitu:

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*(Bandung: Alfabeta. 2009), h.217

1. Sesi I : Senin, 11 Januari 2016**Games : *Trust Fall***

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Durasi : 10 menit

Alat yang digunakan : -

Cara Bermain :

- Tim terdiri dari 2 orang,
- 1 orang berdiri di depan peserta lainnya
- Peserta yang berada di depan harus menjatuhkan badannya ke belakang tanpa ada rasa takut dengan posisi tangan berada di depan dada.
- Peserta yang kedua bertugas menahan peserta pertama dari belakang

Tujuan :

Mengembangkan rasa percaya diri sendiri dan orang lain, kerjasama kelompok, mengembangkan sikap bekerja lebih fokus dan melatih keberanian mengambil resiko.

2. Sesi II : Senin, 11 Januari 2016

Games : *Blind Walk*



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Durasi : 30 menit

Alat yang digunakan :

- Kain penutup mata
- Bola plastik

Cara Bermain :

- Langkah yang harus dilakukan oleh peserta adalah tiap-tiap peserta ditutup matanya, kecuali yang ditunjuk sebagai *leader*, mengikuti jalur yang sudah dibuat.

- Dengan arahan *leader*, peserta berjalan mengikuti jalur tanpa menyentuh pembatas
- *Leader* mengarahkan para anggotanya untuk mengambil bola yang diletakkan oleh fasilitator di tempat-tempat yang telah ditentukan
- tim yang mendapatkan bola paling banyak ditetapkan sebagai pemenang.
- Dan apabila bola yang didapatkan sama banyak, pemenang di tentukan oleh waktu tercepat sampai ke garis *finish*.

Tujuan:

Kepemimpinan, komunikasi satu arah, konsentrasi dan untuk melatih keseimbangan otak peserta.

3. Sesi III : Rabu, 13 Januari 2016

Games : *Human Ladder*



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Durasi : 20 menit

Alat yang digunakan :

- Potongan bambu berukuran 1 meter x 1 meter

Cara bermain :

- Peserta berpasangan berhadap-hadapan dan berdiri sejajar.
- Setiap pasangan memegang kayu/bambu, dan berdiri berjajar membuat seperti anak tangga. Ketinggian bisa bervariasi
- Salah satu peserta akan menaiki anak tangga yang dipegang oleh temannya.
- Peserta yang telah dilewati menuju ke depan untuk membuat anak tangga berikutnya
- Peserta yang mencapai garis finish tercepat adalah pemenangnya

Tujuan:

Berani menerima tantangan dan membentuk kepercayaan yang teguh kepada anggota timnya.

4. Sesi IV : Rabu, 13 Januari 2016

Games : Konseptor, mediator dan eksekutor



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Durasi : 30 menit

Alat yang digunakan:

- Mainan lego
- Tali ravia

Cara permainan :

- Peserta berkelompok 8-10 orang. Dari setiap kelompok dibagi lagi menjadi 3 sub kelompok. 1 menjadi konseptor, 2 mediator dan 3 eksekutor.
- Konseptor tidak boleh berjalan menuju mediator, namun mediator yang boleh menghampiri konseptor. Artinya, konseptor diam di tempat saja.

- Eksekutor hanya boleh menghampiri mediator dan tidak boleh menuju konseptor.
- Kemudian fasilitator membentuk sebuah gambar. Konseptor melihat dengan seksama dan menghafal bentuk gambar tersebut termasuk warna-warnanya yang kemudian disampaikan ke mediator. Ingat hanya melalui komunikasi verbal saja informasi tersebut disampaikan kepada mediator.
- Kemudian mediator menyampaikan informasi yang didapat dari konseptor kepada eksekutor.
- Eksekutor membentuk gambar sesuai dengan informasi dari mediator.
- Pemenangnya adalah kelompok yang bisa membentuk gambar paling mirip dengan yang disampaikan fasilitator tadi.

5. Sesi V : Kamis, 14 Januari 2016

Games : Benang Kusut



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Durasi : 30 menit

Alat yang digunakan:

- Tali sejumlah peserta

Cara permainan :

- Setiap kelompok dibagikan tali pada masing-masing anggotanya.
- Kemudian fasilitator meminta kembali tali tersebut dan dikumpulkan menjadi satu.
- Fasilitator memegang bagian tengah tali-tali tadi.
- Masing-masing peserta diinstruksikan untuk memegang bagian ujung atas dan bawah tali yang digenggam instruktur tadi.

- Setelah semuanya memegang tali masing-masing, instruktur melepaskan genggamannya.
- Secara otomatis tali akan kusut. Maka setiap kelompok berkompetisi untuk mengurai tali yang kusut tersebut tanpa harus melepaskan tali yang dipegang.
- Yang paling cepat terurai, maka ia yang menang.

Catatan : Permainan ini juga bisa dilakukan tanpa tali.

Cara permainan :

- Setiap kelompok melingkar kemudian bergandengan tangan dengan menyilangkan kedua tangannya.
- Kemudian masing-masing kelompok berusaha mengurai posisi agar tangan tidak saling bersilangan tanpa melepas jabatan.

6. Sesi VI : Kamis, 14 Januari 2016

Games : *Balance this Glass*



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Durasi : 30 menit

Alat yang digunakan:

- Trashbag
- Gelas air mineral

Cara Permainan :

- Setiap kelompok terdiri dari 5 orang
- Masing-masing kelompok akan diberikan *trashbag*, gelas air mineral
- 1 orang bertugas untuk mengambil air di bak yang telah disediakan, dan 4 orang lainnya bertugas membawa air tersebut ke

lokasi yang telah di tentukan oleh fasilitator dan menuangkan air ke wadah yang telah disediakan.

- Masing-masing kelompok diintruksikan untuk membawa air dengan menggunakan gelas air mineral yang diletakkan di atas *trashbag*.
- Kelompok yang lebih banyak mengisi air ke dalam wadah adalah pemenangnya.

7. Sesi VII : Sabtu, 16 Januari 2016

Games : *Folding Carpet*



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Durasi : 15 menit

Alat yang digunakan:

Banner berukuran 1 meter x 1 meter

Cara permainan :

- Bagi menjadi 2 team

- Plastik dibuat membentang menjadi panjang
- Kasih tiap tim 2 plastik
- Buat lintasan dan beberapa rintangan di lintasan tersebut.
- Anggota tim tidak boleh keluar dari plastik.
- Tim yang duluan sampai garis finish adalah pemenangnya

8. Sesi VIII : Sabtu, 16 Januari 2016

Games : *Walking Together*



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Durasi : 20 menit

Alat yang digunakan:

- Tali rapia
- Karpet atau kardus berukuran 50 cm x 50 cm

Cara bermain :

- Setiap kelompok terdiri dari 8-10 orang

- Masing-masing anggota tim diikat salah satu kakinya dengan anggota tim yang lain
- Peserta harus berjalan menginjak karpet atau kardus yang telah disediakan dengan kondisi salah satu kaki mereka terikat dengan kaki anggota lain
- Pemenang di tentukan oleh peserta terakhir yang sampai ke *finish* lebih cepat.

Tujuan :

Melatih kekompakan dengan saling memahami kekurangan dan kelebihan yang dimiliki oleh masing-masing anggota.

9. Sesi IX : Minggu, 17 Januari 2016

Games : *Everybody Stand Up*



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Durasi : -

Alat yang digunakan : -

Cara Bermain :

- Dimulai dari 2 orang, setiap peserta harus mencoba kemampuan diri dan kelompok kecilnya untuk bekerjasama berdiri dengan posisi secara bersama-sama dari sikap duduk sampai dengan berdiri.
- Setelah dirasa mampu, maka fasilitator akan menambahkan peserta lainnya satu demi satu, sehingga pada akhirnya semua peserta akan serentak berdiri bersamaan.

Tujuan :

Dalam mencapai sebuah tujuan diperlukannya kerjasama yang baik antar siswa.

10. Sesi X : Minggu, 17 Januari 2016

Games : Kereta Panjang



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Durasi : 20 menit

Alat yang digunakan:

Seluruh aksesoris yang digunakan oleh peserta

Cara Bermain:

- Peserta tiap-tiap kelompok terdiri dari 8-10 orang
- Seluruh peserta sebaiknya menggunakan celana panjang gunakan lokasi/tempat yang tidak becek.
- Dilakukan serentak dan terdiri dari beberapa regu.
- Tiap regu memiliki jumlah yang sama.
- Tiap regu berusaha keras membuat timnya menjadi regu dengan deretan paling panjang.
- Peserta boleh menggunakan apa saja yang saat itu dibawa sebagai penyambung (dompet, kartu, tali sepatu, ikat pinggang, badan, dll)
- Tidak diperkenankan melepas baju
- Pemenang adalah yang mampu membuat deretan yang terpanjang

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengukuran tingkat *interpersonal skill* siswa, diantaranya :

1. Kisi-kisi angket

- a. Hasil tes awal (sebelum siswa diberi perlakuan)
- b. Hasil tes akhir (setelah siswa diberi perlakuan)

2. Prosedur pelaksanaan

Peneliti menyiapkan pulpen dan angket yang akan diisi oleh sample, selanjutnya sample tes mulai melakukan pengisian angket yang berupa pernyataan-pernyataan.

G. Instrumen Penelitian

Agar mendapatkan data yang tepat dan akurat, dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket sebagai teknik pengambilan data.

Angket merupakan suatu alat pengumpul data informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk di jawab secara tertulis juga oleh responden. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup, dimana responden hanya memilih jawaban yang sesuai yang telah disediakan oleh peneliti dalam angket tersebut. Kemudian jawaban dari angket tersebut diklasifikasikan menurut skala *likert*, meliputi lima kategori pilihan jawaban, yaitu :

SS = Sangat Setuju

S	=	Setuju
RR	=	Ragu-ragu
TS	=	Tidak Setuju
STS	=	Sangat Tidak Setuju

Lima pilihan jawaban ini dimaksudkan agar responden tidak memiliki keragu-raguan dalam menjawab pernyataan. Pemberian skor atau nilai untuk masing-masing jawaban *favourable* adalah sebagai berikut :

SS	=	Sangat Setuju	Nilai 5
S	=	Setuju	Nilai 4
RR	=	Ragu-ragu	Nilai 3
TS	=	Tidak Setuju	Nilai 2
STS	=	Sangat Tidak Setuju	Nilai 1

Dan pemberian skor atau nilai untuk masing-masing jawaban *unfavourable* adalah sebagai berikut :

SS	=	Sangat Setuju	Nilai 1
S	=	Setuju	Nilai 2
RR	=	Ragu-ragu	Nilai 3
TS	=	Tidak Setuju	Nilai 4
STS	=	Sangat Tidak Setuju	Nilai 5

Ditinjau dari 5 aspek *Interpersonal Skill* yang dikemukakan oleh Buhmester, yaitu kemampuan berinisiatif, kemampuan bersikap terbuka (*self-disclosure*), kemampuan bersikap asertif, kemampuan memberikan dukungan

emosional dan kemampuan mengatasi konflik. Dan agar data yang dikumpulkan dapat diperoleh secara tepat dan akurat, disini penulis dapat membuat kisi-kisi angket *interpersonal skill* sebagai berikut :

Tabel 1. KISI-KISI INSTRUMEN UJI COBA ANGKET

Dimensi	Indikator	Butir	
		Favourable	Unfavourable
1. kemampuan berinisiatif	a. Mampu memulai interaksi dengan orang lain.	5,7,35	10
	b. Menemukan atau mengusulkan hal-hal menarik untuk dilakukan atau dibicarakan.	34, 37, 40	36
	c. Menunjukkan kesan pertama yang menyenangkan.	41,44	38,43
2. Kemampuan bersikap terbuka	a. Mampu membagi perasaan yang akrab dengan orang lain.	3,8	1,42
	b. Mampu memberikan perhatian kepada orang lain.	28,6	9
3. Kemampuan bersikap asertif	a. Mampu mengungkapkan ketidaksetujuan atas pendapat orang lain.	4,11	2
	b. Mampu mempertahankan hak-haknya dengan tegas.	15,17	20
4. Kemampuan memberi dukungan emosional	a. Mampu memberikan rasa nyaman.	18, 21	25
	b. Memiliki rasa empati.	16, 19	12

5. Kemampuan mengatasi konflik	a. Mampu menerima kritikan dan saran dari orang lain.	14, 24	22
	b. Mampu bertoleransi.	27, 31	33
	c. Mampu bermusyawarah atau berdiskusi secara terbuka.	26	13,39,30
	d. Mencari pihak ketiga untuk menengahi konflik.	32, 29	23
Jumlah		27	17
Total		44	

1). Uji Coba Angket

Penyebaran angket dilakukan kepada 80 responden kelas VIII dan XI SMP PGRI Rawarengas Tangerang pada 31 Oktober 2015. Setelah data terkumpul dilakukan dengan uji coba data dengan menentukan validitas butir dan reliabilitas instrumen. Pengujian validitas butir menggunakan *product moment*.

2). Validitas

Validitas merupakan suatu yang menunjukkan kebenaran instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi, sebaiknya yang kurang valid

rendah.⁴ Pengujian validitas dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*,⁵ yaitu :

$$r_{XY} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}$$

Keterangan :

r_{xy} : validitas butir
 n : banyak responden
 x : skor tiap butir
 y : skor total
 $\sum x$: jumlah skor butir
 $\sum y$: jumlah skor butir
 $\sum xy$: hasil kali x dan y
 $\sum x^2$: jumlah skor butir yang telah di kuadratkan
 $\sum y^2$: jumlah skor total yang di kuadratkan.

Hasil perhitungan korelasi akan diinterpretasi dengan cara hasil yang di peroleh (r hitung) di konfirmasi dengan tabel harga kritik r *product moment*. Jika r hitung $>$ r tabel maka butir instrument dianggap valid.

Setelah dihitung kebenaran datanya melalui dengan r tabel sebesar 0,220. Pada setiap butir soal, r hitung lebih besar atau sama dengan dengan r tabel maka, butir soal tersebut dinyatakan “valid” atau “benar”, namun jika r hitung lebih kecil dari pada r tabel maka, butir soal tersebut dinyatakan “Drop” atau “gugur”.

⁴ Sugiyono, *metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta 2010), h. 85.

⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2002), h. 243

Setelah dilakukan uji coba angket, terdapat 9 butir soal yang memiliki r hitung lebih kecil dari pada r tabel dan dinyatakan gugur. Berikut adalah kisi-kisi instrumen penelitian *interpersonal skill* siswa SMP PGRI Rawarengas.

Tabel 2. KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN SKALA *INTERPERSONAL SKILL* SISWA SMP PGRI RAWARENGAS TANGERANG

Dimensi	Indikator	Butir	
		Favourable	Unfavourable
1. kemampuan berinisiatif	a. Mampu memulai interaksi dengan orang lain.	6,29	8
	b. Menemukan atau mengusulkan hal-hal menarik untuk dilakukan atau dibicarakan.	28, 32	30
	c. Menunjukkan kesan pertama yang menyenangkan.	33	31,35
6. Kemampuan bersikap terbuka	a. Mampu membagi perasaan yang akrab dengan orang lain.	3	1,34
	b. Mampu memberikan perhatian kepada orang lain.	5	7
7. Kemampuan bersikap asertif	a. Mampu mengungkapkan ketidaksetujuan atas pendapat orang lain.	4,9	2
	b. Mampu mempertahankan hak-haknya dengan tegas.	12,14	17

8. Kemampuan memberi dukungan emosional	a. Mampu memberikan rasa nyaman. b. Memiliki rasa empati.	15, 18 13, 16	22 10
9. Kemampuan mengatasi konflik	a. Mampu menerima kritikan dan saran dari orang lain. b. Mampu bertoleransi. c. Mampu bermusyawarah atau berdiskusi secara terbuka. d. Mencari pihak ketiga untuk menengahi konflik.	11, 21 26 23 27, 24	19 25 20
Jumlah		21	14
Total		35	

3). Reliabilitas

Hasil pengujian validasi setiap butir dari 35 pernyataan yang diberikan kepada setiap sampel, yang valid dapat digunakan sebagai instrumen penelitian dan yang tidak valid dihilangkan atau tidak digunakan. Sedangkan untuk reliabilitas tes digunakan rumus **Alpha-Chronbach**, yaitu:

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

Keterangan:

- r_{II} = Reliabilitas instrumen
- k = Banyaknya butir pernyataan atau banyaknya soal
- $\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir
- $\sum \sigma_t^2$ = Jumlah varians total

Pada uji reliabilitas Pengaruh *Outbound* terhadap *Interpersonal Skill* Siswa SMP PGRI Rawarengas Tangerang, diperoleh data sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 r_{II} &= \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\sum\sigma_b^2}{\sum\sigma_t^2}\right) \\
 &= \left(\frac{35}{35-1}\right)\left(1 - \left(\frac{1645,17}{34954,4}\right)\right) \\
 &= \left(\frac{35}{34}\right)(1 - (0,04706618)) \\
 &= 1,02941176 \times 0,9529338 \\
 &= \mathbf{0,98096}
 \end{aligned}$$

Adapun rumus yang digunakan untuk mencari varian adalah sebagai berikut :

$$\sigma^2 = \frac{\sum x - \frac{\sum x}{N}}{N}$$

σ^2 = varian tiap butir
 $\sum x$ = jumlah skor butir
 N = jumlah subyek

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach, nilai r akan dikonsultasikan dengan harga r tabel dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n - 1$ ($n =$ banyaknya sampel). Bila $r_{hit} > r_{tab}$ maka instrumen dinyatakan reliabel. Sedangkan untuk mengetahui tinggi rendahnya reliabilitas instrumen digunakan kategori sebagai berikut :

- 1) 0,800 – 1,000 : Sangat Tinggi
- 2) 0,600 – 0,799 : Tinggi
- 3) 0,400 – 0,599 : Cukup

4) 0,200 – 0,399 : Rendah

5) 0,000 – 0,199 : Sangat Rendah

Dalam penelitian peningkatan *Interpersonal Skill* melalui *Outbound* pada Siswa SMP PGRI Rawarengan Tangerang skor reliabilitas adalah dapat dikategorikan memiliki reliabilitas yang sangat tinggi karena memiliki skor r_{II} sebesar 0,98096.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses kategori pengurutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar.

Setelah data yang diperlukan terkumpul dari hasil angket yang telah disebarkan kepada 30 orang sampel yang masuk dalam kriteria, maka data tersebut dikumpulkan untuk kemudian diolah kembali secara statistik dengan menggunakan *Uji T*.

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

I. Hipotesis Statistik

1. Hipotesis

a. $H_0 : \mu_x = \mu_y$

b. $H_1 : \mu_x \neq \mu_y$

2. Mencari Standar Deviasi (SD)

$$SD_x = \sqrt{\frac{\sum X^2}{n}}$$

3. Mencari Standar Error dari Mean of Difference

$$SD_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{n-1}}$$

4. Mencari Koefisien Korelasi (r_{xy})

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

5. Mencari Standar Deviasi Perbedaan Mean (SD_{xy})

$$SD_{xy} = \sqrt{(SD_{mx})^2 + (SD_{my})^2 - 2r_{xy}(SD_{mx})(SD_{my})}$$

6. Mencari nilai t_{hitung}

$$t_0 = \frac{M_E}{SE_{xy}}$$

7. Mencari nilai t_{tabel} dengan derajat kebebasan (dk) = $n - 1$ pada taraf signifikan = 0,05

8. Menguji nilai t_{hitung} terhadap nilai t_{tabel} dengan ketentuan

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

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