

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang dipakai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif menuntut kebenaran bersifat positif dan dapat diverifikasi dan karenanya harus dapat diindra.¹ Penelitian yang mengharuskan kebenaran yang dapat dilihat oleh panca indera yang bersifat positif. Dalam pendekatan kuantitatif, hakikat hubungan diantara variabel-variabel dianalisis dengan menggunakan teori yang objektif.² Teori yang digunakan harus objektif sesuai dengan variabel dalam penelitian. Penelitian kuantitatif dimulai dengan kegiatan menjajaki permasalahan yang akan menjadi pusat perhatian peneliti.³ Permasalahan yang ada menjadikan peneliti memusatkan penelitiannya pada hal tersebut. Paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan yang digunakan adalah penelitian kuantitatif yang mana penelitian tersebut menggunakan teori yang sifatnya positif dan objektif yang datanya berupa angka

¹Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk psikologi dan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal. 17

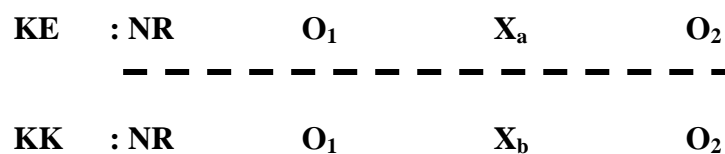
²Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal.130

³H.M. Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu...*, (Jakarta: Prenada Media, 2005), hal. 50

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini adalah jenis penelitian *Quasy Experimental* / Eksperimen Semu. Penelitian *Quasi Eksperimen* dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu.⁴ Bentuk penelitian yang memiliki subjek manusia dimana subjek tersebut dijadikan penelitian. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian uji teori yang sudah ada.⁵ Teori yang sudah ada akan dijadikan dasar sebagai penelitian yang akan dilakukan. Eksperimen lapangan juga lebih alamiah sehingga efek perubahan perilaku subjek yang diteliti lebih kecil.⁶ Subjek yang diteliti akan lebih alami dan lebih kecil. Desain eksperimen sebagai berikut :

Gambar 3.1 Desain Eksperimen



Keterangan:

KE : Kelompok Media Audio Visual

KK : Kelompok Permainan Bermuatan Agama

NR : Non Randomized

⁴Hamid Darmadi, *Metode penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2011) hal. 36

⁵Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 51

⁶Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk psikologi dan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal. 181

- O₁ : Pre-Test Media Audio Visual
- O₁ : Pre-Test Permainan Bermuatan Agama
- X_a : Perlakuan (Treatment) Media Audio Visual
- X_b : Perlakuan (Treatment) Permainan Bermuatan Agama
- O₂ : Post-Test Media Audio Visual
- O₂ : Post-Test Permainan Bermuatan Agama

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peneliti menggunakan jenis penelitian *Quasy Experiental* / Eksperimen Semu. Pengujian ulang dari teori yang sudah ada dengan subjek perilaku manusia yang lebih detail atau kecil. Data dari penelitian tersebut berupa angka. Peneliti menggunakan jenis penelitian ini dikarenakan dalam penelitian ini tidak bisa mengontrol semuanya.

B. Variabel Penelitian

Variabel adalah sebuah fenomena (yang berubah-ubah) dengan demikian maka bisa jadi tidak ada satu peristiwa di alam ini yang tidak dapat disebut variabel, tinggal dimana kualitas variabelnya, yaitu bagaimana bentuk variasi fenomena tersebut.⁷ Suatu peristiwa alam yang berubah-ubah dengan kualitas tertentu tergantung bentuk dan variasinya. Gejala tertentu yang disederhanakan dari kerumitan alam yang dipilih dalam ukuran yang dapat

⁷H.M. Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu...*, (Jakarta: Prenada Media, 2005), hal. 59

dikelola dikenal dengan istilah variabel.⁸ Keadaan yang akan timbul yang diringankan yang akan diolah dalam ukuran tertentu. Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.⁹ Suatu objek yang mempunyai bentuk yang lain yang sudah ditetapkan dan nantinya akan diambil kesimpulan.

Secara garis besar variabel dibagi menjadi dua macam yaitu variabel bebas (variabel yang mempengaruhi) dan variabel terikat (variabel yang dipengaruhi). Variabel bebas biasanya disingkat dengan variabel X dan variabel terikat biasanya disingkat dengan variabel Y. Dalam penelitian ini variabel penelitiannya yaitu:

1. Variabel bebas atau biasa disebut dengan variabel X. Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab munculnya variabel terikat.¹⁰ Variabel yang menjadikan timbulnya sesuatu variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang nilainya mempengaruhi variabel terikat.¹¹ Nilai dari variabel bebas akan mempengaruhi nilai dari variabel terikat. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan variabel bebas yaitu media audio visual dan permainan bermuatan agama anak kelompok B TK Al – Khodijah Kedungsoko Tulungagung.

⁸Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk psikologi dan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal. 85

⁹Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 109

¹⁰Hamid Darmadi, *Metode penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2011), hal. 21

¹¹Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk psikologi dan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal. 88

2. Variabel terikat atau biasa disebut dengan variabel Y. Variabel terikat adalah variabel yang nilainya dipengaruhi oleh variabel bebas.¹² Nilai dari variabel tersebut dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.¹³ Variabel yang menyebabkan terjadinya variabel bebas. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan variabel terikat yaitu Perkembangan Nilai Agama dan Moral anak kelompok B TK Al – Khodijah Kedungsoko Tulungagung.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah sumber data dalam penelitian tertentu yang memiliki jumlah banyak dan luas.¹⁴ Data yang memiliki jumlah dan luas tertentu dalam sebuah penelitian. Populasi penelitian merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya, sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian.¹⁵ Keseluruhan objek yang ada akan dijadikan sumber data saat penelitian. Populasi adalah kelompok dimana seseorang peneliti akan memperoleh hasil penelitian yang dapat disamaratakan

¹²Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk psikologi dan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal. 88

¹³Hamid Darmadi, *Metode penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2011), hal. 21

¹⁴Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 137

¹⁵ H.M. Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu...*, (Jakarta: Prenada Media, 2005), hal. 99

(digeneralisasikan).¹⁶ Suatu kelompok yang bisa dijadikan sama hasilnya oleh peneliti.

Populasi dalam penelitian kali ini adalah TK A1 – Khodijah Kedungsoko Tulungagung. Disana terdapat kelompok A dan B. kelompok tersebut memiliki pembagian yaitu kelompok A terdiri dari A1 dan A2, sedangkan kelompok B terdiri dari B1, B2, B3, dan B4. Dalam pengambilan kelas tersebut menggunakan simple random sampling. Artinya dalam pemilihan kelas diambil secara acak. Kali ini yang muncul sebagai objek penelitian kelompok B3 dan B4. Yang mana kelompok B3 terdiri dari 17 anak yaitu 7 perempuan dan 10 laki-laki, dan kelompok B4 terdiri dari 19 anak yaitu 11 perempuan dan 8 laki-laki.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi.¹⁷ Pada penelitian kali ini sampel yang digunakan adalah TK kelompok B yaitu kelompok B3 dan kelompok B4. Pembagian kelompok perlakuan dilakukan dengan cara simple random sampling artinya dalam pemilihan kelas diambil secara acak. Dimana di kelompok B4 menggunakan media audio visual dengan jumlah 19 anak sedangkan B3 menggunakan permainan bermuatan agama dengan jumlah 17 anak.

¹⁶Hamid Darmadi, *Metode penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2011), hal. 46

¹⁷Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 138

Sampling adalah salah satu bagian dari proses penelitian yang mengumpulkan data dari target penelitian yang terbatas.¹⁸ Pengumpulan data dari penelitian yang dipakai. Adapun teknik sampling yang dipakai oleh peneliti yaitu *non probability* sampling dengan jenis teknik sampling jenuh atau total populasi. Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.¹⁹ Yang mana seluruh populasi akan dijadikan sampel yaitu kelas B3 dengan jumlah 17 anak, dan B4 dengan jumlah 19 anak. Peneliti menggunakan teknik ini karena dalam kelompok tersebut kurang dari 30 anak dan teknik ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil. Kelebihan dari teknik sampling jenuh adalah mudah, praktis, murah, dan tidak memerlukan waktu untuk pengumpulan data sampel. Selain kelebihan terdapat kelemahan yaitu tidak cocok untuk populasi dengan anggotanya yang lebih besar, yang mana dalam hal ini menjadi alasan juga bagi peneliti untuk menggunakan teknik ini.

D. Kisi - kisi Instrumen

Variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua kategori utama yaitu, Variabel Independent (X) dan Variabel Dependen (Y). berikut variabel dalam penelitian ini:

1. Variabel Independent (X_1) : media audio visual

Variabel Independent (X_2) : permainan bermuatan agama

¹⁸Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk psikologi dan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal. 243

¹⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen*, (Bandung: ALFABETA, 2015), hal. 156

2. Variabel Dependen (Y) : perkembangan nilai agama dan moral anak

Sebelum memulai untuk bereksperimen, peneliti terlebih dahulu untuk menyusun kisi-kisi yang merupakan pedoman yang akan digunakan untuk bereksperimen. Adapun kisi-kisi instrumennya adalah sebagai berikut:²⁰

Tabel 3.1 Materi Bidang Perkembangan Nilai Agama dan Moral

Bidang Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	Anak mampu menghargai lingkungan sekitar dan bersyukur kepada Tuhan
	2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur	Anak mampu menunjukkan sikap jujur
	3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari	Anak mampu mengenal bacaan keagamaan (bacaan berdoa sehari-hari)
	4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	Anak mampu melakukan beribadah sehari-hari (berdoa)

Kisi-kisi instrument dibagi menjadi 2 yaitu instrument perlakuan dan instrument tes. Dalam instrument perlakuan menjelaskan kegiatan yang ada di sekolah dari awal kegiatan sampai akhir kegiatan. Instrumen perlakuan dibagi menjadi 2 yaitu perlakuan media audio visual dan permainan bermuatan agama. Untuk lebih detailnya tiap-tiap hari setiap kelompok itu di instrument lampiran 4. Sedangkan instrument tes menjelaskan tentang penilaian anak. Kompetensi nilai agama dan moral terdiri dari bersyukur, jujur, dan melakukan kegiatan beribadah (hafalan doa). Untuk lebih detailnya tiap-tiap hari setiap kelompok itu di instrument lampiran 5.

²⁰Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, *Peraturan Menteri Pendidikan...*, (Jakarta : Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), hal. 6, 7

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah: pertama, instrumen penelitian menempati posisi teramat penting dalam hal bagaimana dan apa yang harus dilakukan untuk memperoleh data di lapangan. Kedua, instrumen penelitian adalah bagian paling rumit dari keseluruhan proses penelitian.²¹ Instrumen penelitian merupakan perangkat yang berisi seluruh proses pengumpulan data di lapangan yang apabila hal tersebut terjadi kesalahan akan mengakibatkan seluruh penelitian akan mengalami kegagalan. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.²² Alat yang digunakan saat penelitian. Adapun instrumen yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Pedoman Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner.²³ Pengumpulan data yang tidak terbatas pada orang tetapi juga objek sekitarnya. Observasi dilakukan untuk mengamati berbagai objek yang diteliti yaitu bangunan dari sekolah, sarana dan prasarana maupun lainnya.

²¹H.M. Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu...*, (Jakarta: Prenada Media, 2005), hal. 94

²²Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen*, (Bandung: ALFABETA, 2015), hal. 178

²³Ibid, hal. 234

2. Pedoman Dokumentasi

Pedoman dokumentasi adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Dokumentasi dalam penelitian ini meliputi data – data sekolah dan foto – foto selama pelaksanaan penelitian. kegiatan yang dilakukan oleh anak baik di rumah maupun di sekolah.

F. Data dan Sumber Data

Sumber data dibagi atas populasi dan sampel. Pengumpulan data dapat dilakukan atas dua sumber, yaitu: populasi dan sampel.²⁴ Populasi dan sampel tersebut berhubungan dengan tempat dan waktu seluruh objek yang akan diukur saat penelitian. Peneliti disini menggunakan semua data dari gabungan antara apa yang dilihat dan didengar yang kemudian dicatat secara rinci agar dapat mempertanggung jawabkan. Ada 2 cara pengumpulan data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang dikumpulkan sendiri secara langsung.²⁵ Dalam penelitian ini yang menjadi data primer adalah nilai dari anak-anak kelompok B3 dan B4 TK A1 – Khodijah Kedungsoko Tulungagung. Data sekunder diambil dari orang lain. Data dan sumber data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang kita butuhkan.²⁶ Dalam penelitian ini tidak menggunakan data sekunder.

²⁴Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk psikologi dan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal. 213

²⁵Ibid, hal. 217

²⁶H.M. Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu...*, (Jakarta: Prenada Media, 2005), hal. 122

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data disini adalah cara-cara yang ditempuh dan alat-alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan datanya.²⁷ Cara yang digunakan dalam mengumpulkan berbagai data yang diperlukan oleh peneliti. Metode pengumpulan data adalah bagian instrumen pengumpulan data yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian.²⁸ Hasil dari data tersebut menentukan berhasil atau tidaknya penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Langkah penelitian dibagi menjadi dua yaitu langkah dalam penelitian terhadap kelas media audio visual dan langkah dalam penelitian terhadap kelas permainan bermuatan agama.

Langkah dalam penelitian terhadap kelas media audio visual. peneliti melihat kondisi yang ada di kelompok media audio visual, peneliti melihat kegiatan yang ada di kelas, berkoordinasi dengan guru untuk membahas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan digunakan saat penelitian, kemudian peneliti meminta bantuan kepada ahli media untuk mengetahui apakah media audio visual sudah layak digunakan untuk anak, film dari media tersebut diambil dari youtube, selain itu peneliti juga meminta bantuan kepada guru untuk pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan digunakan saat penelitian, setelah semua bahan dan alat penelitian siap peneliti memulai penelitian di kelas media audio visual.

langkah dalam penelitian terhadap kelas permainan bermuatan agama. peneliti melihat kondisi yang ada di kelompok permainan bermuatan agama, peneliti

²⁷Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 159

²⁸H.M. Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu...*, (Jakarta: Prenada Media, 2005), hal. 123

melihat kegiatan yang ada di kelas, berkoordinasi dengan guru untuk membahas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan digunakan saat penelitian, kemudian peneliti meminta bantuan kepada ahli media untuk mengetahui apakah permainan sudah layak digunakan untuk anak, sebelumnya peneliti membuat permainan tersebut dari permainan yang sudah ada dan dimodifikasi sesuai dengan materi yang akan dilakukan, selain itu peneliti juga meminta bantuan kepada guru untuk pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan digunakan saat penelitian, setelah semua bahan dan alat penelitian siap peneliti memulai penelitian di kelas media permainan bermuatan agama. Dalam hal ini peneliti menggunakan observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi yang peneliti lakukan adalah observasi langsung yaitu dengan mengadakan pengamatan ke lokasi penelitian yakni TK Al – Khodijah Kedungsoko Tulungagung, sehingga akan mendapatkan data secara nyata dan menggunakan data yang diperoleh sesuai dengan penulisan skripsi ini.

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi ini dimaksud untuk melengkapi data dari hasil observasi. Dokumen yang dimaksudkan berbentuk surat-surat, gambar/foto, Atau catatan-catatan lain yang berhubungan dengan fokus penelitian. Dengan teknik dokumentasi ini peneliti ingin mengambil data dari foto-foto tentang kegiatan pembelajaran yang berlangsung serta keterlibatan peserta didik maupun guru dalam kegiatan tersebut sebagai

wujud pengaruh media audio visual dan permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B TK Al – Khodijah Kedungsoko Tulungagung. Dokumentasi ini akan peneliti gunakan untuk memperkuat dalam memperoleh data selain menggunakan teknik observasi.

H. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah mengolah hasil data yang diperoleh untuk mengetahui perbedaan penggunaan media gambar terhadap kemampuan berbahasa pada Anak Kelompok B di TK Al – Khodijah Kedungsoko Tulungagung. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji penelitian ini. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal. Untuk menguji normalitas data yang tersedia sehingga dapat dipakai dalam statistik parametrik dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogorof-Smirnov* jadi data yang dibandingkan adalah frekuensi kumulatif berdistribusi teoritik dengan frekuensi kumulatif distribusi empirik.²⁹ Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program komputer *SPSS*

²⁹Imam Ghazali, *Aplikasi analisis Multivariate dengan program SPSS 19, cet, ke-5*, (semarang:Universitas Diponegoro, 2011), hal.160

(*Statistical Product and Service Solution*) 22.0 for Windows Jika signifikansi hasil uji *Kolmogorof-Smirnov* nilainya lebih besar dari 0,05 berarti data berdistribusi normal.³⁰ Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

- 1) H_a = Data berdistribusi normal
- 2) H_o = Data berdistribusi tidak normal

Adapun dasar dari pengambilan keputusan adalah :

- 1) Apabila angka probabilitas $> 0,05$ maka, H_a di terima dan H_o di tolak
- 2) Apabila angka probabilitas $< 0,05$ maka, H_a di tolak dan H_o di terima

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah variasinya homogen Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kelompok media audio visual dan kelompok permainan bermuatan agama, memiliki varian yang sama sehingga dapat menentukan rumus uji t yang akan digunakan.

Dengan hipotesis dalam uji homogenitas penelitian ini adalah :

- 1) H_a = Data bersifat homogen
- 2) H_o = Data bersifat tidak homogen

Adapun dasar dari pengambilan keputusan adalah :

- 1) Apabila $sig > 0,05$ maka, H_o di tolak dan H_a di terima

³⁰Imam Ghazali, *Aplikasi analisis Multivariate dengan program SPSS 19, cet, ke-5*, (semarang:Universitas Diponegoro, 2011), hal. 163

- 2) Apabila $\text{sig} < 0,05$ maka, H_a di terima dan H_o di tolak

2. Uji Hipotesis

Penelitian ini data yang di peroleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Untuk menjawab rumusan masalah yang pertama data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan (O1-O2)-(O4-O3) Untuk mengetahui perbedaan penggunaan media audio visual dan permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B TK Al – Khodijah Kedungsoko Tulungagung, dengan hipotesis rumusan masalah yang pertama, yaitu :

- 1) H_a = Terdapat perbedaan penggunaan media audio visual dan permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral kelompok B TK Al – Khodijah Kedungsoko Tulungagung
- 2) H_o = Tidak terdapat perbedaan penggunaan media audio visual dan permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B TK Al – Khodijah Kedungsoko Tulungagung

Adapun dasar dari pengambilan keputusan,yaitu :

- 1) Terdapat simpangan yang positif (+) hasil dari kelompok media audio visual dan kelompok permainan bermuatan agama maka, H_a Diterima dan H_o ditolak
- 2) Tidak terdapat simpangan yang positif (-) hasil kelompok media audio visual dan kelompok permainan bermuatan agam maka, H_o Diterima dan H_a ditolak

Data yang diperoleh akan di uji untuk menjawab rumusan masalah yang kedua menggunakan t-test, t-test ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan variabel independen terhadap variabel dependen.³¹ t-test ini dilakukan dengan perbandingan antara t hitung dengan t tabel untuk menghitung apakah terdapat perbedaan yang signifikan variabel bebas terhadap variabel terikat Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

- 1) H_a = Terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan media audio visual dan media pembelajaran terhadap perkembangan nilai agama dan moral Anak Kelompok B di TK Al – Khodijah Kedungsoko Tulungagung
- 2) H_o = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan media audio visual dan media pembelajaran terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak Kelompok B di TK Al – Khodijah Kedungsoko Tulungagung

Adapun dasar dari pengambilan keputusan adalah :

- 1) Apabila angka dari $t_{hitung} > t$ tabel maka, H_a di terima dan H_o di tolak dan $sig < 0,05$
- 2) Apabila angka dari $t_{hitung} < t$ tabel maka, H_a di tolak dan H_o di terima dan $sig > 0,05$

³¹Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2015), hlm 178