

BAB III

MÉTODE PANALUNGTIKAN

3.1 Méthode Panalungtikan

Méthode panalungtikan minangka cara anu digunakeun ku panalungtik pikeun ngahontal tujuan sarta ngajawab pasualan-pasualan anu karandapan dina ieu panalungtikan. Méthode panalungtikan nyaéta prosédur atawa léngkah-léngkah sistematis dina nyusun karangan ilmiah. Méthode panalungtikan ilaharna ngawengku informasi atawa data hasil ti panalungtik anu maluruh ieu pasualan. (Suryana 2010 kc. 20).

Dina ieu panalungtikan, baris ngagunakeun pamarekan kuantitatif kalawan méthode ékspérimén. Pamarekan kuantitatif nyaéta pamarekan anu nungtut panalungtik sangkan ngahasilkeun data dina wangun angka, dimimitian tina pangumpulan data jeung ngokolakeun hasil ahir sangkan jadi hiji kacindekan dina ieu panalungtikan. Hasil ahirna ogé bisa dikonversi jadi data grafik, gambar, atawa tabél. Tujuanna, sangkan ieu panalungtikana miboga data anu faktual jeung akurat (Arikunto 2014 kc. 27). Méthode ékspérimén nyaéta salasahiji tarékah pikeun ngontrol variabel-variabel anu luyu jeung kahayang panalungtikna. Varibel anu dimaksud nyaéta varibel *dependen* (ayana *treatment* anu dilakukeun di sakelas). Pungsi na nyaéta ngalakukeun *kontrolling* sangkan euweuh pangaruh tina variabel séjén iwal ti variabel *treatment* anu mangaruhan variabel *dependen* (Setyanto 2016 kc. 42).

Méthode ékspérimén mibanda pangbéda anu jadi ciri has tibatan méthode panalungtikan séjénna nyaéta méré tarékah sacara langsung kana objék anu dipaluruh, ku cara ngalakukeun *treatment* husus ka kelompok ékspérimén jeung maké perlakuan husus ka kelompok kontrol. Tujuan méthode ékspérimén nyaéta ngawanohkeun aya atawa henteuna *sebab-akibat* hiji perlakuan salila lumangsuna kagiatan panalungtikan, utamana dina widang pangajaran boh ngaliwatan média pangajaran, méthode anu dipaké nalika ngajar, sarta strategi dina ngajarna.

Métode ékspérimén dilaksanakeun ku cara ngabandingkeun hiji hasil kelompok nu dibéré perlakuan husus (ékspérimén) jeung hiji kelompok anu teu dibéré perlakuan husus (kontrol). Métode panalungtikan ékspérimén dibagi jadi opat rupa, di antarana *Pre-Experimental Designs (non-designs)*, *True Experimental Design*, *Factorial Design*, jeung *Quasi Experimental* (Sugiyono 2019 kc. 112).

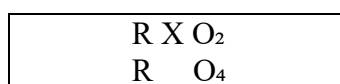
Métode ékspérimén anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta métode ékspérimén murni (*Tru Experimental Design*) prosédurna ngaliwatan sampel anu dilarapkeun ka kelompok ékspérimén jeung kelompok kontrol, sampel dipilih sacara acak dumasar kabutuh panalungtik (Sugiyono 2019 kc. 115).

Tujuana maké métode ékspérimén murni dina ieu panalungtikan nyaéta pikeun nguji média pangajaran dina RPP guguritan SMP kelas VIII. Dumasar ieu métode, panalungtik mibanda hareupan sangkan desain ieu panalungtikan bisa ngungkulan pasualan anu karandapan ku siswa dina pangajaran guguritan.

3.2 Desain Panalungtikan

Desain anu dipaké dina ieu panalungtikan nyaéta *Posttest-Only Control Design* (ékspérimén murni). Ka kelompok *ekuivalen*, nu miboga *karakteristik* béda nyaéta kelompok ékspérimén jeung kelompok kontrol, ku cara meunangkeun hasil tést sacara *rambang* (saayana). Salian ti éta, ieu panalungtikan mibanda tujuan pikeun maluruh bédana kaweruh siswa anu ngagunakeun média *articulate storyline 3* jeung siswa anu henteu ngagunakeun média *articulate storyline 3*.

Dina ieu desain, kaweruh siswa diuji sakali, ngaliwatan dua kelas anu dipilih sacara acak. Dua kelas éta aya nu dibéré *treatment (post-test)* maké média *articulate storyline 3*, sarta aya kelas anu teu maké *treatment*. Di handap aya bagan struktur tina ieu desain.



(Sugiyono 2019 kc. 115)

Bagan 3. 1
Desain Panalungtikan
Posstest-Only Control Design

Keterangan:

- R : kelas VIII SMP Negeri 29 Bandung anu dipilih sacara acak dumasar kabutuhan panalungtikan. Tujuanna pikeun nangtukeun kelas ékspérimén jeung kelas kontrol.
- O₂ : kaweruh siswa sabada maké média *articulate storyline 3*
- O₄ : kaweruh siswa sabada teu maké média *articulate storyline 3*
- X : *treatment* pangajaran guguritan ngagunakeun média pangajaran *articulate storyline 3*.

Gifari Jakawali, 2021

MÉDIA ARTICULATE STORYLINE 3 DINA PANGAJARAN GUGURITAN

Dumasar katerangan bagan di luhur katitén, aya dua kelompok anu di pilih sacara acak dumasar kabutuh panalungtikan (R). Kelompok kahiji anu dibéré *treatment* (X) sedengkeun kelompok anu kadua teu dibéré *treatment*. Kelompok anu dibéré *treatment* disebut kelompok ékspérimén sedengkeun kelompok anu teu dibéré *treatment* disebut kelompok kontrol. Ciri ayana pangaruh tina ieu *treatment* nyaéta ($O_2 : O_4$).

Ayana pangaruh anu dihasilkeun tina *treatment* dianalisis ngagunakeun uji béda, ngaliwatan *statistik t-test* (Sugiyono 2019 kc. 115).

3.3 Populasi jeung Sampel

3.3.1 Populasi

Nurutkeun Sugiyono (2019 kc. 126) populasi nyaéta wilayah *generalisasi* objék anu miboga kualitas jeung karakteristik nu tangtu. Ilaharna, ditetepkeun ku panalungtik nu satuluyna dipaluruh sarta dijieun kacindekan. Dumasar tina éta wangenan, anu dijadikeun populasi dina ieu panalungtikan nyaéta siswa kelas VIII SMP Negeri 29 Bandung Taun Ajaran 2020/2021.

3.3.2 Sampel

Nurutkeun Sugiyono (2019 kc. 127) sampel nyaéta bagian tina jumlah anu dipiboga ku populasina sorangan. Sampel anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta *probability sampling*. *Probability sampling* anu dipaké panalungtik nyaéta milih sampel sacara acak (*simple random sampling*). Anu jadi sampel dina ieu panalungtikan nyaéta siswa kelas VIII A jeung siswa kelas VIII C. Saperti dina tabél 3.1 ieu di handap.

Tabél 3. 1
Sampel Panalungtikan

No.	Sampel	Kelas	Jumlah Peser didik		Jumlah sakabéh siswa
			Lalaki	Awéwé	
1.	Ékspérimén	VIII A	16	16	32
2.	Kontrol	VIII C	16	16	32

3.4 Instrumén Panalungtikan

Nurutkeun Arikunto (2014 kc. 192-193) instrumén panalungtikan nyaéta alat atawa *fasilitas* anu digunakeun ku panalungtik pikeun ngumpulkeun data. Dina perkara ngumpulkeun data, instrumén anu dipaké dina ieu panalungtikan nyaéta

Gifari Jakawali, 2021

MÉDIA ARTICULATE STORYLINE 3 DINA PANGAJARAN GUGURITAN

hasil tés tulis kaweruh siswa dina pangajaran guguritan ngagunakeun média *articulate storylie 3*. Sabada siswa maca matéri dina *aplikasi “guguritan”*, satuluyna ngalaksanakeun tés. Tés nyaéta pakakas anu digunakeun pikeun ngumpulkeun data salaku hasil ahir tina kaweruh siswa. Tés dilaksanakeun dina wangun tulisan nu bisa diakses di *google form* ogé *grup what’app* kelas.

Instrumén panalungtikan anu digunakeun ku pangatik, bisa katitén saperti ieu di handap.

Tabél 3. 2
Instrumén Panalungtikan

Pilihan Ganda (PG) ti nomor 1 dugi ka nomor 10	
1. Kecap asal guguritan nyaéta ...	a. Gurat b. Gurit c. Guguritan d. Guritan
2. Guguritan bisa disebut ogé ...	a. Dangding b. Irama c. Wirahma d. Gengding
3. Guguritan mangrupa bahan sastra anu mibanda unsur ...	a. Pinunjulan b. Kaagungan c. Kaéndahan d. Kabeungharan
4. Upama hideup rék nyieun guguritan kudu apal kana patokan-patokan pupuhna. Kalawan kudu apal kana guru lagu, guru wilangan, jeung jumlah padalisan (guru gatra) dina sapadana. Jumlah padalisan dina pupuh durma nyaéta ...	a. 9 padalisan b. 7 padalisan c. 8 padalisan d. 6 padalisan
5. Upama nilik kana wangunna, guguritan téh kaasup kana ...	a. Puisi b. Prosa c. Éséy d. Drama
6. Pupuh mibanda peran utama dina panulisan guguritan, ku sabab dina guguritan ngawengku patokan-patokan (aturan) pupuh. Saperti guru lagu, guru wilangan, guru gatra, jeung ...	a. Wirahma b. Wiraga c. Wirasa d. Watek
7. Sora vokal panungtung (dang – ding – dung) anu aya dina satiap tungtung padalisan, disebut ...	a. Jumlah pada b. Guru gatra c. Guru lagu d. Guru wilangan

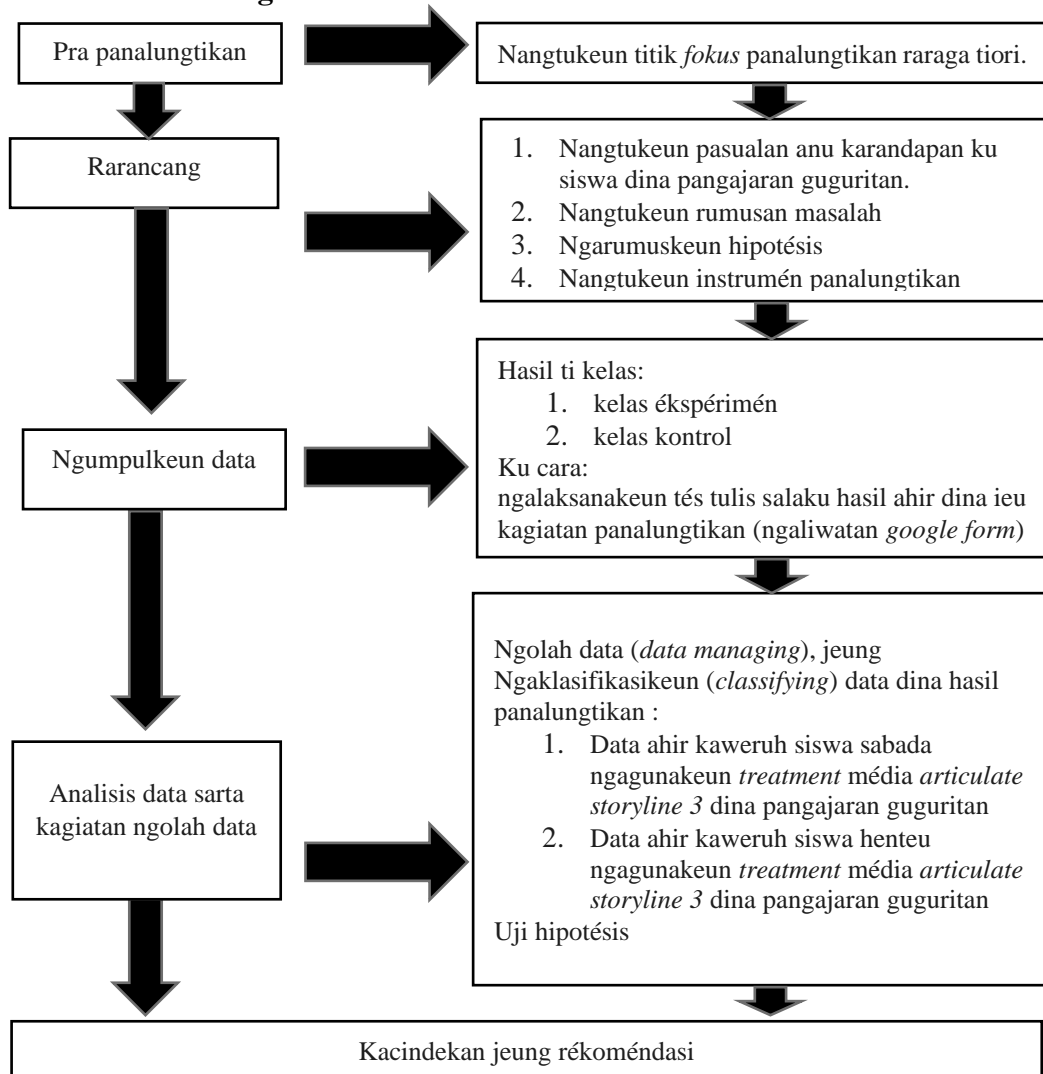
<p>8. Titénan guguritan di handap ieu ...</p> <p>Persib Nu Kuring Sanggian Dédy Windyagiri Ka nu anggang ka Sumatra ka Papua, bobotoh indit sirib, Persib dibarengn, teu reureuh nyumangetan, gorowok – gorowok Persib, ayeuh – ayeuhan, cacap kabeuli ati. Padalisan kaopat.</p> <p>Di luhur kaasup kana pupuh ...</p> <p>a. Pupuh Dangdanggula b. Pupuh Durma c. Pupuh Mijil d. Pupuh Kinanti</p>
<p>9. Pupuh durma dina sapadana diwangun ku 7 padalisan (guru gatra). Satiap padalisan dina éta rumpakana téh mibanda harti anu béda-béda. Contona dina guguritan “Persib Nu Kuring” padalisan ka 1. Nyaritakeun ngeunaan ...</p> <p>a. Pamaén Persib b. Bobotoh Persib c. Jujuluk Persib d. Palatih Persib</p>
<p>10. Titénan guguritan ieu di handap ...</p> <p>Persib Nu Kuring Sanggian Dédy Windyagiri Ka nu anggang ka Sumatra ka Papua, bobotoh indit sirib, Persib dibarengn, teu reureuh nyumangetan, gorowok – gorowok Persib, ayeuh – ayeuhan, cacap kabeuli ati.</p> <p>Guru wilangan dina padalisan ka 3 nyaéta ...</p> <p>a. 8 b. 7 c. 6 d. 5</p>
Lengkepan ieu kalimat supaya jadi merenah ti nomor 11 dugi ka 15
11. Karangan pondok dumasar kaidah panulisan disebut (guguritan)
12. Pupuh téh aya 17 rupa, anu kaasup pupuh sekar ageung di antarana (kinanti, sinom, dangdanggula, jeung asmarandana)
13. Watek pupuh durma nyaéta (nembongkeun rasa ka ambek jeung rasa sumanget pikeun ngabéla hiji hal)
14. Guguritan medal dina abad ka (abad ka 19)
15. Seni cianjuran raket patalina kana guguritan, mibanda matéri anu ngalarapkeun syair lagu tina guguritan anu disebut (Rarancangan)
Soal Éssai
16. Jieun sapada guguritan dina pupuh durma maké ngaran babaturan. (Kanggo jawabanana kirim ngalangkungan foto) Contona : babaturan sakola kuring mah réa, (12 - A) aya Gio jeung Bilqis, (7 - I)

Gifari Jakawali, 2021

MÉDIA ARTICULATE STORYLINE 3 DINA PANGAJARAN GUGURITAN

Nadira jeung Nia, (6 - A)
Linda nu pinter téa, (7 - A)
Ikhsan, Nadin, jeung Andini, (8 - I)
sumanget pisan, (5 - A)
getol maca jeung nulis, (7 - I)

3.5 Prosédur Panalungtikan



Bagan 3. 2
Prosédur Panalungtikan

Luyu kana data dina bagan 3.2 di luhur, prosédur dina panalungtikan na nyaéta:

- pra panalungtikan;
- rarancang kagiatan panalungtikan;

Salasahiji tahapan dasar dina panalungtikan nyaéta nga idéntifikasi masalah.

Utamana, pikeun nyarungsum kasang tukang, rumusan masalah, tujuan masalah sarta métode panalungtikan naon anu luyu kana ieu panalungtikan. Saméméh

Gifari Jakawali, 2021

MÉDIA ARTICULATE STORYLINE 3 DINA PANGAJARAN GUGURITAN

ngalaksanakeun panalungtikan, panalungtik kudu maluruh pasualan naon waé nu karandapan ku siswa dina pangajaran guguritan. Salasahiji conto pasualan anu karandapan ku siswa dina ieu pangajaran nyaéta kurang wanohna kana struktur dasar guguritan tur média anu kawilang kurang *interaktif*. Sabada maluruh kasang tukang dina ieu panalungtikan, satuluyna ku panalungtik di tata rumusan masalahna sarta métode naon anu luyu dumasar ieu panalungtikan.

- c. ngarumuskeun hipotésis;
- d. ngarumuskeun instrumén;
- e. ngalaksanakeun panalungtikan sarta ngumpulkeun data.
 1. ngabagi kelas jadi dua bagian, aya kelas ékspérimén jeung kelas kontrol.
 2. ngalarapkeun *treatment* husus di kelas ékspérimén jeung kelas kontrol.
 3. satuluyna dilaksanakeun kagiatan *post-test* pikeun meunangkeun data.

Ieu mangrupa kagiatan ahir dina panalungtikan. Sabada dipaparin *treatment* dina pangajaran guguritan, satuluyna dilaksakeun kagiatan *post-test*. Guna na *post-test* nyaéta pikeun mikanyaho skor ahir hasil tés siswa. Siswa dipaparin soal dumasar matéri guguritan ngawengku, pamahaman kana guguritan, aspék kabahasaan dina rumpakana, jumlah pada sarta jumlah padalisan dina guguritan, jeung larapna guru wilangan ogé guru lagu dina éta rumpaka guguritan.

- f. ngolah data dumasar hasil *post-test* siswa; jeung

Satuluyna, diayakeun kagiatan ngabandingkeun hasil ahir tés siswa. Satuluyna, dianalisis (dumasar dua hasil tés éta aya babandingan anu signifikan (ngaronjat) atawa sabalikna euweuh hasil anu ngaronjat). Pikeun nganalisis hasil anu akurat, panalungtik ngagunakeun *aplikasi* PASW Statistics 18.

- g. kacindekan.

Sabérésna panalungtik meunangkeun hasil ahir, panalungtik nyieun kacindekan. Kacindekanna nyaéta sakabéh hasil tina prosés anu geus kalaksana, tur nyieun rékoméndasi anu luyu pikeun kagiatan panalungtikan anu satuluyna.

3.6 Téhnik Ngumpulkeun Data

Sabada nganalisis jeung neuleuman hal-hal anu aya patalina kana pasualan anu ditalungtik, satuluyna éta data diolah. Tahap ngolah data mangrupa salasahiji

tahapan anu kacida pentingna dina kagiatan nyusun jeung ngadéskripsikeun hasil tina data anu dikumpulkeun, tur disusun jadi kacindekan.

Téhnik ngumpulkeun data anu dipaké dina ieu panalungtikan nyaéta téhnik tés. Téhnik tés nyaéta runtuyan patalékan atawa latihan keur ngukur kaweruh individu atawa kelompok (Arikunto 2014 kc. 193-194). Téhnik tés digunakeun pikeun ngukur kaweruh ahir siswa dina maham atawa henteuna kana pangajaran guguritan.

Ieu téhnik dilaksanakeun sabada maké média *articulate storyline 3*. Tujuan diayakeun ieu tés nyaéta pikeun ngumpulkeun data kaweruh siswa dina pangajaran guguritan. Ieu data, bisa ngahasilkeun hiji ukuran anu tangtu dumasar téhnik tés anu geus kalaksana. Hasil tés na ngeunaan kumaha progrés *treatment* salila lumangsuna panalungtikan. Sajaba ti ngagunakeun téhnik tés, panalungtik ogé ngagunakeun téhnik dokuméntasi. Ilaharna téhnik dokuméntasi boga pungsi ngumpulkeun bukti kagiatan salila lumangsungna panalungtikan. Ku sabab kaayan *pandemi* ayeuna, pungsi tina téhnik dokuméntasi saukur maréntah siswa kudu *selfie*/poto sabari muka média pangajaran. Satuluyna, éta hasil *selfie*/poto dikirim ka panalungtik salaku bukti *fisik* lumangsungna kagiatan panalungtikan.

Léngkah-léngkah nu dilaksanakeun dina téhnik ngumpulkeun data, di antarana:

- a. guru maparin pangajaran ngeunaan guguritan;
- b. guru ngayakeun *treatment* luyu kana kabutuhan;
- c. guru ngalaksanakeun prosés pangajaran maké média *articulate storyline 3* dina pangajaran guguritan; jeung
- d. sabada panalungtik maparin pangajaran maké média *articulate storyline 3* di (kelas ékspérimén). Dina waktu anu sarua, panalungtik ogé maparin média (*konvensional*) di (kelas kontrol). Satuluyna, siswa ngalaksanakeun kagiatan *post-test*. Tujuanna nyaéta, sangkan mastikeun kumaha kaweruh siswa sabada dibéré *treatment*. Sajaba ti kitu, bakal aya hasil anu nuduhkeun éféktif atawa henteuna ieu *treatment* dina pangajaran guguritan. Hasilna mangrupa babandingan nilai di kelas ékspérimén jeung kelas kontrol (Arikunto 2014 kc. 267-268).

3.7 Analisis Data

Analisis data nyaéta salasahiji kagiatan dina nganalisis jeung ngolah sumber data. Sumber data anu diolah téh ngabogaan pungsi pikeun ngajawab rupa-rupa pasualan anu aya dina ieu panalungtikan. Data na nyaéta hasil tés dina kagiatan *post-test*. Sabada kakumpulna data, satuluyna panalungtik ngalakukeun kagiatan ngolah data maké *aplikasi* PASW Statistics 18.

Analisis data dina ieu panalungtikan ngaliwatan sababaraha tahapan saperti ieu di handap:

- hasil tina *post-test* anu dipariksa sarta dianalisis; jeung
- méré poin sarta nilai dumasar hasil *post-test* siswa. Méré poin didieu maké *rumus fleksibel*, sangkan meunangkeun hasil data anu akurat.

$$P = \frac{\sum \text{skor siswa} \times 100}{\sum \text{skor maksimal}}$$

(Disdik 2017 kc. 87).

Bagan 3. 3
Perhitungan Skor Akhir

Keterangan :

P : peunteun.
 \sum skor siswa : jumlah peunteun tina hasil tés siswa.
 \sum skor maksimal : jumlah maksimal tina hasil tés siswa.

Ieu di handap aya tabél anu medar ngeunaan aspék naon waé anu dipeunteun dina kagiatan *post-test* pangajaran guguritan.

Tabél 3.2
Aspék anu Dipeuteun dina Tés Pangajaran Guguritan

No	Aspék nu dipeunteun	Skala Peunteun		Skor Maksimal
		skor	Kritéria	
A.	Maham kana matéri dasar guguritan, ngawengku : wangenan, bentuk, struktur jeung kaidah dina guguritan.	0 – 5	Kurang pisan	14
		6 – 7	Kurang	
		8 – 10	Sedeng	
		11 – 14	Hadé	
B.	Maham kana struktur jeung cara panulisan guguritan	0 - 2	Kurang pisan	13
		3 – 6	Kurang	
		7 – 9	Sedeng	
		10 – 13	Hadé	
C.	Maham kana eusi anu aya dina guguritan	0	Kurang pisan	3
		1	Kurang	
		2	Sedeng	
		3	Hadé	
Keterangan :				

Gifari Jakawali, 2021

MÉDIA ARTICULATE STORYLINE 3 DINA PANGAJARAN GUGURITAN

1. kurang pisan, kalawan euweuh jawaban anu bener (ngawengku teu maham kana pamahaman dasar guguritan, struktur panulisan guguritan (guru wilangan jeung guru lagu), watek pupuh, jeung pamahaman dina nulis guguritan);
2. kurang, kalawan aya saeutik jawaban anu bener;
3. sedeng, kalawan jumlah jawaban bener jeung salah kawilang saimbang; jeung
4. hadé, kalawan jumlah jawaban anu bener na leuwih loba tibatan jumlah jawaban anu salahna.

Ieu di handap, aya tabél anu jadi katangtuan dina KKM pangajaran guguritan, kalawan luyu kana KKM ti *Dinas Pendidikan* Kota Bandung.

Tabél 3. 3
Kategori Peunteun Luyu jeung KKM dina Pangajaran Guguritan

Peunteun	Kategori
< 78	Can tuntas, dumasar KKM
> 78	Tuntas, luyu jeung KKM

Salian ti éta, aya format skala meunteun tina hasil tés. Hasil tés na nyaéta peunteun jeung *skor* kategori anu luyu atawa henteuna kana katangtuan anu geus dijieun saméméhna.

Tabél 3. 4
Format Skala Meunteun Tés dina Pangajaran Guguritan

Kode Siswa	Aspek anu dipeuteun dina pangajaran guguritan			Σ	P	Kategori
	A	B.	C.			
1.						
2.						
3.						
4.						

Keterangan :
A : maham kana matéri dasar guguritan
B : maham kana struktur panulisan guguritan
C : maham kana eusi dina guguritan (luyu kana watek pupuh)

Σ : jumlah total peunteun ti siswa
P : peunteun ahir siswa.
Kategori : tuntas atawa can tuntas (dumasar katangtuan dina KKM).

3.8 Uji Sipat Data

Sabada ngumpulkeun data anu dipikabutuh ku panalungtik, satuluyna dilaksanakeun uji sipat data. Uji sipat data ngawengku uji normalitas jeung uji homogénitas. Gunana pikeun nguji hipotésis dina ieu panalungtikan. Carana saperti ieu di handap.

3.8.1 Uji Normalitas

Uji normalitas miboga tujuan pikeun mikawanoh hiji hasil ngaliwatan sampel anu dipaké dina ieu panalungtikan, sangkan jadi hasil distribusi normal atawa

henteuna data anu dipaké. Pikeun nangtukeun distribusina normal atawa henteu, panalungtik ngagunakeun uji *Shapiro-Wilk* (Arikunto 2014 kc. 357). Anapon hipotésisna nyaéta:

H_0 : Distribusi data normal.

H_a : Distribusi data teu normal.

Uji normalitas dilakukeun ku cara uji *Shapiro-Wilk* (SW). Ngaliwatan taraf *signifikansi* 5% ($\alpha = 0,05$). Kriteria ngujina nyaéta.

H_0 : Ditarima atawa H_a ditolak, saupama nilai *sig* (*signifikansi*) $> 0,05$.

H_a : Ditolak atawa H_0 ditolak, saupama nilai *sig* (*signifikansi*) $< 0,05$.

3.8.2 Uji Homogénitas

Uji homogénitas miboga tujuan pikeun mikanyaho (homogén) atawa henteuna variasi tina sampel anu di bawa dina populasi nu sarua (Sudjana 2002 kc. 273). Uji homogénitas, dilakukeun sangkan ngahasilkeun hiji asumsi dina panalungtikan.

Asumsina nyaéta sampel anu dijadikeun bahan panalungtikan téh di paké dina kaayan/kondisi anu sarua sarta euweuh pangbéda anu husus. Anapon hipotésisna nyaéta.

H_0 : Varian sampel homogén.

H_a : Varian sampel teu homogén.

Uji homogénitas dilakukeun ku cara uji *Levene* (Hartati 2013 kc. 282). Ngaliwatan taraf *signifikansi* 5% ($\alpha = 0,05$). Kriteria ngujina nyaéta.

H_0 : Ditarima, saupama nilai *sig* (*signifikansi*) $> 0,05$.

H_a : Ditolak, saupama nilai *sig* (*signifikansi*) $< 0,05$.

3.8.3 Uji Hipotésis

Uji hipotésis nyaéta prosédur dina widang pengujian data hasil panalungtikan. Prosédur ieu uji hipotésis kudu dirumuskeun sacara singget jeung jelas. Sarta, nunjukeun ayana hubungan antara varibel kahiji jeung variabel séjénna. Aya dua cara dina uji hipotésis. Anu kahiji, saupama uji normalitas jeung uji homogénitasna nuduhkeun hasil distribusi data normal, dina uji data hipotésisna maké *statistik parametris* kalawan dibarengan ku uji *t-tés*. Anu kadua, saupama data antara uji

normalitas jeung uji homogénitas nuduhkeun hasil distribusi data teu normal, dina uji data hipotésisna maké *statistik non parametris* kalawan dibarengan ku uji *Wilcoxon* (Raharjo 2017).

Ditarima atawa henteuna hipotésis, bisa katitén dumasar katangtutan kritéria saperti ieu di handap.

a. H_a (Hipotésis alternatif): média *articulate storyline 3* éféktif dina pangajaran guguritan siswa kelas VIII SMP Negeri 29 Bandung Taun Ajaran 2020/2021.

$$H_a : p \leq 0, H_a : p > 0.$$

b. H_0 (Hipotésis nol): média *articulate storyline 3* teu éféktif dina pangajaran guguritan siswa kelas VIII SMP Negeri 29 Bandung Taun Ajaran 2020/2021.

$$H_0 : p \leq 0, H_0 : p > 0.$$