

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain penelitian

Menurut Sugiyono (2010 : 2) “Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen. “penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan” (Sugiyono 2010 : 72). Dalam eksperimen terdapat kelompok yang mendapat *treatment* berupa Media Pembelajaran Komik.

Metode eksperimen yang akan digunakan yaitu *pre-experimental design*. Adapun desain penelitian yang digunakan yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian tersebut dapat digambarkan seperti tabel berikut ini :

**Tabel 3.1**  
**Desain Penelitian**

Kelas	Tes Awal ( <i>pretest</i> )	Media	Tes Akhir ( <i>posttest</i> )
Eksperimen	$O_1$	$X_1$	$O_2$

Keterangan :

$O_1$  : Tes awal (*pretest*) pada kelas eksperimen

$O_2$  : Tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen

$X_1$  : Penerapan Media Pembelajaran Komik

Dalam penelitian ini terdapat kelompok eksperimen yang akan diberikan *pretest* untuk mengetahui tingkat motivasi awal siswa. Kemudian kelompok eksperimen diberikan *treatment* berupa pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Komik. Kemudian pada tahap akhir kelompok eksperimen diberi *posttest* untuk melihat perbedaan motivasi belajar, apakah terdapat peningkatan dibandingkan hasil *pretest*.

### 3.2 Operasionalisasi Variabel

Variabel adalah “segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut , kemudian ditarik kesimpulannya” (Sugiyono, 2010 : 38). Dalam penelitian ini variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam penelitian. Sugiyono (2012 : 3) menyatakan bahwa “variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya“.

Penelitian ini melibatkan satu variabel yang diberi perlakuan (*treatment*) pada objek penelitian kemudian dilakukan perbandingan antara kondisi sebelum dan sesudah *treatment* pada kelas eksperimen.

Operasionalisasi variabel dalam penelitian ini disajikan pada tabel 3.2 berikut ini :

**Tabel 3.2**  
**Operasionalisasi Variabel**

Variabel	Indikator	Skala	No. Item
Motivasi Belajar Siswa	Ketekunan siswa dalam belajar Akuntansi.	Interval	1,2
	Keuletan siswa dalam belajar Akuntansi.		3,4,5
	Kemandirian siswa dalam belajar Akuntansi.		6,7,8,9
	Minat siswa untuk mempelajari Akuntansi.	interval	10,11,12,13
	Keinginan siswa untuk berprestasi dalam belajar Akuntansi.		14,15,16,17
	Kemampuan mengesampingkan hal-hal yang mengganggu kegiatan belajar Akuntansi.		18,19,20

Jenis skala data yang digunakan adalah skala interval. “Skala interval adalah skala yang menunjukkan jarak antara satu data dengan data yang lain dan menunjukkan bobot yang sama.” (Riduwan, 2013 : 84).

### 3.3 Populasi dan Sampel

Sugiyono (2010 : 80) menyatakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA BPI 1 Bandung, karena sesuai dengan siabus yang ada bahwa pengajaran persamaan dasar akuntansi diberikan pada siswa kelas XI

Adapun data jumlah siswa tersebut adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.3**  
**Data Populasi**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI-7	31 siswa
2	XI-8	29 siswa
2	XI-9	31 siswa
<b>Jumlah</b>		<b>92 siswa</b>

*Sumber : (SMA BPI 1 Bandung bagian tata usaha)*

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2010 : 81). Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *Nonprobability Sampling*. Menurut Sugiono (2010 : 84):

*Nonprobability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik sampel meliputi *sampling sistematis, kuota, aksidental, purposive, jenuh, dan snowball*.

Adapun teknik pengambalilan sampel yang digunakan untuk penelitian ini adalah teknik *sampling purposive*. “Teknik purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu” (Sugiono,20010 : 85). Pertimbangan yang dilakukan dalam penelitian ini untuk pemilihan sampel kelas eksperimen yang akan digunakan adalah dengan melihat bagaimana motivasi awal setiap kelas dalam mata pelajaran akuntansi pada saat *pretest*. Kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen adalah kelas dengan tingkat motivasi terendah dalam mata pelajaran akuntansi. Adapun hasil *pretest* siswa di setiap kelas adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.4**  
**Data Pretest Motivasi siswa**

Kategori	XI-7		XI-8		XI-9	
	f	%	f	%	f	%
Sangat Tinggi	1	3,225806	0	0	4	12,90323
Tinggi	1	3,225806	11	37,93103	17	54,83871
Cukup/Sedang	8	25,80645	11	37,93103	7	22,58065
Rendah	21	67,74194	7	24,13793	3	9,677419
Sangat Rendah	0	0	0	0	0	0
Total	31	100	29	100	31	100

*Sumber : Hasil Penelitian (data diolah)*

Dilihat dari data pretest siswa setiap kelas tersebut terlihat bahwa di kelas XI-7, 21 orang siswa memiliki motivasi rendah, sehingga sampel yang akan digunakan untuk eksperimen adalah siswa kelas XI IPS 7 SMA BPI 1 Bandung.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini merupakan data primer, karena data diperoleh secara langsung dari siswa. Pengumpulan data yang akan dilakukan yaitu dengan menyebar angket kepada siswa. “Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.” (Sugiyono, 2010 : 142). Oleh karena itu, instrumen yang akan digunakan adalah kuisisioner/angket.

Menurut Sekaran (Sugiyono, 2010 : 142), prinsip dalam penulisan kuisisioner/angket difokuskan pada tiga bidang, yaitu “prinsip penulisan, pengukuran dan penampilan fisik”.

Prinsip dalam penulisan menyangkut beberapa faktor yaitu isi dan tujuan pertanyaan, bahasa yang digunakan mudah, pertanyaan tertutup terbuka-negatif



positif, pertanyaan tidak mendua, tidak menanyakan hal yang sudah lupa, pertanyaan tidak mengarahkan, panjang pertanyaan, dan urutan pertanyaan. Prinsip pengukuran memperhatikan ketepatan setiap item kuisioner/angket dalam pengujian hipotesis. Sedangkan penampilan umum kuisioner/angket sebaiknya rapih dan menarik.

Skala yang digunakan untuk menindaklanjuti angket tersebut adalah skala numerik (*numerical scale*). Menurut Sekaran (2003: 198) “...*the numerical scale is similar to the semantic differential scale, with the difference that number on a 5-point or 7-point scale are provided, with bipolar adjectives at both end*” artinya skala numerik mirip dengan skala *differential semantic*, dengan perbedaan dalam hal nomor pada skala lima atau tujuh titik yang disediakan, dengan kata sifat berkutub dua pada kedua ujungnya. Berikut adalah skala numerik lima titik beserta keterangannya:

1	2	3	4	5
Positif terendah				Positif tertinggi

**Gambar 3.1**  
**Skala Motivasi Belajar**

Keterangan setiap alternatif jawaban:

- 1 menunjukkan positif sangat rendah
- 2 menunjukkan positif rendah
- 3 menunjukkan positif sedang
- 4 menunjukkan positif tinggi
- 5 menunjukkan positif sangat tinggi

### 3.5 Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu :

#### a. Tahap Persiapan

- 1) Studi pustaka, dilakukan untuk memperoleh teori yang akurat mengenai bentuk pembelajaran yang hendak diterapkan.
- 2) Mengidentifikasi permasalahan yang terkait dengan pembelajaran di sekolah.
- 3) Telaah kurikulum mengenai pokok bahasan yang dijadikan materi pembelajaran dalam penelitian, hal ini dilakukan untuk mengetahui tujuan/ kompetensi yang hendak dicapai.
- 4) Menyusun RPP dan bahan ajar penelitian dalam bentuk Media Pembelajaran Komik Akuntansi.
- 5) Menentukan sekolah yang akan dijadikan tempat pelaksanaan penelitian.
- 6) Menghubungi pihak sekolah tempat akan dilaksanakan.
- 7) Menentukan sampel.
- 8) Membuat dan menyusun instrumen penelitian.
- 9) Mengkonsultasikan dan men-*judgment* instrumen penelitian kepada dosen pembimbing.
- 10) Menguji coba instrumen penelitian untuk mengetahui kualitas.
- 11) Menganalisis hasil uji coba instrumen penelitian, kemudian memperbaiki instrumen penelitian.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Memberikan *pretest* berupa angket pada kelas eksperimen.
- 2) Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik akuntansi kepada kelas eksperimen.
- 3) Memberikan *posttest* berupa angket pada kelas eksperimen.

c. Tahap Akhir

- 1) Mengumpulkan data dari kelas eksperimen
- 2) Mengolah dan menganalisis data berupa hasil respon siswa (angket).
- 3) Membahas hasil penelitian
- 4) Memberikan kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan data.
- 5) Memberikan saran-saran terhadap aspek-aspek penelitian yang kurang.

Salah satu instrumen yang akan dibuat untuk menunjang penelitian menggunakan media pembelajaran komik adalah komik. Callista (2004) menyatakan bahwa pembuatan komik dilakukan dengan menempuh langkah-langkah sebagai berikut :

a. Membuat *Scenario*

Ketika kita akan menyusun sebuah komik yang pertama-tama harus dilakukan adalah membuat cerita. Dalam menyusun cerita secara umum atau khususnya cerita dalam komik, ada empat hal yang harus diperhatikan yaitu, tema, seting, karakter, dan durasi



b. Membuat *Storyboard*

Setelah disusun cerita secara deskriptif, selanjutnya cerita yang telah tersusun diterjemahkan kedalam bentuk *storyboard*. *Storyboard* yaitu model awal *prototype* kasar dari suatu *project*, dalam hal ini adalah komik. Dengan kata lain *Storyboard* adalah tata letak penempatan serta komposisi panel gambar dan balon-balon kata yang akan disusun.

c. Membuat Sketsa

Pada intinya, tahap ini adalah proses penggambaran didalam *storyboard* yang telah disusun. *Storyboard* berupa garis-garis panel dan balon-balon dialog diberi gambar seperti gambar karakter, dan gambar latar belakang. Selanjutnya balon-balon dialog diberi tulisan sesuai alur cerita yang diperlukan. Gambar sketsa biasanya menggunakan pensil atau alat tulis yang dapat dihapus, penyusun membuat sketsa gambar sebagai garis bantu pada gambar. Ini berguna bagi tahap pemberian tinta pada tahap selanjutnya.

d. Pemberian Tinta

Gambar sketsa yang telah jadi selanjutnya diberi tinta. Tahap pemberian tinta ini biasanya menggunakan pena dengan berbagai ukuran sesuai keperluan orang yang menggambar. Proses ini sangat penting dalam pembuatan komik, karena gambar hasil pemberian tinta adalah gambar yang akan terlihat oleh pembaca komik.

*e. Finishing*

Langkah terakhir adalah pemberian sentuhan akhir pada komik agar hasilnya lebih menarik ditangan pembaca. *Finishing* dapat berupa pemberian efek-efek khusus, warna abu-abu saja, atau pola-pola dekoratif seperti pola bunga-bunga, polkadot, kotak-kotak dan lain-lain. *Finishing* bisa dilakukan dengan dua cara, pertama *finishing* manual menggunakan gambar tangan dan *rugos/screentone*, atau *finishing* menggunakan komputer secara digital.

Komik yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *comic book* berupa lembaran-lembaran dengan menggunakan gaya gambar karikatur dan *manga*. Media komik akan bercerita tentang materi persamaan dasar akuntansi dan dibuat secara manual di kertas berukuran B5.

### **3.6 Teknik Pengolahan Data dan Pengujian Hipotesis**

#### **3.6.1 Teknik Pengujian Instrumen**

Instrumen yang sudah diuji coba, selanjutnya dianalisis. Dalam pengujian instrumen pemberian skor dilaksanakan seperti pemberian skor pada umumnya. Hal ini dilakukan agar mempermudah proses pengujian instrument penelitian. Analisis terhadap item soal uji coba meliputi validitas dan reliabilitas. Berikut merupakan analisis item soal uji coba tersebut :

### 3.6.1.1 Uji Reliabilitas

Untuk menghitung reliabilitas dari alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa angket, maka yang digunakan yaitu metode *alpha*. Metode *alpha* digunakan karena bersifat umum dan pengukuran dilakukan hanya satu kali. Kaidah pengukuran dalam metode *alpha* ini adalah jika  $r_{11} > 0,05$  berarti data tersebut reliabel. Jika  $r_{11} \leq 0,05$  berarti data tersebut tidak reliabel.

Adapun rumus reliabilitas adalah sebagai berikut :

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right)$$

(Riduwan, 2010 : 126)

Keterangan :

$r_{11}$	= nilai reliabilitas
$\sum S_i$	= jumlah varians skor tiap-tiap item
$S_t$	= varians total
$k$	= jumlah item

Dimana :

- a. Menghitung varians skor tiap item ( $S_i$ ), dengan rumus

$$S_i = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N}$$

(Riduwan, 2010 : 126)

Keterangan :

$S_i$	= varians tiap item
$\sum X_i^2$	= jumlah kuadrat item $X_i$
$(\sum X_i)^2$	= jumlah item $X_i$ dikuadratkan
$N$	= jumlah responden

- b. Menghitung semua item ( $\sum S_i$ ), dengan rumus

$$\sum S_i = S_1 + S_2 + S_3 \dots \dots S_n$$

(Riduwan, 2010 : 126)

Keterangan :

$\sum S_i$  = jumlah varians semua item  
 $S_1 + S_2 + S_3 \dots S_n$  = varians item ke 1,2,3 ... n

c. Menghitung varians total ( $S_t$ ), dengan rumus

$$S_t = \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{N}}{N}$$

(Riduwan, 2010 : 126)

Keterangan :

$S_t$  = varians tiap item  
 $\sum X_t^2$  = jumlah kuadrat X total  
 $(\sum X_i)^2$  = jumlah item X total dikuadratkan  
 $N$  = jumlah responden

Dalam penelitian ini, pengujian instrumen penelitian dilakukan kepada 37 siswa. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah item-item dalam instrumen penelitian reliabel atau tidak. Jika setelah diperoleh hasil item instrumen penelitian valid dan reliabel, maka item instrumen tersebut dapat digunakan. Adapun hasil perhitungan reliabilitas angket uji coba penelitian untuk setiap variabelnya adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.5**  
**Hasil Uji Reliabilitas Variabel Motivasi**

r hitung	r tabel	Keterangan
1,048	0,325	Reliabel

Sumber : Hasil Penelitian (data diolah)

### 3.6.1.2 Validitas

Validitas ialah suatu alat evaluasi disebut valid (absah atau sah) apabila alat tersebut mampu mengevaluasi apa yang seharusnya dievaluasi. Oleh karena itu, keabsahannya tergantung pada sejauh mana ketepatan alat evaluasi itu dalam

melaksanakan fungsinya. Dengan demikian suatu alat evaluasi disebut valid jika ia dapat mengevaluasi dengan tepat sesuatu yang dievaluasi itu.

Teknik yang digunakan untuk mengetahui keabsahannya adalah teknik korelasi *product-momen* memakai angka kasar (*raw score*), yaitu :

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

(riduwan, 2010 : 110)

Keterangan :

- $r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan  
 $\sum X$  = Jumlah skor setiap item  
 $\sum Y$  = Jumlah skor total (seluruh item)  
 $n$  = jumlah responden

Dengan kriteria :

Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka data item tersebut valid

Jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ , maka data item tersebut tidak valid

Pada tabel r Product Moment menggunakan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 5% dan data ( $n$ ) sebanyak 75.

Dalam penelitian ini, pengujian instrumen penelitian dilakukan kepada 37 siswa. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah item-item dalam instrumen penelitian valid atau tidak. Adapun hasil perhitungan angket uji coba penelitian untuk setiap variabelnya adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.6**  
**Hasil Uji Validitas Variabel Motivasi**

No Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,20032	0,325	Tidak Valid
2	0,43906	0,325	Valid
3	0,25876	0,325	Tidak Valid
4	0,36348	0,325	Valid
5	0,36422	0,325	Valid

Munjiartini, 2014

*Pengaruh Penggunaan Media Komik Akuntansi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pengajaran Persamaan Dasar Akuntansi*

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



No Item	r hitung	r tabel	Keterangan
6	0,45367	0,325	Valid
7	0,31179	0,325	Tidak Valid
8	0,47753	0,325	Valid
9	0,73765	0,325	Valid
10	0,62603	0,325	Valid
11	0,72571	0,325	Valid
12	0,69363	0,325	Valid
13	0,80646	0,325	Valid
14	0,67228	0,325	Valid
15	0,66548	0,325	Valid
16	0,53785	0,325	Valid
17	0,49007	0,325	Valid
18	0,52003	0,325	Valid
19	0,69169	0,325	Valid
20	0,53711	0,325	Valid
21	0,32603	0,325	Valid
22	0,18925	0,325	Tidak Valid
23	0,56746	0,325	Valid
24	0,70869	0,325	Valid

Dengan demikian, diketahui bahwa untuk Variabel motivasi belajar siswa, item nomor 2,4,5,6,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,23,24.

### 3.6.2 Teknik Pengolahan Data

- a. Memberikan skor pada angket motivasi belajar.
- b. Menganalisis skor mentah menjadi nilai berdasarkan PAP, dengan menggunakan rumus konversi skala lima yaitu sebagai berikut:

- Skor Maksimal Ideal = Jumlah soal x bobot maksimal
- Rata-rata Ideal (Mi) =  $1/2 \text{ SM} = 1/2 \times \text{skor maksimal ideal}$
- St. Deviasi Ideal (SDi) =  $1/3 \text{ Mi} = 1/3 \times \text{rata-rata ideal}$

c. Menghitung nilai minimum, nilai maksimum dan nilai rata-rata

- Nilai maksimum = nilai tertinggi yang diperoleh dari penelitian
- Nilai minimum = nilai terendah yang diperoleh dari penelitian
- Nilai rata-rata =  $\frac{\sum x}{n}$

d. Tabel Pembantu

Rentang	Kategori	Sebelum	
		f	%
(Mi + 1,5 SDi)-(Mi + 3,0 SDi)			
(Mi + 0,5 SDi)-(Mi + 1,5 SDi)			
(Mi - 0,5 SDi)-(Mi + 0,5 SDi)			
(Mi - 1,5 SDi)-(Mi - 0,5 SDi)			
(Mi - 3,5 SDi)-(Mi - 1,5 SDi)			
Total			

(Hake : 1999)

### 3.6.3 Teknik Pengujian Hipotesis

#### 3.6.3.1 Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diuji berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Uji Chi Kuadrat. Perhitungan yang akan digunakan dalam menghitung uji normalitas data pretest dan posttest adalah dengan menggunakan chi kuadrat sebagai berikut:

- Menentukan skor terbesar dan terkecil
- Menentukan rentangan (R)  
R= Skor terbesar-Skor terkecil
- Menentukan banyaknya kelas  
BK= 1 + 3,3 log n
- Menentukan panjang interval

$$i = \frac{R}{BK}$$

e) Membuat tabulasi dengan menggunakan tabel penolong

No	Kelas Interval	f	Nilai Tengah (X)	$x_i$	$f \cdot x_i$	$f \cdot x_i^2$
1	...					
2	...					
3	...					
	Jumlah					

f) Menentukan rata-rata / mean

$$\bar{x} = \frac{\sum f \cdot x_i}{n}$$

g) Menentukan simpangan baku

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum f \cdot x_i^2 - (\sum f \cdot x_i)^2}{n \cdot (n - 1)}}$$

h) Membuat daftar frekuensi

No	Batas kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap Kelas Interval	fe	fo
1						

i) Mencari chi-kuadrat hitung ( $X^2$ )

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

(Riduwan, 2013 : 181)

Kriteria pengujian :

Jika  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  maka data berdistribusi normal

Jika  $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$  maka data tidak berdistribusi normal

### 3.6.3.2 Uji Signifikansi (Uji t)

Untuk membuktikan signifikansi perbedaan antara *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, perlu diuji secara statistik dengan t-test. Perhitungan ini digunakan untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah *treatment*. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

Munjiartini, 2014

*Pengaruh Penggunaan Media Komik Akuntansi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pengajaran Persamaan Dasar Akuntansi*

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

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dimana :

$$s = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

(Sumber, Sudjana 2004:162)

Keterangan :

- $\bar{X}_1$  = Nilai rerata kelas eksperimen
- $\bar{X}_2$  = Nilai rerata kelas kontrol
- S = Simpangan baku
- $S_1^2$  = Varians kelas eksperimen
- $S_2^2$  = Varians kelas kontrol
- $n_1$  = Jumlah siswa kelas eksperimen
- $n_2$  = Jumlah siswa kelas kontrol

Kriteria pengujian :

$H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$

$H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$

Jika hasil uji-t menunjukkan  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima, sehingga disimpulkan terdapat pengaruh penerapan Media Pembelajaran Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa.