

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan *Educational Design Research* dengan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*). *Educational Design Research* dengan pendekatan R&D merupakan analisis sistematis, desain dan evaluasi intervensi pendidikan dengan tujuan menghasilkan solusi berbasis penelitian untuk masalah kompleks dalam praktik pendidikan dan memajukan pengetahuan tentang karakteristik intervensi tersebut (Plomp, 2013). Intervensi yang dimaksud pada penelitian ini adalah perangkat pembelajaran Geometri yang terintegrasi *Islamic Art*.

3.2 Prosedur Pengembangan

Pengembangan perangkat dalam penelitian ini akan mengadopsi model milik Plomp (2013). Berdasarkan model Plomp, penelitian ini terbagi menjadi 3 tahapan utama yaitu *Preliminary Research, Development or Prototyping Phase*, dan *Assessment Phase* (Plomp, 2013: 30).

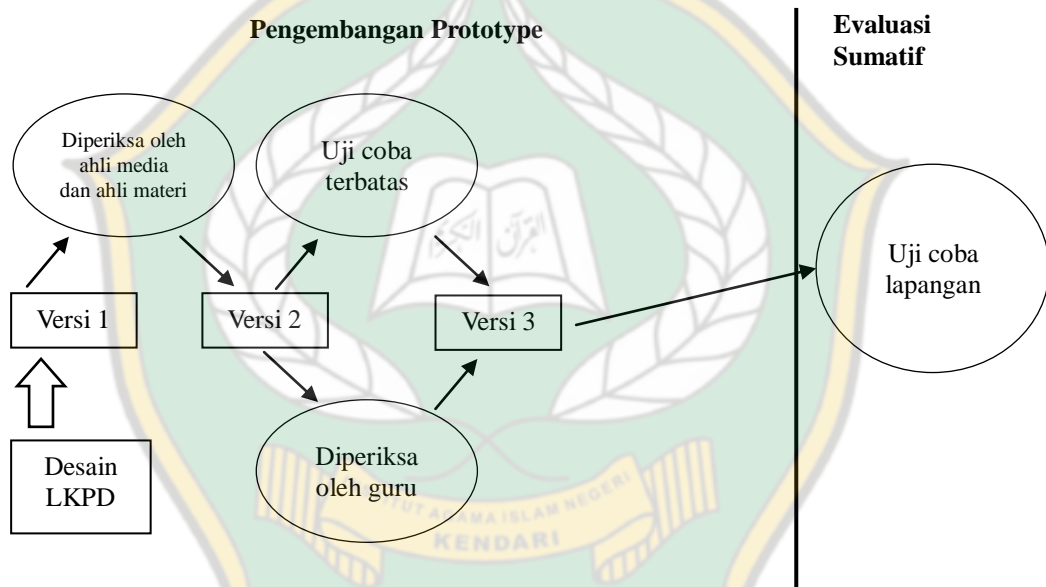
3.2.1 Preliminary Research

Preliminary research atau analisis pendahuluan merupakan aktivitas awal atau persiapan untuk pengembangan dan pengumpulan informasi. Pada tahap ini dua kegiatan utama yang dilakukan yaitu studi literatur dan pengumpulan informasi mengenai proses kegiatan pembelajaran di lapangan. Dalam tahap ini peneliti melakukan wawancara pada seorang guru matematika mengenai penggunaan media pembelajaran kepada peserta didik. Tahap ini juga mencakup kegiatan mengkaji literatur dan konsep-konsep yang relevan dengan masalah yang diteliti. Kajian

literatur yang dilakukan terkait pengembangan perangkat pembelajaran Geometri terkhusus pada topik Kekongruenan dan Kesebangunan yang memanfaatkan aplikasi *Geogebra* dengan terintegrasi *Islamic Art*.

3.2.2 *Development or Prototyping Phase*

Development or Prototyping phase atau tahap pengembangan/membuat prototipe merupakan proses pengembangan runtutan prototipe yang akan dicoba dan direvisi berdasarkan evaluasi formatif. Pada tahap ini peneliti akan membuat prototipe perangkat pembelajaran dengan gambaran siklus berikut.



Gambar 3.1 Desain Tahap Pengembangan diadaptasi dari Mafumiko (2006), seperti dikutip oleh (Plomp, 2013: 39)

Berdasarkan gambar 3.1, pada tahapan pengembangan prototipe dimulai dengan mendesain Lembar Kerja Peserta Didik. Pada versi 1 desain LKPD akan diperiksa oleh 2 orang ahli media dan 3 ahli materi. Selanjutnya pada versi 2, LKPD yang telah didesain akan diuji coba terbatas di sekolah berbeda dan akan diperiksa oleh guru. Setelah itu, akan dihasilkan LKPD versi ke 3. Pada versi 3 akan dilakukan tahap evaluasi sumatif dimana pada bagian ini akan dilakukan uji coba lapangan yaitu di MTsN 1 Konawe Selatan.

3.2.3 Assessment Phase

Assessment Phase atau tahap penilaian merupakan tahap dimana penulis akan mengevaluasi apakah pengguna target dapat bekerja dengan intervensi (kepraktisan aktual) dan bersedia menerapkannya dalam pengajaran mereka (relevansi & keberlanjutan). Serta apakah intervensi tersebut efektif. Pada tahap ini perangkat pembelajaran akan diimplementasikan ke dalam pembelajaran di sekolah untuk melihat keefektifan perangkat tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang berkualitas baik. (Nieveen & Folmer, 2013) mengusulkan sejumlah kriteria umum untuk intervensi berkualitas tinggi, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

Tabel 3.1 Kriteria Kualitas

Kriteria	Penjabaran
Validitas	Ada kebutuhan untuk intervensi dan desainnya
Konten/Relevansi	didasarkan pada <i>state-of-the-art (scientific)</i> pengetahuan.
Praktikalitas/Efisiensi	Intervensi yang diharapkan dapat digunakan dalam pengaturan untuk yang telah dirancang dan dikembangkan.
Efektifitas	Menggunakan intervensi diharapkan menghasilkan <i>outcome</i> yang digunakan.

(Plomp, 2013: 29)

3.3 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.3.1 Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini bersifat kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa skor yang diperoleh dari angket penilaian produk pengembangan untuk ahli media, ahli materi, praktisi (guru), serta peserta didik yang disusun secara Skala *Likert*. Adapun alternatif jawabannya sebagai berikut.

Tabel 3.2 Gradasi Skala *Likert*

No.	Jawaban	Skor Validator
1.	Sangat Setuju/Sangat Menarik/Sangat Mudah/Sangat Bagus/Sangat Jelas	(4)
2.	Setuju/Menarik/Mudah/Bagus/Jelas	(3)
3.	Tidak Setuju/Tidak Menarik/Tidak Mudah/ Tidak Bagus/Tidak Jelas	(2)
4.	Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Menarik/Sangat Tidak Mudah/Sangat Tidak Bagus/Sangat Tidak Jelas	(1)

(Efendi, 2018)

Jenis data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik, maupun saran sebagai data awal pembuatan produk serta melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Sehingga data yang dihasilkan berkaitan dengan kelayakan atau kesesuaian atas produk yang dihasilkan.

3.3.2 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.3.2.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini sesuai fokus penelitian.

Tabel 3.3 Tahapan Teknik Pengumpulan Data

Prosedur	Tahapan	Teknik Pengumpulan Data
<i>Preliminary Research</i>	Analisis Kebutuhan	Interview, Angket, Studi Dokumentasi
	Analisis Materi	Studi Dokumentasi
	Analisis Konsep	Studi Dokumentasi
	Rancangan awal	Studi Dokumentasi
<i>Development or Prototyping Phase</i>	Uji internal	Angket Ahli
	Revisi desain I	Studi Dokumentasi
	Uji coba terbatas	Angket Peserta didik dan Guru
<i>Assessment Phase</i>	Revisi desain II	Studi Dokumentasi
	Uji coba lapangan	Tes, angket peserta didik dan guru, Studi Dokumentasi

(Efendi, 2018)

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa teknik, diantaranya:

1. *Interview* (Wawancara)

Interview atau wawancara dilakukan untuk memperoleh data-data kualitatif yang dibutuhkan pada tahapan awal penelitian sebagai bahan dalam melakukan analisis pendahuluan. Wawancara dilakukan kepada guru sekolah mengenai saran awal dalam menentukan konsep awal produk lembar kerja peserta didik peserta didik berbantu *Geogebra*, begitupun dengan peserta didik mengenai permasalahan yang dihadapi ketika belajar, sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan konten produk.

2. Studi Dokumentasi

Studi ini dilakukan untuk melengkapi data penelitian, serta mengkaji beberapa literatur terkait. Selain itu, teknik ini juga bertujuan untuk menggali data berupa catatan, foto, dan data lainnya sesuai fokus penelitian. Pada penelitian ini, dokumentasi sangat penting dalam langkah konkret serangkaian pelaksanaan pengembangan lembar kerja peserta didik berbantu *Geogebra*.

3. Kuesioner (Angket)

Angket digunakan peneliti untuk mendapatkan data-data kuantitatif yang dibutuhkan oleh penulis. Angket yang dibuat penulis dalam penelitian ini diseduaikan dengan peran dan posisi subjeknya. Adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini ditujukan kepada ahli media pembelajaran, ahli materi, guru sekolah, dan peserta didik sebagai pengguna.

4. Tes Hasil Belajar

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik untuk mengetahui tingkat keefektifan lembar kerja peserta didik (LKPD) terintegrasi *Islamic Art* berbantu *Geogebra* yang telah dikembangkan pada materi bangun datar. Tes Kekongruenan dan Kesebangunan.

3.3.2.2 Instrumen Pengumpulan Data

Adapun untuk menguji kelayakan media lembar kerja peserta didik peserta didik berbantu *Geogebra* yang dikembangkan oleh penulis menurut Nieveen (1999) yaitu dari sisi validitas, kepraktisan, dan efektifitas dengan ketentuan untuk sisi validitas mudah digunakan (*Usuer Friendly*), ketertarikan (*Entertainment value*), Tampilan (*View*), dan fitur desain (*Design Feature*), sisi kepraktisan dengan variabel (*Educational effectiveness* dan kegiatan pembelajaran), serta sisi efektifitas (Motivasi, Daya Tarik, Kemudahan, dan Kebermanfaatan). Adapun kriteria kualitas media pembelajaran dan variabelnya sebagai berikut.

1. Lembar Validasi LKPD

a. Instrumen Ahli Media Pembelajaran

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No.	Variabel	Indikator	Nomor Butir	Kriteria Media Pembelajaran
1.	Mudah Digunakan	a. Bahasa tulis yang digunakan mudah dipahami b. Kemudahan dalam memahami sajian matematika dengan <i>Islamic Art</i> c. Penyajian sistematis, runtut, alur logika jelas d. <i>Reliable</i> /handal (dapat diandalkan)	1, 2, 4, 5, 6, 7	

	e. <i>Maintainable</i> (dapat dikelola dengan mudah)	
	f. <i>Usabilitas</i> (mudah dioperasikan)	
	g. Interaktif	
2. Ketertarikan	a. Tampilan penyajian media menarik	8, 9, 10, 11, 12
	b. Tampilan warna dari gambar, tulisan menarik	
	c. Simulasi yang disajikan membuat rasa ingin tahu lebih banyak	
	d. Urutan tampilan teks dan media menarik	
3. Tampilan <i>Geogebra</i>	a. Tampilan animasi menarik dan menunjukkan <i>Islamic Art</i> yang ada di Masjid	13, 14, 15, 16
	b. Kejelasan prosedur mudah dipahami	
	c. Animasi mudah dipahami	
	d. Warna tampilan animasi sesuai dengan fakta yang ada	
4. Fitur Desain	a. Tampilan <i>screen</i> menarik	17,18
	b. Keserasian ukuran dan bentuk huruf dengan media	
	c. Kesesuaian desain dengan topik materi	

Kevalidan

(Efendi, 2018: 24)

b. Instrumen Ahli Materi

Instrumen ini digunakan pada uji internal. Pada angket ini berisi aspek-aspek yang berhubungan dengan kesesuaian materi. Berikut kisi-kisi untuk instrumen tersebut.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No.	Variabel	Indikator	Nomor Butir	Kriteria Media Pembelajaran
1.	<i>Educational Effectiveness</i>	a. Kejelasan pembelajaran	tujuan 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	
		b. Kesesuaian pembelajaran	tujuan dengan	

	kurikulum/SK/KD		
	c. Kesesuaian pembelajaran materi/isi	tujuan dengan	
	d. Ketepatan urutan materi	dengan tujuan pembelajaran-	
	e. Cakupan kedalam materi		
	f. Kejelasan penyajian materi matematika berbasis <i>Islamic Art</i>		Kevalidan
	g. Kesesuaian soal evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran		
	h. Kesesuaian urutan soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran		
2. Kesesuaian Konteks <i>Islamic Art</i>	a. Kesesuaian konteks dengan konsep-konsep Geometri	9,10	
	b. Kesesuaian jenis <i>Islamic Art</i> yang digunakan pada materi yang diajarkan		

(Efendi, 2018: 25)

2. Instrumen Kepraktisan

a. Instrumen Kepraktisan Guru

Instrumen ini digunakan pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan oleh guru sebagai praktisi. Pada angket ini berisi aspek-aspek yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran. Berikut kisi-kisi untuk instrumen tersebut.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Guru

No.	Variabel	Indikator	Nomor Butir	Kriteria Media Pembelajaran
1.	Kegiatan pembelajaran	a. Kesesuaian Pembelajaran konten dalam kerja peserta didik berbantu <i>Geogebra</i> .	Tujuan dengan lembar didik berbantu	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
		b. Kesesuaian konten	konten	

materi dalam lembar kerja peserta didik peserta didik berbantu *Geogebra* terhadap indikator yang diharapkan.

Kepraktisan

- c. Kesesuaian konten soal dan latihan dalam lembar kerja peserta didik peserta didik berbantu *Geogebra* terhadap indikator yang diharapkan.
- d. Sajian stimulus atau pendahuluan (apersepsi) dalam membangkitkan minat belajar.
- e. Kejelasan tutorial
- f. Motivasi peserta didik untuk terus belajar.
- g. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih mandiri.
- h. Pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan, dan interaktif.
- i. Kebermanfaatan lembar kerja peserta didik peserta didik berbantu *Geogebra* dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik.
- j. Kebermanfaatan lembar kerja peserta didik peserta didik berbantu *Geogebra* dalam membantu pembelajaran guru.
- k. Kebermanfaatan lembar kerja peserta didik berbantu *Geogebra* yang dapat digunakan berulang kali dan dalam situasi apapun.

(Efendi, 2018: 26)

b. Instrumen Kepraktisan Peserta Didik

Instrumen ini digunakan pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Pada angket ini berisi aspek-aspek motivasi, daya tarik, kemudahan, dan kebermanfaatan. Berikut kisi-kisi instrumen tersebut.

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Peserta Didik

No.	Variabel	Indikator	Nomor Butir	Kriteria Media Pembelajaran
1.	Motivasi	a. Perhatian peserta didik b. Minat untuk terus belajar (karena tertantang)	1, 2	Kepraktisan
2.	Daya Tarik	a. Kualitas tampilan b. Ketertarikan terhadap lembar kerja peserta didik terintegrasi <i>Islamic Art</i> berbantu <i>Geogebra</i>	3, 4, 5	
3.	Kemudahan	a. Kemudahan pengoperasian b. Kemudahan dalam memahami materi yang disajikan c. Kemudahan dalam menjawab berbagai soal tantangan	6, 7, 8, 9, 10	
4.	Kebermanfaatan	a. Memberikan hal yang baru dan istimewa bagi peserta didik b. Lembar kerja peserta didik berbantu <i>Geogebra</i> membuat peserta didik menjadi aktif, mampu bereksplorasi, dan belajar mandiri	11, 12, 13, 14	

(Efendi, 2018: 26)

3. Lembar Tes Keefektifan

Lembar tes keefektifan merupakan lembar tes yang memuat soal-soal sesuai dengan materi yang terdapat pada LKPD berbasis *Geogebra* terintegrasi *Islamic Art* pada materi Bangun Datar yang diterapkan. Lembar tes peserta didik

berikan sebelum dan setelah LKPD digunakan dengan tujuan mengetahui hasil belajar peserta didik. Penilaian hasil akhir dilakukan dengan tes tertulis. Soal-soal terdiri dari 4 soal dengan skor penilaian adalah interval 0-100.

Data uji keefektifan diperoleh dari instrumen penelitian berupa soal yang dikerjakan oleh peserta didik. Data uji keefektifan digunakan untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan dapat memberikan hasil sesuai yang diharapkan. Adapun kisi-kisi soal tes dapat dilihat pada tabel 3.8 berikut.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Soal Tes Keefektifan

Materi	Indikator	Soal dan Ranah Kognitif			Jumlah Butir
		C1	C2	C3	
Kekongruenan	Peserta didik mampu menjelaskan definisi dari dua bangun yang kongruen	1			1
	Peserta didik mampu menunjukkan dua bangun yang kongruen		2		1
	Peserta didik mampu menunjukkan sisi-sisi yang bersesuaian sama besar		3		1
	Peserta didik mampu menyebutkan sudut-sudut yang bersesuaian sama besar		4		1

3.4 Teknik Analisis Data

3.4.1 Uji Validitas Ahli

Angket uji validasi ahli digunakan untuk menguji kesesuaian desain dan materi pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Geogebra* terintegrasi *Islamic Art* yang dihasilkan sebagai sumber belajar. Data kesesuaian desain dan materi pembelajaran pada LKPD diperoleh dari ahli media dan ahli materi. Data yang diperoleh dari uji validasi tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan LKPD yang dihasilkan untuk dijadikan sebagai sumber belajar. Untuk mengukur tingkat kevalidan LKPD menggunakan model kesepakatan *interrater*

(antarahli yang menilai) sebagai dasar validitas isi. Dimana ketika dua orang ahli melakukan evaluasi pada skala empat poin, hasil penilaian dari setiap ahli dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu relevansi lemah yaitu ketika ahli menjawab “Tidak Setuju” dan “Sangat Tidak Setuju” dan relevansi kuat yaitu ketika ahli menjawab “Setuju” dan “Sangat Setuju”.

Pada setiap pernyataan, gabungan dari kedua relevansi tersebut dimasukkan kedalam tabel 2×2 sebagai berikut.

		Ahli 1	
		Relevansi lemah (Penilaian 1 dan 2)	Relevansi kuat (Penilaian 3 dan 4)
Ahli 2	Relevansi lemah (Penilaian 1 dan 2)	A	B
	Relevansi kuat (Penilaian 3 dan 4)	C	D

Gambar 3.2 Model Kesepakatan Interater untuk Validitas

Berdasarkan gambar di atas, diperoleh bahwa D merupakan satu-satunya sel yang menggambarkan kesepakatan valid diantara para ahli. Sel-sel lainnya meliputi ketidaksetujuan antar para ahli atau kesepakatan bawah pernyataan tersebut tidak boleh dilibatkan (Gregory, 2010). Adapun koefisien validitas dapat dilihat pada persamaan berikut.

$$\text{Validitas Isi} = \frac{D}{(A + B + C + D)}$$

(Gregory, 2010; Retnawati, 2016)

Jika menggunakan lebih dari dua penilaian, prosedur perhitungan ini akan dilengkapi dengan semua kemungkinan kombinasi pasangan-pasangan penilaian kemudian dicari koefisien rata-ratanya (Gregory, 2010).

Kategori tingkat kevalidan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kriteria kevalidan (Retnawati, 2016: 19) sebagai berikut.

Tabel 3.9 Kriteria Uji Kevalidan

Skor Penilaian	Kriteria
$V > 0,8$	Sangat Valid
$0,4 < V \leq 0,8$	Valid
$V \leq 0,4$	Tidak Valid

Berdasarkan tabel diatas, jika skor yang diperoleh lebih dari 0,8 diklasifikasikan “Sangat Valid”, rentang skor 0,4 sampai 0,8 diklasifikasikan “Valid”, dan jika skor yang diperoleh lebih kecil dari 0,4 diklasifikasikan “Tidak Valid”.

3.4.2 Analisis Angket Kepraktisan

Data kuantitatif yang dihasilkan dari angket dianalisis menggunakan rumus persentase (Arikunto, 2009) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\% \text{ dan } NA = \frac{\sum P}{n}$$

Dimana:

P = Persentase skor

$\sum X$ = Jumlah jawaban dari responden dari setiap pertanyaan

N = Total skor jawaban jika responden menjawab benar

NA = Nilai akhir

n = Banyak butir pertanyaan

Adapun penentuan tingkat kepraktisan dan keefektifitas produk dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 3.10 Tingkat Kepraktisan Produk

Persentase (%)	Kriteria
$80 \leq x \leq 100$	Sangat Baik
$60 \leq x < 80$	Baik
$40 \leq x < 60$	Cukup Baik
$20 \leq x < 40$	Tidak Baik
$0 \leq x < 20$	Sangat Tidak Baik

Berdasarkan tabel tingkat kepraktisan keefektifitas produk, proses pengembangan media pembelajaran berbantu *Geogebra* terintegrasi *Islamic Art* dikatakan praktis dan efektif apabila persentase mencapai “Baik”.

3.4.3 Analisis Angket Keefektifan

Analisis keefektifan LKPD yang dikembangkan dilakukan dengan mengumpulkan data hasil belajar siswa setelah menggunakan LKPD terintegrasi *Islamic Art* berbantu *Geogebra*. Hasil belajar siswa diperoleh dengan perhitungan menggunakan rumus berikut:

$$S = \frac{T}{T_t} \times 100$$

Keterangan:

S = Skor hasil belajar masing-masing siswa

T = Total skor yang diperoleh

T_t = Total skor maksimal

100 = Konstanta

Skor hasil belajar masing-masing peserta didik selanjutnya akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

3.4.3.1 Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk mendeskripsikan variabel dalam penelitian dan sebaran datanya. Adapun data yang akan dianalisis adalah hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis data yang tergolong statistik deskriptif, terdiri dari tabel, grafik,

mean, median, modus, pengukuran variasi data, dan teknik statistik lain yang bertujuan hanya mengetahui gambaran atau kecenderungan data (Ananda & Fadhli, 2018). Selanjutnya untuk menghitung persentase menggunakan rumus (Sudijono, 2016: 40):

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden

Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi skor

No	Skor Penilaian	Kategori
1	$90 < x \leq 100$	Sangat Tinggi
2	$79 < x \leq 90$	Tinggi
3	$68 < x \leq 79$	Sedang
4	$57 < x \leq 68$	Rendah
5.	$0 < x \leq 57$	Sangat Rendah

Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017

3.4.3.2 Analisis Statistik Inferensial

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Uji normalitas yang akan dilakukan dengan uji *Shapiro-Wilk* untuk melihat apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas penting untuk dilakukan karena berkaitan dengan pemilihan uji statistik yang akan digunakan. Kriteria normalitas data diperoleh dengan memperhatikan nilai signifikan. Apabila $\text{Sig.} > 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai $\text{Sig.} < 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal (Ananda & Fadhli, 2018).

2. Uji *Paired Samples T-Test*

Uji-t dua sampel berpasangan (*Paired Sample T-Test*) merupakan bagian dari uji statistik parametrik yang membandingkan dua cara berbeda pada subjek yang sama. Dua cara berbeda dapat mewakili hal-hal seperti pengukuran dilakukan dua waktu yang berbeda, pengukuran dilakukan dalam dua kondisi yang berbeda dan pengukuran dilakukan dari dua bagian subjek. Uji *Paired Sample T-Test* dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan nyata dari rata-rata 2 sampel yang berpasangan. Dua sampel berpasangan artinya sampel dengan subjek yang sama namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda (Limbong dkk., 2022). Dasar pengambilan keputusan berdasarkan tingkat signifikansi yaitu jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 di terima dan jika signifikansi $\leq 0,05$ maka H_0 di tolak.

