BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGGEMBANGAN

A. Metode Penelitian

Model penelitian yang dugunakan oleh peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan atau yang sering disebut Research an Development (RnD). Research and Development (RnD) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.[84] Produk yang dihasilkan perlu adanya penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat bermanfaat terkhusus dalam bidang pendidikan. Dalam penciptaannyaproduk baru penelitian Research an Development (RnD) memanfaatkan perkembangan teknologi pengelolahan dan bahan baku yang muthakir untuk mendapatkan produk yang berkualita.[85]

Metodologi penelitian dan pengembangan ini sangat erat kaitannya dengan bidang teknologi pembelajaran. Penelitian dalam bidang teknologi pembelajaran telah bersinggungan dengan masalah pengembangan produk dan desain, utamanya media, bahan ajar, dan sistem pembelajaran. Kita ketahui bahwa teknologi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai teori dan praktik desain, pengembangan, pemanfaataan, pengelolaan, dan evaluasi proses dan sumber-sumber untuk belajar.[86] Jadi penelitian ini berusaha mengembangkan suatu prodak dan disesuaikan dengan fasilitas

[84] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D....., hal 297.
[85] *Ibid.*, hal 30
[86] Punaji Setyosari, *Metode Penelitia …*, hal 228

yang ada seperti teknologi, hal ini bertujuan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

B. Rencana Penelitian

Model pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan 4D (*four-D*). Model penelitian dan pengembangan 4D terdisi atas 4 tahap utama, yaitu define, design, develop, dan dissemination.[87]

Gambar 3.1

Tahap 4-D[88]

Sedangkan Menurut Triyanto, model pengembangan 4D dapat diadaptasikan menjadi 4P yaitu: pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Penerapan langkah utama dalam penelitian tidak hanya menurut versi asli namun disesuaikan dengan karakteristik subjek dan tempat asal *examine*.[89]

Peneliti dalam pengembangan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran fikih kelas VII di MTsN 3 Nganjuk ini mengacu pada metode penelitian dan pengembangan (Research and

---

[87] Thiagarajan, S. et. al,, *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. (Bloomington Indiana: Indiana University, 1974), hal 5

[88] Sugiono, Metode Penelitian & Pengembangan Research and development....., hal 38

[89] Triyanto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, (*Jakarta: Kencana, 2010), hal 189

Development) dengan model Thiagarajan yang disebut 4-D. 4-D ini terdiri dari tahap Define (Pendefinisian), berisi kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan, beserta spesifikasinya. Tahap ini merupakan kegiatan analisis kebutuhan peserta didik di MTsN 3 Nganjuk terkhusus pada mata pelajaran fikih, yang dilakukan melalui penelitian dan studi literature. Design (perancangan), perencanaan dalam pembuatan media pembelajaran yakni media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline*. Development (pengembangan) dari tahap perencanaan telah ditentuka produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline*. Pengembangannya pertama dilakukan pembuatan suatu komik yang alur ceritanya diisi mata pelajaran fikih terkhusus pada bab sholat jumat. Setelah komik ini selesai dibuat maka dimasukkan kedalam softwere *articulate storyline* dengan ditambah menu pendukung seperti audio ataupun video. Tahap uji coba produk dilakukan dengan beberapa tahap yaitu, langkah pertama adalah penilaian yang dilakukan oleh dosen ahli media, ahli materi fikih, dan guru fikih. Langkah kedua adalah uji coba lapangan yang dilakukan kepada siswa kelas VII di MTsN 3 Nganjuk. Setelah melakukan uji coba produk, revisi akhir produk dilakukan berdasarkan penilaian hasil uji coba produk yang sudah dilakukan. Dissemination (diseminasi) berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain. Penyebaran dapat secara manual yang artinya penyebaran file melalui flashdisk dan sebagainya. Dan penyebaran dengan cara pengunduhan di internet.

C. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi pengertian data adalah hasil pencatatan peneliti, baik yang berupa fakta maupun angka. Dari sumber SK Menteri P dan K No. 0259/U/1977 tanggal 1 Juli 1977 disebutkan bahwa data adalah segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi. Sedangkan informasi adalah hasil pengolahan data yang dipakai untuk suatu keperluan.[90]

Jenis data yang digunakan berdasarkan sifatnya adalah data kualitatif yang berupa kata-kata/ kalimat dan data kuantitatif yang berupa angka-angka/bilangan.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari observasi, dokumentasi, angket dan tes yang akan diolah sehingga dapat diketahui bagaimana kemenarikan dan keefektifan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran fikih kelas VII di MTsN 3 Nganjuk.

Untuk memperoleh data atau informasi maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan hasil observasi, hasil wawancara, dokumentasi, angket dan tes.

Dengan Variabel dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran Fiqh Kelas VII di MTsN 3 Nganjuk.

Subjek pada penelitian merupakan siswa kelas VII MTsN 3 Nganjuk yang terdiri dari kelas VII A, VII B, VII C, VII D, VII E, dan VII F.

---

[90] Suharsimi Arikunto, Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hal 161

pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* yang menghasilkan kelas VII A sebagai sampel penelitian. Kelas ini dipilih karena peserta didik didkelas ini memiliki kemampuan yang hampir sama namun juga ada yang sedikit berbeda dalam segi kemampuannya.

D. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data atau instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun untuk mengukur fenomena sosial yang diamati. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

   Observasi yang dilakukan oleh peneliti mengenai bagaimana proses pembelajaran yang berlangsung di MTsN 3 Nganjuk. Peneliti melakukan hal ini dikarenakan agar mendapat informasi lebih lanjut mengenai madrasah tersebut terkhusus dalam proses pembelajaran. Dalam memperoleh data dari observasi maka peneliti adalah keyinstrumennya.

   Peneliti melihat langsung bagaimana kondisi pada MTsN 3 Nganjuk, hal ini yang digunakan peneliti untuk menimbang apa yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

2. Wawancara

   Dalam upaya memperoleh data atau informasi yang lebih mendalam peneliti melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang terkait dalam pembelajaran di MTsN 3 Nganjuk, seperti kepala sekolah dan wakil kepala sekolah bagian kurikulum, guru mata pelajaran fikih dan peserta

didik. data ini untuk mengetahui bagaimana kegiatan pembelajaran berlangsung serta bagaimana pembelajaran saat menggunakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dengan menggunakan pedoman wawancara

3. Dokumentasi

Dalam penggalihan informasi dokumentasi dapat sebagi salah satu alat terkumpulnya suatu data seperti data struktur madrasah, nama-nama guru yang bertugas, silabus, rpp dll

4. Angket

Angket atau kuisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket pada penelitian ini diberikan kepada ahli materi dan ahli media dan juga para siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan produk media pembelajaran ini. Angket yang digunakan meliputi:

a. Angket Validasi Ahli Materi.

Angket ahli materi digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengetahui kelayakan materi yang disajikan menurut ahli materi. Angket ini bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran sebelum diujicobakan. Di dalam angket ini berisi tentang aspek-aspek untuk menilai apakah materi pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* yang dikembangkan ini layak atau tidak. Instrumen untuk ahli materi

ditinjau dari kualitas materi dan pembelajaran. Adapun tabel kisi-kisi instrumen ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrument Ahli Materi[91]

No	Aspek Penelitian	Indikator	Butir Soal
(1)	(2)	(3)	(4)
1	Pembelajaran	Kemanfaatan dalam Pembelajaran	9, 10
		Kebebasan dan Kemudahan Memilih Mater/Sub Materi	1, 2
		Balikan (feedback)	3, 4
		Petunjuk Pengertian Latihan dan Evaluasi Akhir	5, 6
		Latihan dan Evaluasi Akhir	7, 8
2	Isi/Materi	KI	1, 2
		KD	3, 4
		Kelengkapan Materi	5, 6
		Kesesuaian Materi	7
		Kemenarikan Materi	8, 9

b. Angket Validasi Ahli Media.

Untuk ahli media ditinjau dari tampilan dan kualitas media. Berikut adalah kisi-kisi yang digunakan untuk menilai media pembelajaran

[91] Urip Purwono, *Standar Penilaian Bahan Ajar*, (Jakarta : BNSP, 2008), hal 107

komik berbasis *articulate storyline*. Kisi-kisis ahli media sebagai berikut :

Tabel 3.2

Kisi-kisi Instrument Ahli Media

No.	**Aspek**	**Indikator**	**Butir Soal**
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**
1	Pengoprasian Program	Keluwesan dan kebebasan memilih menu yang akan dipelajari	1, 2
		Kemudahan perpindahan halaman/sub materi	3, 4
		Konsistensi navigasi	5, 6
		Adanya menu bantuan atau petunjuk teknis mencari menu yang diperlukan	7, 8
2	Tampilan Program	Tata letak (Layout)	1, 2
		Keterbacaan Teks	3, 4
		Kualitas Gambar	5, 6
		Kualitas Animasi	7
		Kualitas Vidio	8, 9
		Komposisi Warna	10, 11
		Daya Dukung Musik	12, 13
		Pemilihan Becground	14, 15

c. Angket Kemenarikan Media

Angket ini diberikan kepada siswa yang berisi mengenai penilaian terhadap media pembelajaran yang digunakan. Adapun kisi-kisi instrumen angket seperti tabel berikut :

Tabel 3.3

Kisi-kisi Instrument Kemenarikan Media

No	Indikator	No. Soal
1	Senang saat pembelajaran dimulai menggunakan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline*	1
2	kemenarikan pembelajaran fikih pada materi sholat Jum'at dengan menggunakan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline*	2, 4
3	Keinginan mendalami lebih lanjut materi sholat Jum'at dengan menggunakan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline*	3, 9
4	Kejelasan penyajian materi sholat Jum'at dengan menggunakan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline*	5, 8
5	Ketepatan pemilihan teks, gambar, audio dan vidio dalam media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline*	6, 7, 10

5. Soal Tes

Dalam melakukan tes perlu adanya suatu persiapan. Adapun tahap persiapan uji coba soal sebagai berikut:

a. Menentukan Materi

Materi yang dipilih adalah fiqh bab haji dan umroh, hal ini sesuai dengan media pembelajaran yang telah disusun. Pemilihan materi melihat dari silabus dan pelaksanaannya mengacu pada RPP.

b. Menentukan Tipe Soal

Soal yang digunakan berbentuk objektif tes yang tiap butirnya dilengkapi dengan 4 option/pilihan.

c. Menentukan Komposisi Jenjang Kognitif

Menurut taksonomi Bloom kemampuan dibedakan atas 3 hal yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Kemampuan kognitif dikelompokkan kedalam 6 kategori yaitu kemampuan kognitif tingkat pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5) dan evaluasi (C6).

Untuk kemampuan afektif dikelompokkan kedalam 5 kategori yaitu pengenalan *(receiving)*, pemberian respon *(responding)*, penghargaan terhadap nilai *(valuing)*, pengorganisasian *(organization)* dan pengamalan *(characterization).* Dan kemampuan psikomotor dikelompokkan juga kedalam 5 kategori yaitu peniruan *(imitation)*, manipilasi *(manipulation)*, ketepatan gerakan *(precision)*, artikulasi *(articulation)* dan naturalisasi *(naturalization).* Sedangkan tes yang digunakan untuk menentukan hasil belajar dalam penelitian ini berupa tes kognitif.[92]

6. Membuat Kisi-Kisi Soal

[92] Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal 298

Dalam pembuatan kisi-kisi soal terdiri atas 3 kolom yaitu kompetensi dasar, indikator dan aspek kognitif .

7. Penyusunan Butir-Butir Soal

Soal yang digunakan pada uji coba terdiri atas 30 butir objektif atau pilihan ganda dengan menggunakan 4 option jawaban yang mengandung pokok bahasan bab sholat jumat.

8. Menentukan Alokasi Waktu

Waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan soal uji coba 15 *pretest* dan *posttest* adalah 30 menit.

Setelah adanya tahap persiapan selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan tes hasil belajar. Dimana tahapannya adalah Instrumen soal hasil belajar yang diteskan sebanyak 15 butir soal pilihan ganda dengan alokasi waktu 30 menit untuk mengerjakannya untuk *pretest*, begitu juga dengan *posttest*. Jumlah keseluruhan soal adalah 30 butir soal yang sudah di validasi oleh dosen pengampu mata pelajaran fiqh.

E. Teknik Analisis Data

Patton mengatakan bahwa analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya kedalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar, sedangkan Suprayogo mendefinisikan analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran, dan verifikasi

data agar sebuah fenomena memiliki sebuah nilai sosial, akademis dan ilmiah.[93]

Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah tipe *exploratory sequential mixed methods* dimana pada saat peneliti menemukan potensi dan masalah dengan metode kualitatif dan pada saat pengujian lapangan produk dengan metode kuantitatif.

Adapun data yang dianalisis dalam pengembangan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* ini menggunakan analisis data kuantitatif dari data primer dan data skunder yang berupa angket penilaian validasi ahli materi dan ahli media, angket kemenarikan dan hasil tes kelas

1. Analisis Penilaian Validasi

   Ada dua instrumen penilaian validasi ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Berikut adalah langkah-langkah untuk menganalisis data instrumen penilaian validasi. Skala dalam pengukuran kelayakan media ini adalah skala ordinal. Data skala ordinal kemudian dikonversikan menjadi skala Likert, yang bobotnya bernilai 4,3,2,1 atau pengukuran sikap dengan kisaran positif sampai dengan negatif.[94] Dengan skala likert, maka variable yang akan diukur, dijabarkan menjadi indikator variable. Indikator tersebut

[93] Suharsimi Ari Kuntoro, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek).* (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2002), hal 127

[94] Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), hal 146

dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang berupa pernyataan atau pertanyaan.[95]

Penentuan skor skala Likert dilakukan secara apriori. Bagi skala yang berarah positif akan mempunyai kemungkinan-kemungkinan skor 4 bagi Sangat Baik (SB), skor 3 bagi Baik (B), skor 2 bagi Kurang (K), skor 1 bagi Sangat Kurang (SK). Sedangkan bagi skala yang berarah negatif maka kemungkinan skor itu menjadi sebaliknya.

Data yang bersifat komunikatif diproses dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase.[96] Apabila dijabarkan dengan rumus maka akan menjadi sebagai berikut :

$$\text{Presentasi Kelayakan (\%)} = \frac{Skor\ yang\ di\ observasi}{Skor\ yang\ di\ harapkan} \text{ X 100 \%}$$

Gambar 3.2

Rumus Presentase Kelayakan

Dari persentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel supaya pembacaan hasil penelitian menjadi mudah. Untuk menentukan kriteria kualitatif dilakukan dengan cara:

a. Menentukan persentase skor ideal (skor maksimum) = 100%.

b. Menentukan persentase skor terendah (skor minimum) = 0%.

c. Menentukan range = 100-0 = 100.

---

[95] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.....*, hal 134

[96] Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1996), hal 245

d. Menentukan interval yang dikehendaki = 4 (sangat baik, baik, kurang, dan sangat kurang).

e. Menentukan lebar interval (100/4 = 25).

f. Berdasarkan perhitungan di atas, maka range persentase dan kriteria kualitatif dapat ditetapkan sebagaimana dalam tabel. Tabel Skala Persentase Menurut Arikunto:[97]

Tabel 3.4

Skala Presentase

Presentase Pencapaian	**Skala Nilai**	**Interpretasi**
76 % $\leq skor \leq$ 100 %	4	Sangat Layak
51 % $\leq skor \leq$ 75 %	3	Layak
26 % $\leq skor \leq$ 50 %	2	Cukup Layak
0 % $\leq skor \leq$ 25 %	1	Kurang Layak

Untuk menganalisis data dari angket dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

[97] Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Suatu Pendekatan Praktek, (Jakarta : Rineka Cipta, 1996), hal 244

1) Angket validasi yang telah diisi validator, diperiksa kelengkapan jawabannya.
2) Mengkuantitatifkan jawaban setiap pertanyaan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
3) Membuat tabulasi data.
4) Menghitung persentase dari tiap-tiap sub variabel dengan rumus yang digunakan dalam perhitungan persentase skor.
5) Dari persentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke tabel.

2. Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Articulate storyline*

Peneliti dalam menganalisis tingkat kemenarikan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* berdasarkan table berikut:[98]

Tabel 3.5

Tingkat Kemenarikan

Skor	**Keterangan**
5	Sangat Menarik
4	Menarik
3	Cukup Menarik

[98] Zaenal Arifin, Evaluasi Pendidikan, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hal 162

2	Kurang Menarik
1	Sangat Tidak Menarik

Hasis presentasi kemenarikan dihitung melalui rumus berikut:[99]

$$\text{Presentase Skor(\%)} = \frac{Jumlah\ skor\ penilaian}{Skor\ maksimal} \text{ X 100 \%}$$

Gambar 3.3

Presentase Penskoran

3. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Articulate storyline*

Peneliti menganalisis hasil uji coba media pembelajaran komik berbasisi *articulate storyline* dengan menghitung persentase ketuntasan belajar kemudian diubah ke dalam kriteria kualitatif dengan mengacu pedoman kriteria penilaian.[100] Analisis hasil belajar dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Menghitung ketuntasan hasil belajar siswa berdasarkan nilai KKM yang ada di sekolah yaitu 75. Berikut frekuensi hasil belajar siswa berdasarkan nilai KKM pada Tabel

[99] Sani Ridwan Abdullah, *Pembelajaran saintifik untuk kurikulum 2013*, (Jakarta: Bumi Aksara 2014), hal 75

[100] Kemendikbut, *Permendikbut No 20 tahun 2016 Tentang Standar Kopetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah*, (Jakarta: Kemendikbut 2016), hal 7

Tabel 3.6

Frekuensi Hasil Belajar

No	Interval	Frekuensi
1	≥ 75	Jumlah sisiwa yang tuntas
2	< 75	Jumlah siswa yang tidak tuntas

Keterangan:

$$\text{Presentase Tuntas} = \frac{\sum siswa\ yang\ tuntas}{\sum siswa\ yang\ ada} \text{ X } 100\%$$

$$\text{Presentase Tidak Tuntas} = \frac{\sum siswa\ yang\ tidak\ tuntas}{\sum siswa\ yang\ ada} \text{ X } 100\%$$

Gambar 3.4

Presentase Ketuntasan

Menggubah persentase ketuntasan hasil belajar siswa ke dalam kriteria kualitatif dengan mengacu pedoman kriteria penilaian pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.7

Interval Ketuntasan Belajar Siswa

No	Interval	Kriteria
1	0 – 39 %	Sangat Rendah
2	40 – 59 %	Rendah
3	60 – 74 %	Sedang
4	75 – 84 %	Tinggi
5	85 – 100 %	Sangat Tinggi

Efektivitas media dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat

dikategorikan efektif apabila rata-rata hasil belajar siswa mencapai nilai 75. Efektivitas media yang digunakan juga ditentukan dengan menggunakan uji-t, sebelum dilakukan pengujian, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis untuk mengetahui normalitas data.

a. Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk menguji data pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS versi 16 menggunakan rumus statistik Liliefors. Kriteria pengujian yang digunakan adalah jika nilai signifikansi (Sig.) hitung > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak, dan sebaliknya. Jika Ho diterima maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal.

2) Uji T (Paired Sampel T-test)

Uji ini untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara sebelum dan sesudah perlakuan, yaitu data *pretest* dan *posttest.* Tentukan T hitung dengan menggunakan SPSS. Media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* dilakukan menggunakan uji-t dengan hipotesis:

Ho : Tidak ada perbedaan nilai pretest dan posttest setelah penggunaan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline*

Ha : Ada perbedaan nilai pretest dan posttest setelah penggunaan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline*

Jika hasil dari pengujuan nilai Sig. > 0,05 maka Ho diterima, dan sebaliknya jika nilai Sig. < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Dari hasil uji tersebut adanya kesimpulan ada tidaknya perbedaan nilai pretest dan posttest setelah penggunaan media, jika adanya suatu perbedaan setelah penggunaan media maka efektif media tersebut digunakan dalam pembelajaran begitu juga sebaliknya.