

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian adalah suatu rangkaian prosedur atau langkah-langkah sistematis yang harus dilakukan saat melaksanakan sebuah penelitian. Metode penelitian biasanya mengacu pada bentuk-bentuk penelitian (Suryana.2010, hlm 20) Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian Kuantitatif dengan regresi linier sederhana. yang merupakan bagian dari pendekatan kuantitatif, merupakan pendekatan yang lebih menggunakan data berupa angka, suatu cara yang digunakan untuk menjawab sebuah penelitian yang berkaitan dengan data berupa angka ataupun mengolah statistic. Untuk dapat mengolahnya dengan baik dibutuhkan memahami pendekatan dan jenis penelitian, sampel, instrument penelitian, teknik mengumpulkan data, dan analisis data dari sebuah hasil penelitian jurnal maupun artikel sehingga diperlukan pemahaman yang baik untuk menggunakan metode ini

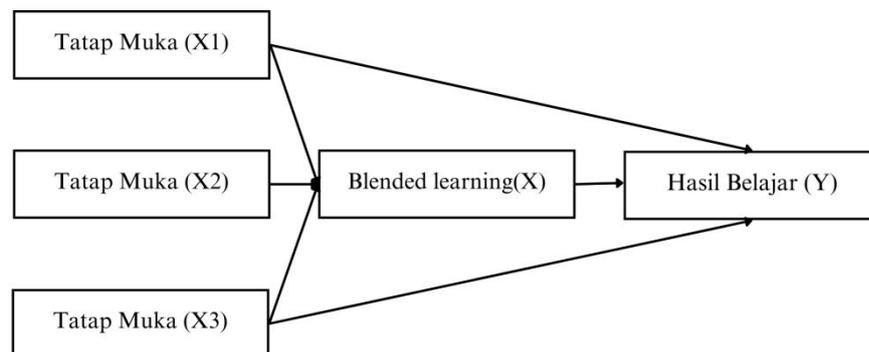
Menurut Yuliara (2016, hlm 1) analisis regresi merupakan sebuah metode penelitian yang mengkaji hubungan satu variabel dengan variabel lainnya. Yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Apabila variabel bebas terdiri dari satu variabel maka disebut analisis regresi sederhana, sebaliknya apabila variabel bebas terdiri lebih dari satu, maka disebut dengan analisis regresi berganda. Metode penelitian ini akan menguji hipotesis dan menyatakan adanya pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat yang dalam penelitian ini variabel bebas dinyatakan dengan pembelajaran *blended*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar sejarah siswa.

#### **3.1 Desain Penelitian**

Menurut Mulyadi (2012) Design penelitian adalah suatu pola yang ditentukan oleh peneliti sejak awal penelitian dilakukan. Design penelitian merupakan fondasi dari sebuah penelitian dan juga syarat mutlak dalam melakukan penelitian. Maka dari itu design penelitian harus dibuat secara jelas dan rinci karena desain penelitian akan menjadi pedoman peneliti untuk melakukan seluruh proses penelitian. Penelitian ini merupakan jenis penelitian regresi linier berganda, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat

pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat dan untuk menguji hipotesis penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam penelitian ini bermaksud untuk melihat pengaruh antara variabel X yaitu pembelajaran blended learning dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri kota Bandung.

Bagan 3.1 Desain Penelitian



Dilihat dari gambar diatas, maka terlihat jelas bahwa penelitian ini akan melihat pengaruh Tatap muka, Tatap maya, dan belajar mandiri terhadap *blended learning* dan hasil belajar, serta melihat pengaruh pembelajaran *blended* terhadap hasil belajar sejarah siswa sesuai dengan hipotesis yang telah ditentukan.

### 3.2 Populasi dan Sampel

Menurut Sugiono (2013) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek penelitian yang memiliki karakteristik yang sesuai dengan ketetapan peneliti, sehingga dapat ditarik kesimpulan dari penelitiannya. Menurut Margono tahun 2004 populasi adalah keseluruhan data yang menjadi perhatian peneliti dalam satu ruang lingkup atau waktu yang telah ditentukan. Jadi populasi berhubungan dengan data bukan manusia nya, maka ukuran populasi akan sama dengan banyak manusia atau dengan kata lain populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Populasi dari penelitian ini adalah 27 SMA Negeri yang terdapat di kota Bandung dengan jumlah total siswa berkisar

30.000 siswa. Yang terbagi kedalam 4 pembagian sesuai dengan letak sekolah tersebut yang terdiri dari wilayah Bandung utara, Bandung timur, Bandung barat, dan Bandung selatan, karena wilayah populasi yang sangat luas maka peneliti menentukan sampel yang merepresentasikan populasi. Menurut Firmansah (2022. hlm 88) sampling merupakan teknik yang dilakukan peneliti untuk menentukan individu yang lebih kecil dari populasi yang besar. Pemilihan sampel harus dapat mewakili keseluruhan populasi. Untuk itu dalam penelitian ini digunakan teknik probability sampling dengan metode. *Area sampling*, menurut Ridwan (2004:60) *area sampling* adalah teknik yang dilakukan dengan cara mengambil wakil dari setiap wilayah/kelompok yang ada. Maka sampel dipilih berdasarkan pembagian wilayah zonasi Kota Bandung yang terbagi menjadi 4 bagian. Dari setiap wilayah dipilih satu sekolah yang mewakili populasi, penelitian dilakukan terhadap siswa kelas XI. Jumlah siswa kelas XI dari 4 sekolah sekitar 1587 dengan pemilihan sekolah di bawah ini:

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	Wilayah	Sampel Sekolah	Kelas	Jumlah Sampel
1.	Bandung Selatan	SMAN 22 Bandung	11	100
2.	Bandung Utara	SMAN 9 Bandung	11	100
3.	Bandung Barat	SMAN 17 Bandung	11	100
4.	Bandung Timur	SMAN 12 Bandung	11	100

$$n = \frac{9,990}{1 + 9,990(0.05)^2}$$

$$= 399,6$$

Berdasarkan tabel 3.2 dapat dilihat bahwa sampel dibutuhkan dalam penelitian ini sebanyak 399,6 responden atau dibulatkan menjadi 400 responden siswa kelas 11 di SMA Negeri Kota Bandung.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Erischa Rahma Sukarman, 2023

Pengaruh Blended Learning terhadap Hasil Belajar Sejarah Studi Korelasi di SMA Negeri Se-Kota Bandung

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

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan angket. Angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan yang harus dijawab oleh responden, pada penelitian ini angket digunakan untuk mengumpulkan data hubungan antara model *blended learning* dengan hasil belajar. Pada penelitian ini digunakan angket campuran dimana angket ini merupakan gabungan dari angket terbuka dan tertutup.

### 3.4 Definisi Konseptual

3.4.1 *Blended learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran konvensional dengan teknologi untuk mengoptimalkan hasil belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang sebenarnya. Secara lebih lanjut *blended learning* diartikan sebagai pembelajaran yang terdiri dari pembelajaran sinkronous dan asinkronous dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran berbasis internet dan tatap muka untuk mengoptimalkan pembelajaran sehingga dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

3.4.2 hasil belajar merupakan capaian nilai pengetahuan siswa setelah mengalami proses pembelajaran yang terlampir dalam nilai rapot kognitif siswa

### 3.5 Definisi Operasional

3.5.1 *Blended Learning*. Pada penelitian ini pembelajaran *blended learning* yang dituju adalah pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran konvensional dengan tatap muka dikelas dengan pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi media sosial dan aplikasi pembelajaran berbasis internet dengan presentase penggunaan 50% pembelajaran langsung dikelas dan 50% pembelajaran tidak langsung berbasis internet.

Tabel 3.3 Definisi Operasional

Variabel	Indikator	Sub-Indikator
Blended Learning	Tatap Muka	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelaksanaan pembelajaran secara langsung di kelas</li> <li>2. Terdapat interaksi aktif antara guru dan siswa</li> <li>3. Materi dijelaskan secara langsung oleh guru</li> <li>4. Media dan perangkat pembelajaran digunakan secara langsung dikelas</li> <li>5. Respon siswa terhadap pembelajaran langsung</li> </ol>

		dikelas 6. Tes dilakukan secara tatap muka
	Tatap maya (pembelajaran online)	1. Dilakukan secara Sinkronous maupun asinkronous 2. Dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi video converence maupun e-learning 3. Fleksibel secara tempat dan waktu 4. Tugas dan materi dilampirkan secara online 5. Tes dilakukan secara online
	Belajar mandiri	1. Proses pembelajaran dapat dilakukan secara personal mandiri oleh peserta didik melalui aplikasi e-learning atau dengan pemberian tugas 2. Guru melampirkan Media pembelajaran berbasis digital dan berlandaskan teknologi untuk mendukung kemudahan belajar peserta didik seperti dengan PPT, Podcast, Video, dan masih banyak lagi dalam aplikasi digital.

3.5.2 Hasil Belajar. Pada penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah nilai pengetahuan dan keterampilan peserta didik yang ditunjukkan dengan angka dalam raport hasil belajar peserta didik dengan indikator sebagai berikut:

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Hasil Belajar	Pengetahuan	1. Nilai diperoleh melalui tes tertulis, observasi, dan penugasan baik secara mandiri maupun kelompok selama pembelajaran blended berlangsung 2. Nilai yang didapatkan murni berasal dari pengetahuan peserta didik berdasarkan hasil tes seperti ulangan harian, UTS, dan UAS. Pengetahuan dalam tugas dan observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung yang tergabung dalam nilai raport kognitif peserta didik

### 3.6 Kisi-kisi Instrumen

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, atau suatu pedoman pengumpulan data penelitian, agar peneliti

Erischa Rahma Sukarman, 2023

Pengaruh Blended Learning terhadap Hasil Belajar Sejarah Studi Korelasi di SMA Negeri Se-Kota Bandung

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

mudah memperoleh informasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

3.6.1 Kuesioner pendidik dan peserta didik. Kuesioner adalah formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada sekelompok orang, untuk digunakan peneliti sebagai data atau jawaban penelitian.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Dimensi	Indikator	Sub Indikator	Nomor
<i>Blended Learning</i>	Pembelajaran Tatap Muka	Pelaksanaan Pembelajaran	Intensitas pembelajaran	1
			Guru menjelaskan materi	2
		Interaksi saat pembelajaran	Guru bertanya kepada peserta didik	3,4,5,6
			Siswa bertanya tentang materi yg tidak dipahami	
			Siswa bertanya tentang materi yg sudah dijelaskan	
			Siswa berkontribusi dalam tugas kelompok	
		Materi dan media pembelajaran	Isi materi pembelajaran mudah dipahami	7,8,9,10

			Keluasan materi pembelajaran	
			Siswa menguasai pembelajaran	
			Tugas dan materi sesuai	
		Konsentrasi dalam belajar	Fokus pembelajaran	11,12,13
			Siswa memperhatikan pembelajaran	
			Siswa lebih bersemangat	
		Media Pembelajaran	Media Konvensional	14
		Kedisiplinan Siswa	Siswa hadir tepat waktu	15,16,17,18,19,20
			Siswa menggunakan seragam lengkap	
			Siswa mematuhi aturan	
	Tatap Maya	Pelaksanaan pembelajaran	Intensitas	21
			Fleksibilitas tatap maya	22,23
		Interaksi pembelajaran	Guru bertanya kepada peserta	24,25,

			didik	
			Peserta didik bertanya kepada teman	
		Materi dan media Pembelajaran	Materi mudah dipahami	26,27,28,29,30,31,32
			Keluasan materi pembelajaran	
			Siswa menguasai materi	
			Tugas dan materi sesuai	
			Membantu penggunaan media	
		Kedisiplinan pembelajaran	Memperhatikan pembelajaran	33,34,35,36,37,38
			Menyalakan kamera saat pembelajaran	
			Pakaian sesuai aturan sekolah	
			Mematuhi aturan sekolah saat tatap maya	
			Sikap siswa	
		Konsentrasi dalam belajar	Siswa fokus saat pembelajaran online	39,40
			Siswa	

			memperhatikan	
	Pembelajaran Mandiri	Pelaksanaan pembelajaran	Peserta didik tetap melaksanakan pembelajaran meski mandiri	41,42,43,44
			Mengerjakan tugas yang diberikan guru	
		Materi dan media pembelajaran	Materi mudah dipahami	45,46,47,48,
			Penguasaan materi saat belajar mandiri	
			Materi sesuai saat belajar mandiri	
		Keaktifan pembelajaran	Menanyakan materi ke guru di luar jam pelajaran	49,50,51
			Menanyakan materi ke teman di luar jam pelajaran	
			Mencari materi pelajaran di internet	
		Media pembelajaran	Penggunaan aplikasi e- learning	52,53,54
			Siswa	

			melampirka tugas	
		Konsentrasi pembelajaran	Siswa berkonsentrasi dalam pembelajaran mandiri	55,56,57,58,59,60
Hasil Belajar	Pengetahuan	Tes pembelajaran	Persiapan tes pembelajaran	61,62,63,64,65,66,67,68,69
			Tes dilakukan secara tatap maya	
			Tes dilakukan secara tatap muka	
			Tingkat kesulitan tes	
			Tes sesuai dengan materi dalam buku	
			Tes sesuai dengan materi yg diajarkan guru	
			Pengerjaan mandiri	
			Mengerjakan tes dengan berbagai sumber	
			Pengerjakan tes secara kelompok	

	Kalimat dalam tes	Mudah dipahami	69,70,71,72
		Tingkat kesulitan	
		Sederhana	
	Media tes pembelajaran	Penggunaan media dalam tes (offline/online)	73
	Nilai hasil belajar	Tugas individu	74,75,76,77,78,79,80
Tugas kelompok			
Ulangan harian			
Ulangan tengah semester			
Ujian akhir semester			

### 3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas

Penelitian ini menggunakan perangkat Instrumen berupa angket atau kuesioner. Angket tersebut berisikan pertanyaan yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Uji validitas dan reliabilitas diperlukan untuk mengukur seberapa valid dan handal instrumen yang telah dibuat dalam menjawab pertanyaan penelitian.

Dilakukan uji coba angket kepada responden diluar populasi yang telah ditentukan. Angket diujicobakan pada 100 orang peserta didik kelas XI dari beberapa sekolah diluar kota Bandung, dengan hasil sebagai berikut:

#### 3.7.1 Uji Validitas

Uji validitas diperlukan untuk mengetahui sejauh mana sebuah instrumen dapat mengukur apa yang hendak di ukur dalam penelitian Yusup (2018. hlm.17). dalam penelitian ini telah dilakukan uji coba intrumen kepada 100 orang peserta didik dari beberapa sekolah di kota Cimahi. Berdasarkan uji coba tersebut dapat

dipastikan dari 80 pertanyaan penelitian keseluruhannya dinyatakan valid, dengan jumlah total sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Uji Validitas**

No. Butir Item	r-butir	Sig-(2tailed)	Pengujian	Kesimpulan	Keterangan
<b>Tatap Muka</b>					
X1	0,456	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X2	0,668	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X3	0,594	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X4	0,628	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X5	0,627	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X6	0,348	0.000	Sig<0.05	VALID	Item dibuang
X7	0,723	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X8	0,661	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X9	0,668	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X10	0,665	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X11	0,684	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X12	0,707	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X13	0,685	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X14	0,612	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X15	0,448	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X16	0,565	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X17	0,640	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X18	0,719	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X19	0,631	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X20	0,553	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
<b>Tatap Maya</b>					
X21	0,657	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X22	0,624	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X23	0,400	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X24	0,474	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X25	0,420	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X26	0,751	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan

X27	0,657	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X28	0,758	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X29	0.533	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X30	0,437	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X31	0,248	0.000	Sig<0.05	VALID	Item dibuang
X32	0,397	0.000	Sig<0.05	VALID	Item dibuang
X33	0,739	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X34	0,729	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X35	0,730	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X36	0,587	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X37	0,625	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X38	0,659	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X39	0,673	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X40	0,737	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
<b>Belajar Mandiri</b>					
X41	0,567	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X42	0,644	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X43	0,703	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X44	0,651	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X45	0,651	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X46	0.687	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X47	0,633	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X48	0,379	0.000	Sig<0.05	VALID	Item dibuang
X49	0,409	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X50	0,690	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X51	0,523	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X52	0,685	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X53	0,559	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X54	0,724	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X55	0,545	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X56	0,769	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X57	0,498	0.000	Sig<0.05	VALID	Item dibuang
X58	0,508	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan

X59	0,663	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X60	0,543	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
<b>Hasil Belajar</b>					
X61	0,327	0.000	Sig<0.05	VALID	Item dibuang
X62	0,423	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X63	0,338	0.000	Sig<0.05	VALID	Item dibuang
X64	0,501	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X65	0,377	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X66	0,313	0.000	Sig<0.05	VALID	Item dibuang
X67	0,394	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X68	0,221	0.000	Sig<0.05	VALID	Item dibuang
X69	0,373	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X70	0,529	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X71	0,543	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X72	0,592	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X73	0,564	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X74	0,557	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X75	0,589	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X76	0,568	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X77	0,611	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X78	0,681	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X79	0,617	0.000	Sig<0.05	VALID	Item digunakan
X80	0,384	0.000	Sig<0.05	VALID	Item dibuang

Berdasarkan hasil uji Validitas seluruh butir instrumen dinyatakan valid

### 3.7.2 Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas dilakukan untuk mengetahui dan mengukur sejauh mana instrumen dapat dipercaya dan handal dalam menjawab hipotesis dalam penelitian. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan spss 2.6 dengan melihat hasil perhitungan *Cronbach alpha*, dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.6 Rentang Skor Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
>0,90	Sangat Reliabel

0,70 – 0,90	Reliabel
0,40 – 0,70	Cukup Reliabel
0,20 – 0,40	Kurang Reliabel
<0,20	Tidak Reliabel

Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	N of Item	<i>Reliability Statistics</i>	Valid
X1	20	.913	
X2	20	.904	
X3	20	.900	
Y	20	.821	
TOTAL	80	.935	

Berdasarkan tabel uji reliabilitas diperoleh nilai koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0.935. nilai koefisien tersebut berada dalam rentang >90 maka termasuk dalam kategori sangat reliabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen dalam penelitian ini sangat reliabel dan bisa digunakan dalam menguji hipotesis dalam penelitian.

### 3.8 Teknik Analisis Data

Tahapan selanjutnya setelah mengumpulkan data adalah melakukan pengolahan data, pengolahan data tersebut bertujuan untuk menghasilkan hasil penelitian atau menguji hipotesis yang telah dibentuk oleh peneliti sebelumnya. Data yang telah dikumpulkan selanjutnya di klasifikasikan secara sistematis menurut rancangan penelitian yang telah ditetapkan oleh peneliti. Setelah diperoleh data dari berbagai sumber seperti angket dan wawancara kemudian data akan di olah dengan analisis data. Menurut (Muhson: tanpa tahun) secara garis besar teknik analisis dalam dua bagian yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif maka akan dianalisis berdasarkan teknik kuantitatif Sebagai Berikut:

#### 3.8.1 Analisis Statistik Deskriptif

Analisis ini digunakan untuk menganalisis kesimpulan berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Analisis deskriptif merupakan gambaran data yang telah

terkumpul dalam arti tidak mencari tahu atau menerangkan hubungan, menguji hipotesis, atau melakukan penarikan kesimpulan. Dalam penelitian ini akan digunakan teknik analisis statistik deskriptif dengan penyajian data dalam bentuk tabel atau distribusi frekuensi dan tabel hubungan karakteristik responden dengan variabel X dan Y. tabel distribusi frekuensi akan memberikan gambaran umum respon responden terhadap variabel X yang diturunkan menjadi sub-variabel X1 yaitu tatap muka, X2 yaitu tatap maya, dan X3 yaitu belajar mandiri. Sedangkan tabel hubungan karakteristik responden dengan variabel X dan Y bertujuan untuk melihat bagaimana penerapan tatap muka, tatap maya, belajar mandiri, blended learning, dan hasil belajar dilihat dari aspek sekolah, rata-rata nilai raport, dan asal kelas.

### **3.8.2 Statistik Inferensial**

teknik statistik Inferensial bertujuan untuk melakukan penarikan kesimpulan dan keputusan berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Analisis ini dilakukan berdasarkan sampel tertentu dari sebuah populasi sehingga hasil analisis tersebut dapat digeneralisasikan terhadap populasi. Statistik inferensial yang akan digunakan dalam penelitian ini diantaranya :

1. Uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang sudah terkumpul berdistribusi normal atau tidak. Uji tingkat normalitas data pada penelitian ini, berbantu platform SPSS (Statistical Product and Service Solutions) versi 2.60. Setelah data terkumpul, selanjutnya diuji dengan metode shapiro-wilk dan didapat nilai koefisiensi normalitas. Suatu data dikategorikan normal, jika nilai  $\text{sig} > 0,05$  dan data tidak berdistribusi normal jika nilai  $\text{sig} > 0,05$ .
2. Uji Regresi Linier Berganda Adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah variabel independen memiliki pengaruh terhadap variabel dependen. Uji regresi linier berganda pada penelitian ini Dibantu platform SPSS versi 2.60. Suatu data dikategorikan memiliki pengaruh apabila nilai T hitung  $>$  T tabel dan F hitung  $>$  F tabel.
3. Analisis korelasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi pearson di platform SPSS (Statistical Product and Service

Solutions) versi 2.60. Teknik korelasi pearson dipilih karena dapat menemukan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel atau lebih, Untuk mengetahui koefisien korelasi dilakukan perhitungan dengan menggunakan program platform SPSS (Statistical Product and Service Solutions) versi 20.0. Selanjutnya, untuk melihat hubungan antar variabel dilakukan pengujian dengan membandingkan rhitung (nilai koefisiensi korelasi) dan rtabel (hasil N pada tabel distribusi t dengan signifikansi 5%) melalui kriteria: jika  $-rtabel \leq rhitung \leq +rtabel$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Sebaliknya, jika  $-rtabel \geq rhitung \geq +rtabel$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.