

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Pendekatan dan Metode Penelitian

Pada penelitian ini pendekatan yang dilakukan untuk menjawab persoalan yang diangkat dalam rumusan masalah dalam penelitian ialah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen. Pada penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu pemanfaatan media *DIGITAL STORYTELLING* sebagai variabel X dan berpikir kritis mahasiswa sebagai variabel Y. Adapun hubungan antar variabel sebagai berikut:

**Tabel 3.1.**

**Hubungan antar Variabel Penelitian**

Variabel terikat	kemampuan mahasiswa pada aspek memahami (Y1)	kemampuan mahasiswa pada aspek menerapkan (Y2)	kemampuan mahasiswa pada aspek menganalisis (Y3)	kemampuan mahasiswa pada aspek mengevaluasi (Y4)	kemampuan mahasiswa pada aspek mencipta (Y5)
Variabel bebas					
Media pembelajaran <i>Digital Storytelling</i> (X)	XY1	XY2	XY3	XY 4	XY5

Keterangan:

XY1 : Peningkatan hasil belajar mahasiswa aspek mengmenganalisis pada pelajaran bahasa inggris dengan menggunakan *Digital*

- Storytelling.*
- XY2 : Peningkatan hasil belajar mahasiswa aspek menerapkan pada pelajaran bahasa inggris dengan menggunakan *Digital Storytelling.*
- XY3 : Peningkatan hasil belajar mahasiswa aspek menganalisis pada pelajaran bahasa inggris dengan menggunakan *Digital Storytelling.*
- XY4 : Peningkatan hasil belajar mahasiswa aspek mengevaluasi pada pelajaran bahasa inggris dengan menggunakan *Digital Storytelling.*
- XY5 : Peningkatan hasil belajar mahasiswa aspek kreatifitas pada pelajaran bahasa inggris dengan menggunakan *Digital Storytelling.*

### 3.2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah *times series design*. *Times series design* adalah desain penelitian dengan hanya meneliti satu kelas eksperimen tanpa membandingkan dengan kelas lain yang dilakukan pada rentang waktu setidaknya lebih dari satu kali eksperimen. Tujuan penggunaan desain penelitian *times series design* adalah peneliti ingin terfokus dalam meneliti pemanfaatan *Digital Storytelling* terhadap berpikir kritis mahasiswa tanpa adanya perbandingan dengan media lainnya dikarenakan pada penelitian ini yang menjadi fokus utama penelitiannya ialah media *Digital Storytelling*.

Desain penelitian *time series design* ini, diawali dengandiberikan *pre-test* kemudian dilanjutkan dengan adanya perlakuan atau *treatment* dan di akhiri dengan *post test*. Pola tersebut dilakukan sebanyak tiga kali untuk melihat hasil peningkatan antara *pretest* dan *post test*. Maka dari itu pola umum desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 3.2.**

#### **Desain Penelitian *Times Series Design***

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post test</i>
$O_1$	$X_1$	$O'_1$

$O_2$	$X_2$	$O'_2$
$O_3$	$X_3$	$O'_3$

Keterangan :

$O_1, O_2, O_3$  = Nilai *pre-test* sebelum *treatment*

$X_1, X_2, X_3$  = Perlakuan kelompok eksperimen menggunakan *Digital Storytelling*

$O'_1, O'_2, O'_{31}$  = Nilai *post-test* setelah *treatment*

### 3.3. Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah Mahasiswa semester 2 jurusan Bahasa Inggris Universitas Islam Negeri Bandung. Pembatasan populasi dilakukan dengan populasi sasaran (*target population*) dan Populasi terjangkau (*accessible population*). Pada populasi ini akan diambil sampel yang dapat mewakili seluruh populasi yang akan dijadikan kelas eksperimen.

#### 3.3.2. Sampel Penelitian

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *cluster sampling*. Pengambilan sampel dengan menggunakan *cluster sampling*, dimana pemilihan kelas tidak lagi random tetapi menggunakan kelas yang sudah dibentuk sebelumnya dan dibantu oleh pengajarmata kuliah Bahasa Inggris yang mengetahui dan menurutnya cocok untuk penelitian ini. Maka dari itu dipilih satu kelas pada angkatan 2015 (Mahasiswa semester 2) kelas A yang berjumlah 32 Mahasiswa untuk dijadikan sampel dalam penelitian ini

### 3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah Tes uraian. Tujuan penggunaan instrument tes uraian non objektif adalah untuk melihat peningkatan hasil belajar kognitif pada level berpikir kritis setelah diberikan *treatment* yaitu penggunaan media *Digital Storytelling* sendiri.

Penelitian ini menggunakan tes dengan Bentuk Uraian Non-Objektif sebagai instrument penelitian. Menurut Arifin (2009, 127) tes dengan Bentuk Uraian Non Objekt (BUNO) dapat digunakan untuk menilai hasil belajar yang bersifat kompleks, seperti kemampuan menghasilkan serta menyusun dan menyatakan ide. Oleh karenanya, dengan tes uraian ini mahasiswa dapat mengisi jawaban secara lebih luas dan pada bentuk uraian non objektif ini menuntut mahasiswa untuk menjawab soal dengan lebih luas sesuai dengan kemampuan berpikirnya masing-masing sehingga hasil tes dapat menunjukkan kemampuan berpikir kritis dari mahasiswa.

Pemberian skor soal bentuk uraian non-objektif ini jabarkan dalam rentang skor 0-4. Dengan skor minimal nol jika mahasiswa tidak sama sekali menjawab soal dan skor 4 sebagai skor maksimal ditentukan oleh penyusun soal dengan pedoman jawaban yang sudah disusun sebelumnya menrujuk pada materi yang disusun peneliti yang mengacu pada buku pelajaran dan modul perkuliahan Bahasa Inggris.

Soal uraian juga akandiperiksa dengan menggunakan metode *point method*. Menurut Arifin (2009, 130) metode ini ialah metode yang membandingkan jawaban dengan jawaban ideal yang terdapat pada kunci jawaban yang sebelumnya telah disusun peneliti.

Teknis pelaksanaan tes uraian dibagi menjadi dua yaitu *pre-test* dan *post-test*. Pelaksanaan *pre-test* dilakukan pada awal sebelum dilakukan *treatment*, setelah *pre-test* selesai mahasiswa akan diberikan sebuah *treatment* dan di akhiri dengan *post-test*. Pola tersebut dilakukan sebanyak minimal tiga kali untuk melihat seberapa efektifitas penggunaan *Digital Storytelling* terhadap kemampuan berpikir kritis

### **3.5. Teknik Menganalisis Instrumen**

Penelitian ini menggunakan Instrumen tes uraian non objektif. Untuk memastikan bahwa instrument yang digunakan dalam penelitian ini memiliki kualitas yang baik sehingga dapat menghasilkan nilai yang objektif dan akuratserta mampu dipertanggungjawabkan hasilnya. Sebelum instrument dapat digunakan di lapangan dalam proses penelitian, terdapat prosedur penelitian yang harus ditempuh yakni menganalisis

kualitas instrument yang pada penelitian ini ialah tes dan angket. Untuk menganalisis kualitas instrument dilakukan uji coba instrument. Pada uji coba instrumen ini dilakukan sebelum melakukan uji lapangan. Instrumen yang dipakai adalah tes soal uraian non-objektif. Uji coba instrumen ini bertujuan untuk mengetahui validitas, reliabilitas dan tingkat kesukaran instrumen untuk mengetahui kelayakan instrumen sebelum digunakan pada kelas eksperimen.

### 3.5.1 Uji Validitas Tes Uraian

Validitas yang digunakan dalam instrument penelitian ini adalah validitas empiris. Menurut Arifin (2009, hlm. 249) Validitas empiris yaitu menganalisis korelasi sehingga bertujuan untuk mengetahui hubungan antara skor tes dengan kriteria yang sudah disusun oleh peneliti. Congruent Validity dipilih sebagai jenis validitas empiris yaitu untuk mengetahui korelasi antara tes sejenis (skor tes bahasa Inggris dengan skor tes bahasa Inggris) Untuk mengetahui validitas instrumen digunakan rumus statistik *product moment correlation*. Pada perhitungannya dengan menghubungkan (korelasi) jumlah skor ganjil dengan jumlah skor genap. Kemudian diuji tingkat signifikansinya. Maka dari itu sebelum instrumen digunakan akan dilaksanakan uji instrumen. Rumus *Person Product Moment* dijabarkan sebagai berikut :

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

Arifin (2009, hlm.254)

Keterangan

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan

N = Jumlah responden

X = Skor item tes

Y = Skor responden

Untuk menafsirkan tinggi rendahnya validitas dari koefisien korelasi, digunakan pedoman pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Kriteria Acuan Validitas**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
$\pm 0.00 - \pm 0.20$	Sangat Rendah
$\pm 0.20 - \pm 0.40$	Rendah
$\pm 0.40 - \pm 0.60$	Sedang
$\pm 0.60 - \pm 0.80$	Tinggi
$\pm 0.80 - \pm 1.00$	Sangat Tinggi

(Arifin. 2009. hlm: 257)

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 257) Untuk menguji tingkat signifikansi dari instrument tersebut, maka hasil koefisien korelasi yang telah didapatkan tersebut diuji dengan rumus signifikansi di bawah ini:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

r = Koefisien Korelasi

n = jumlah responden

Jika t hitung > t tabel pada taraf signifikansi 0.05 dengan derajat kebebasan (dk)= n-1 maka soal valid.

Setelah dilakukan penghitungan, maka didapat hasil Validitas instrumen yang dijelaskan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3.4**  
**Hasil Perhitungan Validitas Instrumen**

R	Kriteria	t-hitung	t-tabel	keterangan
0.65	Tinggi	4.81	1.695	signifikan

Tabel diatas menunjukkan bahwa instrument yang digunakan dalam penelitian ini dikategorikan sebagai instrument yang valid dengan tingkat validitas yang tinggi sehingga instrument dapat digunakan untuk mengambil data dalam eksperimen.

### 3.5.2. Uji Reliabilitas

Menurut Arifin (2009, hlm:258) mengatakan “reliabilitas adalah tingkat atau derajat konsistensi dari suatu instrumen”. Dengan kata lain suatu tes dapat dikatakan reliabilitas itu jika hasil yang didapat dari sebuah tes mendapatkan hasil yang sama walaupun dilakukan dengan kelompok, waktu dan kesempatan yang berbeda. jenis cara mengukur reliabilitas ialah dengan koefisien konsistensi internal atau metode *split half method* yaitu mengorelasikan butir soal ganjil dengan genap. Untuk pengujian reliabilitas digunakan rumus *Cronbach Alpha*.

$$\alpha = \left( \frac{R}{R-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_x^2} \right)$$

(Arifin, 2009. Hlm:264)

Keterangan :

R = Jumlah butir soal

$\sigma_i^2$  = Varian butir soal

$\sigma_x^2$  = Varian skor soal

Hasil perhitungan  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dengan kriteria kelayakan adalah sebagai berikut:

- $r_{hitung} > r_{tabel}$  berarti reliable
- $r_{hitung} < r_{tabel}$  berarti tidak reliable

Teknisnya penghitungan Uji Reliabilitas akan dibantu dengan aplikasi SPSS versi 16.0. Hasil rhitung akan dibandingkan dengan rtabel dengan taraf signifikansi 0.05 dengan derajat kebebasan

$(dk) = n-1$ . Apakah nilai reliabilitas lebih besar dari rtabel maka instrumen dinyatakan reliable.



Tabel 3.5

**Hasil Uji Reliabilitas Instrumen**

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	33	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	33	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.815	10

Dari tabel uji realibilitas di atas diketahui bahwa nilai realibilitas pada tes sebesar 0.815. Untuk memastikan apakah instrument tersebut dapat dikatakan *reliable* atau tidak, maka digunakan r tabel dengan taraf signifikansi 0.05 yang telah diketahui bahwa r tabel adalah 0.355. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yakni  $0.815 > 0.388$  artinya bahwa instrument dapat dinyatakan *reliable* dan dapat digunakan sebagai alat pengumpul data penelitian.

**3.5.3 Menganalisis Butiran Soal**

Untuk mengadakan identifikasi soal-soal yang baik, kurang baik dan soal yang jelek maka perlu dilakukan menganalisis butir soal, diantaranya:

**Tingkat kesukaran soal**

Tingkat Kesukaran Soal menurut Arifin (2009, hlm. 266) ialah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal. Kesimpulannya, soal harus bersifat proporsional atau seimbang yang dimana suatu soal tidak ada yang dominan sukar maupun mudah.

Rumus tingkat kesukaran yang digunakan menggunakan sebagai berikut :

$$TK = \frac{\text{Rata - rata}}{\text{Skor maksimum tiap soal}}$$

Arifin (2014, hlm 135)

Adapun kriteria penafsiran tingkat kesukaran soal:

- a) 0,00 – 0,30 = sukar
- b) 0,31 – 0,70 = sedang
- c) 0,70 – 1,00 = mudah

Berdasarkan hasil pengolahan data dan penghitungan tingkat kesukaran dari 10 soal dalam instrument tes dijelaskan dalam tabel di bawah ini

**Tabel 3.6**  
**Hasil Penghitungan Tingkat Kesukaran**  
**Instrumen Tes**

No Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Kategori
1	0.95	Mudah
2	0.31	Sedang
3	0.39	Sedang
4	0.42	Sedang
5	0.72	Sedang
6	0.36	Sedang
7	0.57	Sedang
8	0.36	Sedang
9	0.46	Sedang
10	0.39	Sedang

### Daya pembeda

Daya Pembeda (*Discrimination Power*) menurut Arifin (2009, hlm 273) ialah pengukuran sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang belum atau kurang menguasai kompetensi. Berdasarkan kriteria tertentu Arifin (2009, hlm.273) perhitungan daya pembeda (DP) tiap butir soal menggunakan rumus :

$$DP = \frac{(XKA - XKB)}{Skor maks}$$

Arifin (2009, hlm. 133)

Keterangan :

- DP = Daya pembeda
- XKA = Rata-rata kelompok atas
- XKB = Rata-rata- kelompok bawah
- Skor Maks = Skor Maksimal

Untuk menginterpretasikan koefisien daya pembeda tersebut dapat digunakan kriteria yang dikembangkan oleh tabel sebagai berikut

**Tabel 3.7**

#### Kriteria Acuan Daya Pembeda

Index of discrimination	Item evaluation
0.40 ke atas	Sangat baik
0.30 - < 0.40	Baik
0.20 - < 0.30	Cukup
< 0.20	Kurang baik

Berdasarkan pengolahan data dan hasil penghitungan dengan menggunakan *Microsoft excel*, diketahui data daya pembeda yang dijelaskan dalam tabel di bawah ini

**Tabel 3.8.**

**Hasil Penghitungan Daya Pembeda Instrumen Tes**

No Butir Soal	Daya Pembeda	Kategori
1	1.91	Sangat Baik
2	0.63	Sangat Baik
3	0.79	Sangat Baik
4	0.84	Sangat Baik
5	0.72	Sangat Baik
6	1.14	Sangat Baik
7	0.72	Sangat Baik
8	0.94	Sangat Baik
9	0.78	Sangat Baik
10	0.82	Sangat Baik

### 3.6. Teknik Menganalisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik menganalisis data dengan cara kuantitatif dimana data yang diperoleh dari sampel melalui instrumen penelitian akan digunakan untuk menguji hipotesis yang disusun pada Bab 1. Teknik Menganalisis pengolahan data dilakukan dengan penghitungan *gain* dari hasil penghitungan rata-rata skor *pretest* dan *posttest*. Penghitungan *gain* dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dapat dengan menghitung *gain* atau selisih dari *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen. Nilai *gain* dapat ditentukan dengan rumus berikut:

$$G = \text{Skor } posttest - \text{skor } pretest$$

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *software Microsoft Excel* dan SPSS 16.0. Adapun pada uji hipotesis digunakan teknik statistik uji perbedaan dua rata-rata atau uji t dependen dengan terlebih dahulu dilakukan uji normalitas.

### 3.6.1 Normalitas

Uji normalitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk menguji kenormalan atau keabsahan distribusi data. Data yang mempunyai distribusi normal berarti memiliki sebaran yang normal pula. Artinya data tersebut dapat mewakili populasi. Dalam penelitian Ramdani (2017, hlm. 49) disebutkan bahwa uji normalitas dilakukan untuk mengetahui *gain pretest* dan *post test* dari kelas eksperimen apakah hasilnya berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan berkaitan dengan pengujian variabel dengan asumsi *gain* mengikuti distribusi normal. Jika asumsi tidak dipatuhi maka uji statistic menjadi tidak valid dan statistik parametrik tidak dapat digunakan.

Pada penelitian ini, uji normalitas akan dilakukan dengan menggunakan uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* pada aplikasi SPSS 16.0. Kriteria pengujiannya yaitu dengan menetapkan taraf signifikansi, jika taraf signifikansi yang diperoleh kurang ( $<$ ) 0.05 maka sampel bukan berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Namun jika sebaliknya, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

### 3.6.2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah data yang diteliti dapat dipastikan merupakan data yang berdistribusi normal. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan rumus uji-t dependen. Uji hipotesis dilakukan karena penelitian mengkaji perbandingan hasil belajar antara sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*). Pada uji hipotesis ini dilakukan perbandingan antara t-hitung dan t-tabel jika t-hitung lebih besar atau sama dengan t-tabel maka  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima yang

memiliki arti *Digital Storytelling* dapat meningkatkan berpikir kritis mahasiswa, jika t-hitung lebih kecil dari pada t-tabel maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak yang berarti *Digital Storytelling* tidak dapat meningkatkan berpikir kritis mahasiswa.

**Hipotesis umum dari penelitian ini, yaitu:**

**Hipotesis Nol ( $H_0: \mu_1 = \mu_{12}$ )**

Artinya, kemampuan berpikir kritis mahasiswa setelah menggunakan media setelah memanfaatkan media *Digital Storytelling* lebih kecil atau sama dengan kemampuan berpikir kritis mahasiswa sebelum memanfaatkan media *Digital Storytelling* pada pembelajaran Bahasa Inggris

**Hipotesis Kerja ( $H_1: \mu_1 > \mu_{12}$ )**

Artinya, kemampuan berpikir kritis mahasiswa setelah menggunakan media setelah memanfaatkan media *Digital Storytelling* lebih besar dari kemampuan berpikir kritis mahasiswa sebelum memanfaatkan media *Digital Storytelling* pada pembelajaran Bahasa Inggris

**Hipotesis khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:**

**1. Hipotesis Aspek Memahami**

**Hipotesis Nol ( $H_0: \mu_1 = \mu_{12}$ )**

Artinya, kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada aspek memahami (C2) setelah menggunakan media setelah memanfaatkan media *Digital Storytelling* lebih kecil atau sama dengan kemampuan berpikir kritis mahasiswa aspek memahami (C2) sebelum memanfaatkan media *Digital Storytelling* pada pembelajaran Bahasa Inggris

**Hipotesis Kerja ( $H_1: \mu_1 > \mu_{12}$ )**

Artinya, kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada aspek memahami (C2) setelah menggunakan media setelah memanfaatkan media *Digital Storytelling* lebih besar dari kemampuan berpikir kritis mahasiswa aspek memahami (C2)

sebelum memanfaatkan media *Digital Storytelling* pada pembelajaran Bahasa Inggris

## 2. Hipotesis Aspek Menerapkan

### **Hipotesis Nol ( $H_0:\mu_1=\mu_{12}$ )**

Artinya, kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada aspek menerapkan (C3) setelah menggunakan media setelah memanfaatkan media *Digital Storytelling* lebih kecil atau sama dengan kemampuan berpikir kritis mahasiswa aspek menerapkan (C3) sebelum memanfaatkan media *Digital Storytelling* pada pembelajaran Bahasa Inggris

### **Hipotesis Kerja ( $H_1:\mu_1>\mu_{12}$ )**

Artinya, kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada aspek menerapkan (C3) setelah menggunakan media setelah memanfaatkan media *Digital Storytelling* lebih besar dari kemampuan berpikir kritis mahasiswa aspek menerapkan (C3) sebelum memanfaatkan media *Digital Storytelling* pada pembelajaran Bahasa Inggris

## 3. Hipotesis Aspek Menganalisis

### **Hipotesis Nol ( $H_0:\mu_1=\mu_{12}$ )**

Artinya, kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada aspek menganalisis (C4) setelah menggunakan media setelah memanfaatkan media *Digital Storytelling* lebih kecil atau sama dengan kemampuan berpikir kritis mahasiswa aspek menganalisis (C4) sebelum memanfaatkan media *Digital Storytelling* pada pembelajaran Bahasa Inggris

### **Hipotesis Kerja ( $H_1:\mu_1>\mu_{12}$ )**

Artinya, kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada aspek menganalisis (C4) setelah menggunakan media setelah memanfaatkan media *Digital Storytelling* lebih besar dari kemampuan berpikir kritis mahasiswa aspek menganalisis (C4) sebelum memanfaatkan media *Digital Storytelling* pada pembelajaran Bahasa Inggris

#### 4. Hipotesis Aspek Mengevaluasi

##### **Hipotesis Nol ( $H_0: \mu_1 = \mu_{12}$ )**

Artinya, kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada aspek mengevaluasi (C5) setelah menggunakan media setelah memanfaatkan media *Digital Storytelling* lebih kecil atau sama dengan kemampuan berpikir kritis mahasiswa aspek mengevaluasi (C5) sebelum memanfaatkan media *Digital Storytelling* pada pembelajaran Bahasa Inggris

##### **Hipotesis Kerja ( $H_1: \mu_1 > \mu_{12}$ )**

Artinya, kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada aspek mengevaluasi (C5) setelah menggunakan media setelah memanfaatkan media *Digital Storytelling* lebih besar dari kemampuan berpikir kritis mahasiswa aspek mengevaluasi (C5) sebelum memanfaatkan media *Digital Storytelling* pada pembelajaran Bahasa Inggris

#### 5. Hipotesis Aspek Mencipta

##### **Hipotesis Nol ( $H_0: \mu_1 = \mu_{12}$ )**

Artinya, kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada aspek mencipta (C6) setelah menggunakan media setelah memanfaatkan media *Digital Storytelling* lebih kecil atau sama dengan kemampuan berpikir kritis mahasiswa aspek mencipta (C6) sebelum memanfaatkan media *Digital Storytelling* pada pembelajaran Bahasa Inggris

##### **Hipotesis Kerja ( $H_1: \mu_1 > \mu_{12}$ )**

Artinya, kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada aspek mencipta (C6) setelah menggunakan media setelah memanfaatkan media *Digital Storytelling* lebih besar dari kemampuan berpikir kritis mahasiswa aspek mencipta (C6) sebelum memanfaatkan media *Digital Storytelling* pada pembelajaran Bahasa Inggris



### 3.7. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan yang dilakukan oleh peneliti selama menempuh penelitian. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut.

1. Melaksanakan observasi awal ke tempat penelitian yang akan menjadi lokasi penelitian yaitu Universitas Islam Negeri Bandung
2. Menetapkan pokok bahasan yang akan digunakan untuk penelitian.
3. Menyusun proposal penelitian.
4. Membuat lembar pengesahan proposal penelitian.
5. Melakukan bimbingan terhadap dosen pembimbing skripsi
6. Menyusun kisi-kisi instrumen untuk penelitian.
7. Membuat instrumen penelitian berupa soal tes uraian mengacu pada kisi-kisi instrumen penelitian yang telah ditetapkan.
8. Membuat kunci jawaban instrumen penelitian.
9. Mengembangkan media *Digital Storytelling* yang akan digunakan dalam penelitian.
10. Melakukan *expert judgement* terhadap media dan instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian.
11. Melakukan uji coba instrumen terhadap mahasiswa diluar sampel penelitian.
12. Mengmenganalisis hasil ujicoba instrumen penelitian, kemudian merevisi dan menentukan soal yang layak untuk dijadikan instrumen penelitian.
13. Melakukan eksperimen penelitian dengan tahapan:
  - a. Mengambil sampel untuk penelitian dari populasi kelas yang sudah dituju.
  - b. Memberikan soal awal (*pretest*) kepada sampel dan diberikan sebuah *treatment* selanjutnya dilakukan *post test* yang dilakukan sebanyak tiga kali.
  - c. Mengmenganalisis dan mengolah data hasil penelitian.
  - d. Menyusun laporan hasil dari penelitian.