

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Design and Development (D&D)*. Metode *design and development* merupakan studi sistematis mengenai perancangan, pengembangan dan evaluasi yang memiliki tujuan untuk memperoleh dasar empiris dalam pembuatan sebuah produk, alat instruksional maupun tidak instruksional serta model baru maupun model yang disempurnakan (Richey & Klein dalam Tunissa *et al.*, 2022) Metode ini dipilih karena berfokus pada pengembangan sebuah produk dari mulai perencanaan, pengembangan sampai evaluasi. Metode ini relevan dengan tujuan penelitian dari peneliti dalam mengembangkan sebuah produk media pembelajaran sampai pada tahap media tersebut diuji coba dan dievaluasi.

Richey & Klein (dalam Nawangwulan *et al.*, 2022) menjelaskan bahwa metode D&D terbagi menjadi dua tipe yaitu penelitian produk/alat dan penelitian model. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian D&D tipe 1 yang berfokus pada perancangan dan pengembangan suatu produk. Desain penelitian D&D tipe 1 meliputi empat tahap yakni dikembangkan secara sistematis yang terdiri dari empat tahapan yaitu analisis (*anlysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan uji coba dan evaluasi (*try out and evaluation*) (Richey & Klein, 2007). Berdasarkan hal tersebut, peneliti menggunakan langkah-langkah pengembangan Richey & Klein tipe Product and Tool Research dengan tipe Tool Development and Use karena pada penelitian ini, peneliti melakukan pengembangan alat berupa media pembelajaran permainan dan untuk menguji kelayakan pada media tersebut.

3.2 Partisipan Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti memilih beberapa subjek yang diharapkan peneliti memberi peninjauan maupun penilaian terhadap produk yang dikembangkan peneliti. Sesuai dengan pernyataan Richey dan Klein (2007) bahwa partisipan dalam penelitian D&D dalam kategori produk dan alat adalah "*Designers*

Najwa Nurhafsah, 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU BERLATIH PADA MATERI MENULIS TEGAK BERSAMBUNG SISWA
KELAS III SEKOLAH DASAR**

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

(perancang), *developers* (pengembang), *evaluators* (evaluator), *users* (pengguna)”. Lebih lanjut subjek pada penelitian pengembangan media buku berlatih adalah sebagai berikut:

1. Designers

Partisipan yang terlibat sebagai *designers* atau perancang dalam penelitian ini yaitu penulis. Penulis merancang sebuah produk yang nantinya dapat digunakan oleh *users*. Selain itu, penulis juga berperan dalam proses pembuatan produk sampai dengan uji coba produk secara keseluruhan dari awal hingga akhir.

2. Developers

Partisipan yang terlibat sebagai *developers* atau pengembang dalam penelitian ini yaitu mencakup penulis, ilustrator, pengembang perangkat lunak, dan profesional kreatif lainnya yang secara langsung terlibat dalam menciptakan konten, aturan, dan aspek-aspek pada produk yang akan dibuat.

3. Evaluators

Partisipan yang terlibat sebagai *evaluators* dalam penelitian ini yaitu para ahli dan guru kelas III sekolah dasar. Dalam konteks penelitian, ahli dalam validator adalah individu yang memiliki kompetensi dan keahlian dalam bidang yang terkait dengan produk yang dikembangkan. Mereka berfungsi sebagai penilai untuk mengevaluasi kualitas dan kesesuaian produk dengan tujuan dan kriteria yang telah ditentukan (Sugiono, 2015). Ahli yang terlibat terdiri dari tiga yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Berikut penjelasan secara rinci.

1) Ahli Materi

Ahli materi yang terlibat dalam penelitian ini adalah dosen ahli bahasa yang berfokus pada bidang Bahasa Indonesia di Program studi PGSD UPI Kampus Cibiru serta guru kelas III sekolah dasar yang akan menilai serta memberi arahan terkait materi yang terdapat dalam pengembangan media pembelajaran buku berlatih.

2) Ahli Bahasa

Ahli bahasa yang terlibat dalam penelitian ini adalah dosen ahli Bahasa Indonesia di Program studi PGSD UPI Kampus Cibiru serta guru kelas III sekolah dasar yang akan memvalidasi penggunaan bahasa dalam pengembangan media pembelajaran buku berlatih.

3) Ahli Media

Ahli media yang terlibat dalam penelitian ini adalah dosen ahli yang berfokus pada bidang media dan desain di UPI Kampus Cibiru serta guru kelas III sekolah dasar yang akan memverifikasi dan memvalidasi kelayakan media dalam pengembangan media pembelajaran buku berlatih.

4. Users

Partisipan yang terlibat sebagai *users* atau pengguna media dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa. Berikut penjelasan secara rinci.

1) Guru

Guru kelas merupakan wali kelas dari kelas III SDN 120 Kotabaru yang ikut berperan dalam penggunaan produk dan menanggapi efektivitas penggunaan media buku berlatih pada materi menulis tegak bersambung

2) Siswa

Siswa yang terlibat yaitu siswa kelas III sekolah dasar yang memiliki permasalahan dalam keterampilan menulis tegak bersambung, sehingga tepat untuk dijadikan sebagai subjek eksperimen terhadap media pembelajaran buku berlatih pada materi menulis tegak bersambung

3.3 Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 120 Kotabaru yang berada di Jl. Kotabaru III No. 13 Kec. Regol Kota Bandung Provinsi Jawa Barat. Berdasarkan observasi peneliti sebelum penelitian, sekolah ini yang memiliki permasalahan dalam pembelajaran menulis huruf tegak bersambung belum adanya media atau materi menulis tegak bersambung yang terstruktur. Masalah tersebut sesuai dengan apa yang akan dilakukan peneliti yaitu mengembangkan suatu media buku berlatih yang akan melatih keterampilan menulis tegak bersambung siswa.

3,4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara, angket, kuesioner dan tes. Wawancara merupakan kegiatan komunikasi dua arah antara narasumber dengan pewawancara dengan tujuan untuk memperoleh informasi. Wawancara adalah jenis komunikasi yang melibatkan dua orang dalam

sebuah percakapan tanya jawab. Kuesioner atau angket merupakan sebuah cara mengumpulkan data berupa pernyataan atau pertanyaan tertulis yang nantinya para responden menjawab sesuai keadaan sebenarnya. Tes digunakan sebagai instrumen untuk menghasilkan data berupa hasil penilaian keterampilan menulis tegak bersambung (Heni Widiastuti, Ferry V.I.A Koagouw, 2018).

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data pada tahap analisis kebutuhan sebagai dasar dari pengembangan media. Narasumber dalam wawancara ini adalah guru kelas III sekolah dasar. Angket digunakan sebagai instrumen untuk divalidasi oleh validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media yang kemudian menghasilkan data berupa hasil penilaian. Kuesioner digunakan untuk menghasilkan data berupa hasil respon dari guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti. Kemudian tes yang akan berupa pretest dan posttest untuk mengetahui sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran permainan buku berlatih. Soal pretest diberikan diawal sebelum menggunakan media untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa. Sementara soal posttest diberikan setelah penggunaan media untuk mengetahui kemampuan siswa.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi dalam suatu penelitian. Instrumen yang digunakan peneliti pada penelitian pengembangan ini meliputi beberapa instrumen penelitian karena beracuan pada pelaksanaan tahapan metode penelitian D&D, diantaranya yaitu pedoman wawancara untuk melakukan wawancara pada tahap analisis, lembar angket validator, instrumen untuk mengumpulkan respon validasi ahli, pedoman kuesioner, dan tes.

Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian

No	Tahapan	Instrumen
1.	Analisis	Pedoman Wawancara Guru
2.	Pengembangan	1. Angket Ahli Materi
		2. Angket Ahli Bahasa
		3. Angket Ahli Media
3.	Uji Coba	1. Kuesioner Respon Guru
		2. Kuisoner Respon Peserta Didik

3.2.1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

Berikut ini merupakan kisi-kisi pertanyaan wawancara yang peneliti gunakan pada tahap analisis kebutuhan.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan

Aspek	Indikator	No. Butir
Kondisi Pembelajaran	Proses pembelajaran menulis tegak bersambung	1
	Metode yang digunakan dalam pembelajaran menulis tegak bersambung	2
	Kesulitan dalam proses pembelajaran menulis tegak bersambung	3
Analisis media pembelajaran yang digunakan	Penggunaan media pembelajaran	4,5
	Kesulitan dalam penggunaan media yang digunakan	6
	Pemanfaatan media buku menulis tegak bersambung sesuai kurikulum	7
	Saran jenis media yang digunakan untuk menulis tegak bersambung	8
Jumlah		8

Sumber: (Disesuaikan dari Novi, 2020)

3.2.2 Kisi-Kisi Angket Ahli Bahasa dan Materi

Berikut adalah kisi-kisi instrumen angket ahli materi dan bahasa yang digunakan ketika validasi media menulis tegak bersambung.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Ahli Bahasa dan Materi

Aspek	Indikator	No. Butir
Kelayakan	Kesesuaian materi dengan CP	1
Isi dan Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2
	Kesesuaian teks dengan materi	3
	Kesesuaian gambar dengan materi	4

	Isi materi jelas	5
	Kesesuaian susunan materi	6
	Materi huruf tegak bersambung sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III	7
Kelayakan Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	8
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	9
	Ketepatan struktur kalimat	10
	Keefektifan penggunaan kalimat	11
	Ketepatan tata bahasa dan ejaan yang digunakan	12
	Penggunaan bahasa sesuai dengan KBBI	13
Jumlah		13

Sumber: (Disesuaikan dari Novi, 2020)

3.2.3 Kisi-Kisi Angket Ahli Media

Berikut merupakan kisi-kisi instrumen validasi ahli media yang dipakai ketika validasi media menulis tegak bersambung.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No. Butir
Kualitas Teknis	Kebergunaan	Dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran	1
		Dapat melatih keterampilan menulis tegak bersambung peserta didik	2
	Efisiensi	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik kelas III	3
	Fungsionalitas	Media dapat berjalan dengan baik (semua komponen	4

Kualitas Desain	Keterbacaan	Bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan EYD atau kaidah bahasa	5
		Huruf dapat dibaca dengan jelas	6
		Ukuran huruf sesuai	7
		Komposisi warna huruf	8
	Kualitas tampilan/gambar	Kesesuain gambar dengan materi	9
		Pemilihan warna background	10
		Kombinasi warna media	11
		Warna tidak mengganggu materi	12
Jumlah		12	

Sumber: (Disesuaikan dari Novi, 2020)

3.2.4 Tes

Tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan tes membaca atau lisan (pretest dan posttest) untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Adapun instrumen dan rubrik penilaian keterampilan menulis tegak bersambung sebagai berikut.

Tabel 3. 5 Instrumen Penilaian Keterampilan Mneulis Tegak Bersambung

Kriteria	Sangat Baik 3	Baik 2	Cukup 1
Ketepatan	Ukuran huruf tepat sesuai dengan aturan penulisan, menggunakan huruf kapital di awal kalimat, dan semua kalimat di tulis dengan lengkap.	Ukuran huruf terlalu besar atau kecil tetapi masih dapat terbaca, menggunakan huruf kapital di awal kalimat, dan beberapa kalimat tidak di tulis dengan lengkap.	Ukuran huruf terlalu besar atau kecil sehingga tidak terbaca, tidak menggunakan huruf kapital di awal kalimat, dan semua kalimat tidak di tulis dengan lengkap.
Kejelasan	Huruf dapat di baca dengan jelas.	Huruf tebal atau tipis tetapi masih dapat terbaca.	Huruf terlalu tebal atau tipis sehingga tidak terbaca.

Kerapihan	Setiap hurufnya di tulis sejajar satu sama lainnya.	Beberapa hurufnya di tulis tidak sejajar.	Setiap hurufnya tidak di tulis dengan sejajar.
Jarak Penulisan	Jarak antar huruf dalam kata saling melekat dan jarak antar kata dalam kalimat jelas.	Jarak antar huruf dalam kata sedikit renggang dan jarak antar kata dalam kalimat kurang jelas.	Jarak antar huruf dalam kalimat renggang dan jarak antar kalimat tidak jelas.

Sumber: (Depdiknas, 2009)

Tabel 3. 6 Format Penilaian Keterampilan Menulis Tegak Bersambung

No	Nama	Kriteria				Jumlah	Skor
		Ketepatan	Kejelasan	Kerapihan	Jarak		
1							
2							
3							
4							
Dst.							

3.2.5 Kisi-Kisi Lembar Kuisiener Respon Guru

Berikut kisi-kisi untuk instrumen respon guru yang digunakan setelah uji coba media menulis tegak bersambung.

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Lembar Kuisiener Respon Guru

Aspek	Indikator yang dinilai	No. Butir
Aspek Materi	Kemudahan materi untuk dipahami oleh peserta didik kelas III SD	1
	Urutan dalam penyajian materi	2
	Kesesuain materi dengan CP	3
Aspek Bahasa	Penggunaan bahasa sesuai kaemampuan peserta didik kelas III SD	4
	Tulisan pada media mudah di baca oleh siswa	5

Aspek	Media pembelajaran mudah digunakan	6
Media	Media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik kelas III	7
	Fleksibilitas penggunaan	
	Media pembelajaran dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran	8
Jumlah		8

Sumber: (Disesuaikan dari Rahmah, 2023)

3.2.6 Kisi-Kisi Kuesioner Respon Peserta Didik

Berikut adalah kisi-kisi dari instrumen respon peserta didik yang digunakan setelah uji coba media menulis tegak bersambung.

Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Kuesioner Respon Peserta Didik

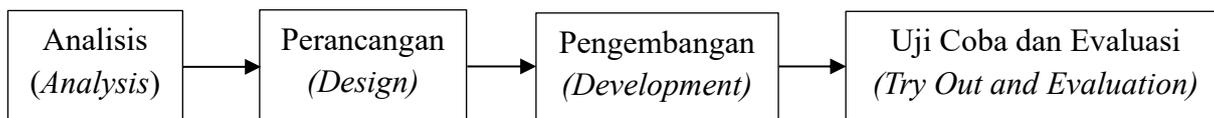
Aspek	Indikator yang dinilai	No. Butir
Tampilan Media	Kejelasan huruf dan gambar pada media buku berlatih	1
	Kemenarikan perpaduan warna pada media buku berlatih	2
Kesesuaian Media dalam Penggunaan	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa kelas III SD	3
	Tulisan pada media mudah untuk dibaca	4
	Media buku berlatih mudah digunakan tanpa kesulitan	5
Jumlah		5

Sumber: (Disesuaikan dari Rahmah, 2023)

3.6 Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan D&D tipe *Product and Tool Research*. Tipe ini melalui empat tahap meliputi analisis (*anlysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan uji coba dan evaluasi (*try*

out and *evaluation*) (Richey & Klein, 2007). Prosedur penelitian D&D tipe 1. Adapun prosedur penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian Pengembangan D&D Tipe 1

Dengan mengacu pada metode pengembangan yang digunakan, maka peneliti melaksanakan prosedur penelitian dengan langkah-langkah berikut.

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama pada prosedur penelitian pengembangan Richey & Klein tipe *Product and Tool Research* adalah analisis. Analisis merupakan kegiatan untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengetahui hubungannya satu sama lain dalam satu keseluruhan yang terpadu (Septiani *et al.*, 2020). Tahap analisis ini adalah tahapan awal dalam sebuah penelitian yang dilakukan sebelum tahap *design*. Dalam tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan materi maupun media pembelajaran, menganalisis lingkungan dan fasilitas, menganalisis kurikulum, dan menganalisis materi pembelajaran bahasa Indonesia yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran dan menganalisis karakter siswa.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap kedua pada prosedur penelitian pengembangan Richey & Klein tipe *Product and Tool Research* adalah perancangan. Perancangan merupakan tahapan untuk penguraian berbagai kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran yang termasuk didalamnya adalah tujuan, pengetahuan, dan berbagai komponen yang diperlukan (Febrista & Efrizon, 2021). Pada tahap kedua ini, peneliti mendesain produk, aplikasi yang digunakan adalah *Canva*. *Canva* adalah aplikasi desain grafis online. Aplikasi ini digunakan untuk mendesain layout, mengedit huruf, membuat gambar, memberi tulisan, dan menyusun media menulis tegak bersambung.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga pada prosedur penelitian pengembangan Richey & Klein tipe *Product and Tool Research* adalah pengembangan (*development*). Pengembangan

merupakan suatu proses atau langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Pada tahap ini, apabila rancangan media sudah selesai dibuat, maka peneliti mulai mengembangkan media buku berlatih menulis tegak bersambung sesuai dengan CP, mendesain media menulis tegak bersambung. Kemudian setelah pembuatan produk media selesai, peneliti melakukan uji validasi menggunakan instrument validasi media kepada ahli materi dan ahli media. Apabila ditemukan bagian yang masih memerlukan adanya perbaikan, maka peneliti melakukan revisi terhadap media menulis buku berlatih sebelum nantinya dilakukan uji coba lapangan di sekolah dasar.

d. Tahap Uji Coba dan Evaluasi (*Try Out and Evaluation*)

Tahap keempat pada prosedur penelitian pengembangan Richey & Klein tipe 1 adalah uji coba dan evaluasi (*try out and evaluation*). Pada tahap kegiatan evaluasi ini dilakukan dengan tujuan mengetahui kelemahan atau kekurangan produk serta saran dan masukan dari para ahli sehingga produk dapat dikategorikan layak dan berkualitas. Berdasarkan hal tersebut, produk dapat digunakan oleh pengguna dan kemudian di uji coba.

3.7 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data *mixed methods research* yang digunakan untuk mengolah data dan menafsirkan data. *Mixed methods research* merupakan gabungan metode penelitian antara model kualitatif dan kuantitatif. Untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil angket validasi ahli, hasil *pretest* dan *posttest*, dan kuesioner respon guru serta peserta didik. Penelitian ini menggunakan beberapa analisis data untuk menjawab setiap rumusan permasalahan yang ada. Berikut penjelasan dari setiap analisis data yang digunakan.

3.7.1 Kualitatif

Kualitatif digunakan untuk menganalisis data catatan desain dan catatan pengembangan yang diperoleh. Selain itu, analisis data kualitatif juga digunakan untuk menganalisis data kondisi siswa sebelum dan sesudah penggunaan media yang diperoleh dari instrumen pedoman wawancara. Analisis data kualitatif akan disajikan secara rinci dalam bentuk deskriptif untuk memberikan gambaran secara jelas mengenai suatu keadaan atau kejadian yang terjadi di lapangan. Menurut

Miles & Huberman (1994) dalam Fadli (2021) ada tiga jenis kegiatan dalam analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Adapun gambaran kegiatannya sebagai berikut:

a. Reduksi data

Reduksi data yang berarti menerangkan, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan pola serta membuang yang dianggap tidak perlu. Artinya data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencari bila diperlukan.

b. Penyajian data

Penyajian data dilakukan untuk melihat gambaran baik secara keseluruhan atau data tertentu. Pada tahap ini bertujuan untuk mengklasifikasikan serta menyajikan data sesuai dengan inti permasalahan yang dianalisis.

c. Kesimpulan

Tahap kesimpulan, peneliti menjelaskan kesimpulan atas data yang telah disajikan. Menarik kesimpulan atau verifikasi adalah suatu proses penarikan kesimpulan sehingga mampu menjawab rumusan masalah penelitian.

3.7.2 Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan atau mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiono, 2015). Teknik statistik deskriptif ini dilakukan pada tahap development dan evaluation dengan statistik deskriptif data dari angket validasi ahli dan kuesioner respon. Berikut adalah teknik statistika deskriptif yang dilakukan pada penelitian ini.

1. Modus

Statistik deskriptif modus digunakan untuk menganalisis data respons guru dan siswa yang diperoleh dari instrumen kuesioner. Modus dikenal sebagai nilai yang sering muncul atau data yang paling tinggi frekuensinya. Dalam suatu data yang disajikan memungkinkan modus terjadi dalam bentuk data tunggal atau data berkelompok. Pada data tunggal modus dapat ditemukan dengan melihat nilai data yang paling sering muncul, sedangkan modus data kelompok merupakan nilai data

yang berulang kali muncul dalam kumpulan data berkelompok. Adapun berikut rumus yang digunakan jika modus dalam bentuk data berkelompok.

2. Mean

Statistik deskriptif mean digunakan untuk menganalisis data hasil penilaian kelayakan produk yang diperoleh dari instrumen angket. Instrumen angket tersebut terdiri dari angket bahasa dan materi serta angket media. Dalam menghitung rata-rata untuk data tunggal, dilakukan dengan pembagian jumlah seluruh data dengan banyaknya data. Sedangkan, pada rata-rata data berkelompok atau data distribusi frekuensi, dilakukan dengan menghitung terlebih dahulu titik tengah dari tiap kelas interval, kemudian melakukan perhitungan dengan rumus rata-rata hitung.

Adapun teknik pengumpulan data validasi dengan menggunakan skala likert, berikut rumus perhitungan skala likert.

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

Ps = Presentase

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor idea

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus pada skala likert kemudian digambarkan sesuai dengan kategori interpretasi skor seperti berikut.

Tabel 3. 9 Kategori Interpretasi Skor

Interval	Kualifikasi
81% - 100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41% - 60%	Kurang Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Sugiono, 2015)

3.7.3 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah distribusi data dari pretest dan posttest mengikuti distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hipotesis yang diujikan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

Najwa Nurhafsah, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA BUKU BERLATIH PADA MATERI MENULIS TEGAK BERSAMBUNG SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data berdistribusi tidak normal

Jika nilai signifikansi dari uji Shapiro-Wilk lebih besar dari tingkat signifikansi yang ditentukan ($\text{sig} > 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) diterima, dan dapat disimpulkan bahwa data mengikuti distribusi normal maka dilankan uji t atau *paired samples t-test*. Namun, jika nilai signifikansi dari uji Shapiro-Wilk kurang dari tingkat signifikansi yang ditentukan ($\text{sig} < 0,05$), maka hipotesis alternatif (H_a) diterima, dan dapat disimpulkan bahwa data tidak mengikuti distribusi normal maka dilanjutkan dengan uji *wilcoxon sign rank test*.

3.7.4 Uji T

Uji T adalah uji statistika yang digunakan untuk menguji berulang dua kelompok yang berbeda, juga dikenal sebagai dua sampel berpasangan dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Desain ini hanya menggunakan satu kelas untuk dijadikan bahan penelitian tanpa adanya kelas kontrol. Sebelum diberikan perlakuan, siswa diberikan dahulu pretest, kemudian diberi perlakuan dengan menggunakan media buku berlatih yang selanjutnya dilakukan posttest. Karena alat uji ini adalah alat analisis paramterik, syarat utamanya adalah bahwa data harus berdistribusi normal, yang bertujuan untuk menentukan apakah ada atau tidaknya Pengaruh. Adapun dasar dalam pengambilan keputusan Uji T yaitu sebagai berikut.

1. Jika nilai Signifikansi (Sig.) $<$ probabilitas 0,05 maka hipotesis diterima.
2. Jika nilai Signifikansi (Sig.) $>$ probabilitas 0,05 maka hipotesis ditolak.

3.7.5 Uji Wilcoxon

Uji *Wilcoxon* adalah uji non-parametrik yang digunakan untuk menganalisis data yang tidak berdistribusi normal. Uji ini menganalisis hasil berpasangan dari dua data untuk mengetahui apakah ada perbedaan. Uji Wilcoxon Signed Rank, juga dikenal sebagai Uji Pasangan Pertandingan Wilcoxon, adalah uji nonparametris yang digunakan untuk mengevaluasi signifikansi perbedaan antara dua data berpasangan yang berskala ordinal tetapi tidak berdistribusi normal (Sugiyono, 2017). Perhitungan uji Wilcoxon menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS

Kriteria pengujian hipotesis menggunakan *Wilcoxon sign rank test* adalah jika nilai probabilitas (prob) lebih besar dari taraf signifikansi yang telah ditetapkan ($\alpha = 0,05$). Adapun dasar dalam pengambilan keputusan dalam Uji *Wilcoxon* yaitu sebagai berikut.

Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih kecil dari $< 0,05$, maka H_a diterima.

Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih besar dari $> 0,05$, maka H_a ditolak.