

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Untuk mempermudah proses penelitian, maka seorang peneliti harus mempunyai rancangan metode agar penelitiannya lebih terarah. Hal ini akan mempermudah peneliti dalam mencapai maksud dan tujuan dari penelitian. Adapun metode yang digunakan oleh peneliti adalah analisis deskriptif dan verifikatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dan verifikatif. Menurut Mardalis (2009: 26) penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan, mencatat, menganalisis, dan menginterpretasikan kondisi-kondisi yang sekarang terjadi atau ada. Dengan kata lain penelitian deskriptif bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi mengenai keadaan saat ini dan melihat kaitan antara variabel-variabel yang ada.

Menurut Rohaety (2007: 13), “Penelitian verifikatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menguji hubungan variabel dari hipotesis-hipotesis yang disertai data empiris.” Penelitian verifikatif pada dasarnya bertujuan untuk membuktikan hipotesis yang dilaksanakan melalui pengumpulan data di lapangan.

Sumadi Suryabrata (2004:40) mengemukakan adanya beberapa desain eksperimen, yaitu:

- a. Rancangan-rancangan pra-eksperimen terdiri dari:
  1. The one-shot case study
  2. One group pretest-posttest design

*Gayatria Oktalina, 2014*

*Pengaruh penggunaan media interaktif audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI di SMA 1 Pangkalpinang Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu*

3. The static group comparison
- b. Rancangan-rancangan eksperimen yang sebenarnya (eksperimen sungguhan) terdiri dari:
1. Randomized control-group pretest-posttest design
  2. Randomized Solomon four-group design
  3. Factorial design

Desain penelitian yang digunakan untuk menjalankan metode adalah Static Group Comparison. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih sebagai obyek penelitian. Kelompok pertama diberi perlakuan (*treatment*) dan kelompok kedua tidak diberi perlakuan dan juga sebagai pembanding.

Tabel 3.1  
Desain Penelitian

XI IPS 1	X	O1
XI IPS 2	-	O2

(Suryabrata S, 2004)

Keterangan :

X : Perlakuan menggunakan media Interaktif Audio Visual

O<sub>1</sub> : Angket di kelas eksperimen

O<sub>2</sub> : Angket di kelas kontrol

Adapun pelaksanaan dari desain penelitian ini adalah :

- Kelas yang mempunyai tingkat motivasi yang hampir sama kemudian dilaksanakan proses pembelajaran.

Gayatria Oktalina, 2014

Pengaruh penggunaan media interaktif audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI di SMA 1 Pangkalpinang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- Untuk kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu menggunakan media Interaktif Audio Visual yang berbentuk flash bersuara. (X)
- Sedangkan kelas kontrol/pembanding tidak menggunakan media.
- Setelah proses pembelajaran selesai, maka selanjutnya diberikan angket baik pada kelas eksperimen ( $O_1$ ) dan kelas kontrol ( $O_2$ ) untuk mengukur tingkat motivasi dari kedua kelas tersebut.

### 3.2 Operasionalisasi Variabel

Sebuah penelitian dinyatakan sesuai atau tidaknya dengan judul yang diambil dapat diukur dengan menggunakan analisis variabel. “Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi-variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” (Sugiyono, 2011:38)

Penelitian ini hanya memiliki satu variabel yaitu motivasi belajar. Motivasi adalah suatu dorongan atau hasrat yang timbul dalam diri seseorang untuk melakukan suatu aktivitas baik yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri (internal) atau dengan adanya pengaruh dari luar (eksternal). Motivasi internal seringkali dipengaruhi oleh motivasi eksternal. Oleh karena itu variabel ini akan dibagi-bagi lagi ke dalam indikator sebagai berikut:

Tabel 3.2

Tabel Indikator Motivasi

*Gayatria Oktalina, 2014*

*Pengaruh penggunaan media interaktif audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI di SMA 1 Pangkalpinang*

*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu*

No.	Indikator	Skala
1	Durasi Kegiatan	Interval
2	Frekuensi Kegiatan	Interval
3	Persistensi	Interval
4	Kelebihan, keuletan dan kemampuannya dalam menghadapi rintangan	Interval
5	Devosi (pengorbanan( yang dilakukan)	Interval
6	Tingkat Aspirasi	Interval
7	Tingkat Kualifikasi	Interval
8	Arah sikap terhadap sasaran kegiatan	Interval

(Abin Syamsudin, 2004:40)

### 3.3 Populasi dan Sample

Yang menjadi objek populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IPS di SMAN 1 Pangkalpinang yang berjumlah 42 siswa dan teknik pengambilan sampelnya menggunakan sampel jenuh dimana semua populasi dijadikan sampel penelitian. Adapun pembagiannya seperti di bawah ini :

Tabel 3.3

#### Kriteria Sampel Penelitian

*Gayatria Oktalina, 2014*

*Pengaruh penggunaan media interaktif audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI di SMA 1 Pangkalpinang*

*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu*

Kelas	Kategori	Jumlah
XI IPS 1	Esperimen	21 siswa
XI IPS 2	Kontrol	21 siswa
Jumlah		42 siswa

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Untuk proses pengumpulan data, peneliti menggunakan instrumen berupa angket/kuisisioner.

#### - Angket/Kuisisioner

Angket adalah sejumlah pertanyaan yang akan diberikan kepada siswa. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian yaitu angket tertutup. “Kuesioner tertutup adalah kuesioner yang disusun dengan menyediakan pilihan jawaban lengkap sehingga pengisi hanya tinggal memberi tanda pada jawaban yang dipilih” (Arikunto, 2009: 28). Angket diberikan dengan menyajikan pertanyaan sebanyak 20 soal yang akan diberikan kepada siswa yang dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelas yang diberikan treatment disebut juga kelas eksperimen dan kelas yang tidak mendapatkan treatment disebut juga kelas kontrol. Angket ini bertujuan untuk melihat apakah ada perbedaan dalam motivasi siswa yang menggunakan media Audio Interaktif Visual dan yang tidak menggunakan.

*Gayatria Oktalina, 2014*

*Pengaruh penggunaan media interaktif audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI di SMA 1 Pangkalpinang*

*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu*

Skala yang digunakan dalam angket ini adalah skala Likert yang memiliki gradasi dari pernyataan positif hingga pernyataan negatif. Pilihan jawaban dalam angket dikategorikan ke dalam 5 item pilihan yaitu SS (sangat setuju), S (setuju), KS (kurang setuju), TS (tidak setuju) dan STS (sangat tidak setuju).

### 3.5 Prosedur Penelitian

Adapun deskripsi dari proses kegiatan penelitian diuraikan sebagai berikut :

#### 3.5.1 Tahap Perencanaan

- a. Menyusun Instrumen Penelitian, yaitu angket motivasi belajar siswa.
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- c. Melakukan Uji Coba Instrumen Penelitian

#### 3.5.2 Tahap Pelaksanaan

- a. Dilaksanakan pada tanggal 23 Januari 2014. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran guru meminta bantuan siswa untuk menyiapkan media yang akan digunakan yakni media Interaktif Audio Visual yang dioperasikan dengan bantuan *in-focus* dan laptop. Kemudian guru memberikan materi dengan teknik pembelajaran sebagai berikut.

1. Standar Kompetensi

Memahami penyusunan siklus Akuntansi perusahaan Jasa

2. Kompetensi Dasar

Menafsirkan persamaan akuntansi

3. Indikator Pencapaian Kompetensi

*Gayatria Oktalina, 2014*

*Pengaruh penggunaan media interaktif audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI di SMA 1 Pangkalpinang*

*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu*

- Menggolongkan suatu transaksi keuangan menurut pihak yang melakukan transaksi tersebut.
- Membedakan antara transaksi modal dan usaha.
- Memahami persamaan akuntansi.
- Menghitung besarnya modal akhir.
- Menyusun laporan laba- rugi, laporan perubahan modal, dan neraca.
- Menyusun laporan arus kas metode langsung dan tidak langsung.

4. Durasi Kegiatan : 3x45menit

5. Teknik Mengajar

- Pada awal pembelajaran (apersepsi), sebelum menerangkan materi yang akan dibahas terlebih dahulu guru memberikan apersepsi tentang materi sebelumnya yaitu memahami sistem informasi akuntansi dengan materi sekarang persamaan dasar akuntansi dan mengaitkannya dengan kehidupan nyata agar siswa dapat termotivasi. Kemudian guru menjelaskan tentang kompetensi dasar dan indikator tujuan yang ingin dicapai, guru menerangkan tentang media yang akan digunakan yakni media Interaktif Audio Visual yang merupakan sarana pembelajaran yang akan menyajikan materi pertemuan kali ini yang disajikan dalam bentuk *flash* bersuara. Durasi kegiatan ini 10 menit (termasuk mempersiapkan media).

*Gayatria Oktalina, 2014*

*Pengaruh penggunaan media interaktif audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI di SMA 1 Pangkalpinang*

*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu*

- Pada tahap eksplorasi

Guru mulai menyajikan materi persamaan akuntansi dengan media Interaktif Audio Visual (materi pada lampiran RPP).

Guru memperhatikan apakah siswa memperhatikan materi yang ada di depan atau tidak. Dari hasil pengamatan penulis yang duduk di belakang siswa tampak serius memperhatikan media yang disajikan. Walaupun ada dua orang siswa yang tampak mengantuk dan mencoba mengganggu teman. Durasi kegiatan ini 35menit.

- Pada tahap elaborasi

Guru menyimpulkan materi yang telah disajikan secara garis besar untuk lebih memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang telah diterima. Durasi kegiatan ini adalah 10menit. Selanjutnya guru meminta siswa untuk membuat pertanyaan tentang materi yang telah disampaikan dan meminta siswa yang tidak memberikan pertanyaan untuk menjawabnya. Ada 8 orang siswa yang bertanya.

Guru tidak langsung menjawab tetapi melemparkan pertanyaan kepada siswa kembali. Di sini banyak siswa yang berlomba-lomba untuk mendapat kesempatan menjawab.

Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin menjawab. Ketika siswa memberikan jawaban yang salah



maka guru akan meluruskannya. Durasi kegiatan 20menit (satu menit untuk satu siswa).

Guru memberikan latihan tentang materi yang telah disajikan yaitu pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dan uraian sebanyak dua soal (lampiran 4). Durasi kegiatan 60 menit.

– Tahap konfirmasi

Guru menyimpulkan materi yang telah diajarkan hari ini dan memberikan penguatan dari soal latihan yang telah diberikan.

Guru memberikan informasi tentang materi yang akan diajarkan minggu depan dan memberikan tugas terstruktur yang ada pada Modul halaman 8. Durasi kegiatan 10 menit.

### 3.5.3. Tahap Akhir

Memberikan Posttest dengan menyebarkan angket kepada siswa yang berada di kelas eksperimen atau yang mendapatkan perlakuan dan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan.

## 3.6 Teknik Pengolahan Data

### 3.6.1 Uji Reliabilitas

Jika uji validitas digunakan untuk melihat kevalidan atau kesahihan dari instrumen penelitian, maka uji reliabilitas digunakan untuk mengukur ketetapan suatu intrumen. Jadi, meskipun hasil tes berubah-ubah maka perubahan yang ada dianggap tidak berarti.

*Gayatria Oktalina, 2014*

*Pengaruh penggunaan media interaktif audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI di SMA 1 Pangkalpinang*

*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu*

Suatu tes dinyatakan reliabilitas apabila hasil dari pengukurannya selalu sama, yang dinyatakan dalam koefisien reliabilitas. Di sini peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dalam menguji koefisien reliabilitasnya

a) Rumus :

$$r_{11} = \frac{k}{(k-1)} \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Suharsimi Arikunto (2009:109)

Keterangan :

$r_{11}$  : reliabilitas instrumen

$k$  : banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_i^2$  : jumlah varians butir / item

$\sigma_t^2$  : varians skor total

b) Mencari  $r_{tabel}$  dengan  $\alpha=0,05$  dan derajat kebebasan ( $dk = N-2$ )

$$r_{tabel} = r_{\alpha}(dk = N - 2)$$

c) Kriteria Pengujian :

Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka data tersebut dinyatakan reliabel

Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka data tersebut dinyatakan tidak reliabel

Dari perhitungan menggunakan bantuan *IBM SPSS.v.20 for*

*Windows* maka didapat hasil perhitungan  $r_{hitung}$  sebagai berikut :

Tabel 3.4

**Hasil Uji Reliabilitas Setelah Uji Instrumen**

Variabel	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
Motivasi belajar siswa	0,723	0,388	Reliabel

(sumber : Data Diolah)

Gayatria Oktalina, 2014

Pengaruh penggunaan media interaktif audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI di SMA 1 Pangkalpinang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

### 3.6.2 Uji Validitas

Suatu instrumen itu memiliki kualitas apabila data tersebut terbukti valid. Seperti yang dijelaskan Arikunto (2009:103), “Validitas tes adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen.” Untuk dapat melihat apakah suatu instrumen penelitian itu valid atau tidak maka dapat dilakukan pengujian. Pengujian ini dilakukan untuk mengukur ketepatan dari instrumen yang digunakann dengan menggunakan rumus :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] \cdot [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

(Arikunto S, 2009:72)

Keterangan :

$r_{xy}$  = index korelasi

$\sum X$  = jumlah skor X

$\sum Y$  = jumlah skor Y

$\sum XY$  = jumlah skor X dan Y

$\sum X^2$  = jumlah kuadrat skor X

$\sum Y^2$  = jumlah skor kuadrat Y

*Gayatria Oktalina, 2014*

*Pengaruh penggunaan media interaktif audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI di SMA 1 Pangkalpinang*

*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu*

N = jumlah responden

Kriteria pengujian :

- Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  , maka item dinyatakan valid
- Jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  , maka item dinyatakan tidak valid

Dalam penelitian ini penulis menggunakan program *SPSS.v.20* untuk menguji validitas soal sehingga diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 3.5

Hasil Uji Validitas instrumen

No. Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,385	0,388	<b>tidak valid</b>
2	0,486	0,388	<b>Valid</b>
3	0,670	0,388	<b>Valid</b>
4	0,565	0,388	<b>Valid</b>
5	0,562	0,388	<b>Valid</b>
6	0,433	0,388	<b>Valid</b>
7	0,480	0,388	<b>Valid</b>
8	0,490	0,388	<b>Valid</b>
9	0,477	0,388	<b>Valid</b>
10	0,542	0,388	<b>Valid</b>
11	0,021	0,388	<b>Tidak valid</b>
12	0,435	0,388	<b>Valid</b>
13	0,434	0,388	<b>Valid</b>
14	0,373	0,388	<b>Tidak valid</b>
15	0,437	0,388	<b>Valid</b>
16	0,672	0,388	<b>Valid</b>
17	0,433	0,388	<b>Valid</b>
18	0,014	0,388	<b>Tidak valid</b>
19	0,413	0,388	<b>Valid</b>
20	0,493	0,388	<b>Valid</b>
21	0,532	0,388	<b>Valid</b>
22	0,216	0,388	<b>Tidak valid</b>
23	0,421	0,388	<b>Valid</b>
24	0,227	0,388	<b>Tidak valid</b>

Gayatria Oktalina, 2014

Pengaruh penggunaan media interaktif audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI di SMA 1 Pangkalpinang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

25	0,602	0,388	<b>Valid</b>
26	0,623	0,388	<b>Valid</b>

(Sumber : data diolah)

Dari data tabel di atas ada 6 butir item yang dinyatakan tidak valid karena nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$ . Butir item yang tidak valid adalah soal no 1, 11, 14, 18, 22, 24 yang selanjutnya dibuang.

### 3.7 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

#### 3.7.1 Teknik Analisis Data

##### - Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasarat dalam menganalisis data karena banyaknya metode analisis yang mensyaratkan bahwa data haruslah normal. Pengujian ini dilakukan sebelum sebelum pengolahan data, hal ini bertujuan untuk mendeteksi apakah distribusi data dalam suatu variabel yang akan diteliti itu normal atau tidak

Menurut Sugiyono, (2012: 75), “Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, jika data berdistribusi normal maka proses selanjutnya menggunakan perhitungan statistik parametris, sebaliknya jika data tidak berdistribusi normal maka untuk perhitungannya menggunakan

*Gayatria Oktalina, 2014*

*Pengaruh penggunaan media interaktif audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI di SMA 1 Pangkalpinang*

*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu*

statistik non parametrik.” Teknik pengujian yang akan digunakan oleh peneliti adalah teknik *Chi Kuadrat*.

Menurut Sudjana (2004:180) langkah-langkah untuk menguji normalitas distribusi data dengan Uji *Chi Kuadrat* adalah sebagai berikut :

(a) Menentukan skor terbesar dan terkecil

(b) Menentukan Rentangan (R)

$$R = \text{Skor terbesar} - \text{skor terkecil}$$

(c) Menentukan Banyaknya Kelas (BK)

$$BK = 1+3,3\log n \text{ (Rumus Sturgess)}$$

(d) Menentukan panjang kelas (i)

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

(e) Membuat tabulasi dengan tabel penolong

No.	Kelas	F	Nilai	$X_i^2$	f. $X_i$	f. $X_i^2$
1.	.....					
2.	.....					
	Jumlah					

(f) Menentukan rata-rata atau mean

$$\bar{x} = \frac{\sum fX_i}{n}$$

(g) Menentukan simpangan baku (S)

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

(h) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan :

Gayatria Oktalina, 2014

Pengaruh penggunaan media interaktif audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI di SMA 1 Pangkalpinang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- Menentukan batas kelas, yaitu skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5.

- Menilai Z-score untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Batas Kelas} - \bar{x}}{s}$$

- Mencari luas 0-Z dari tabel Kurva Normal dari 0-Z dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas.

- Mencari luas tiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka 0-Z, yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua dikurangi baris ketiga dan begitu seterusnya. Kecuali untuk angka berbeda pada baris paling tengah ditambahkan dengan angka pada garis berikutnya.

- Mencari frekuensi yang diharapkan (fe) dengan mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n).

- Menjadi Chi Kuadrat ( $X^2_{\text{hitung}}$ ) dengan rumus :

- Membandingkan ( $X^2_{\text{hitung}}$ ) dengan ( $X^2_{\text{tabel}}$ )

{untuk  $\alpha=0,05$  dan derajat kebebasan (db)= k-1 }

Kaidah keputusan :

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

Jika  $(X^2_{hitung}) \leq (X^2_{tabel})$  maka data berdistribusi normal

### 3.7.2 Pengujian Hipotesis

Untuk mengetahui apakah hipotesis yang dinyatakan penulis diterima atau ditolak maka dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t. Uji ini dilakukan untuk melihat apakah data yang akan diteliti memiliki perbedaan antar dua kelompok yang tidak saling berhubungan. Pengujian ini dilakukan dengan langkah-langkah :

a) Menentukan hipotesis

- $H_0 : \mu_A = \mu_B$  : tidak ada perbedaan antara motivasi belajar siswa yang menggunakan media Interaktif Audio Visual dengan yang tidak menggunakan.

b)  $H_a : \mu_A \neq \mu_B$  : terdapat perbedaan antara motivasi belajar siswa yang menggunakan media Interaktif Audio Visual dengan yang tidak menggunakan.

c) Mencari  $t_{hitung}$  dengan rumus :

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

Dimana:

$$S = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Dan untuk mencari  $s_1$  dan  $s_2$  digunakan rumus :

*Gayatria Oktalina, 2014*

*Pengaruh penggunaan media interaktif audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI di SMA 1 Pangkalpinang*

*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu*



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

(Sudjana. 2004:162)

**Kriteria Keputusan :**

- Jika  $t_{tabel} \leq t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima
- Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

*Gayatria Oktalina, 2014*

*Pengaruh penggunaan media interaktif audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI di SMA 1 Pangkalpinang*

*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu*