

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan atau RnD ini merupakan penelitian yang tujuannya mengembangkan sebuah produk serta menguji keefektifannya (Sugiyono dalam Salim dan Haidir, 2019:199). Didalam buku yang sama, Sukmadinata mengatakan bahwa penelitian pengembangan ini adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan sebuah produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Serta strategi atau metode yang cukup ampuh untuk digunakan memperbaiki praktik.

Penelitian pengembangan atau RnD memiliki beberapa model. Didalam penelitian kali ini, penulis akan memakai model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model ADDIE ini meliputi *Analysis, design, development, implementation and evaluation*.



Gambar 2. Model ADDIE

Model ADDIE ini biasanya digunakan dalam konteks pengembangan produk pembelajaran berbasis kinerja (Mariam dan Nam dalam Waruwu, 2024: 1227). Tahapan model ADDIE ini meliputi:

1. *Analysis*. Tahap analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi serta mencari solusi untuk penyelesaian masalah tersebut. Didalam tahap ini, penulis menganalisis produk apa yang cocok dikembangkan sesuai dengan tujuan penelitian. Tahapan ini dimulai pada saat peneliti melakukan observasi pada anak kelompok B1 di TKIT Baitusshalihin. Dalam observasi, peneliti menemukan permasalahan terkait dengan *bullying*, sesuai dengan yang tertera dalam latar belakang masalah. Selanjutnya, peneliti menganalisis solusi apa yang dapat dilakukan untuk mencegah perilaku *bullying* ini semakin merambat. Setelah peneliti melakukan *research* yang lebih mendalam, baik dari jurnal maupun buku, akhirnya peneliti memutuskan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa video animasi yang berisi tentang edukasi terkait dengan perilaku *bullying*. Alasan peneliti mengambil video animasi sebagai solusi adalah karena video animasi ini merupakan hal yang jarang diterapkan dalam pembelajaran di kelas B1. Sehingga ini merupakan hal baru bagi anak, sehingga anak akan merasa penasaran dan lebih eksplor terhadap media. Setelah itu, penulis berdiskusi dengan wali kelas B1 terkait dengan permasalahan yang terjadi serta solusi yang ingin peneliti berikan. Setelah berdiskusi dengan wali kelas dan beliau setuju, barulah peneliti

mulai merancang media video animasi tersebut untuk diterapkan pada anak kelompok B1 di TKIT Baitusshalihin.

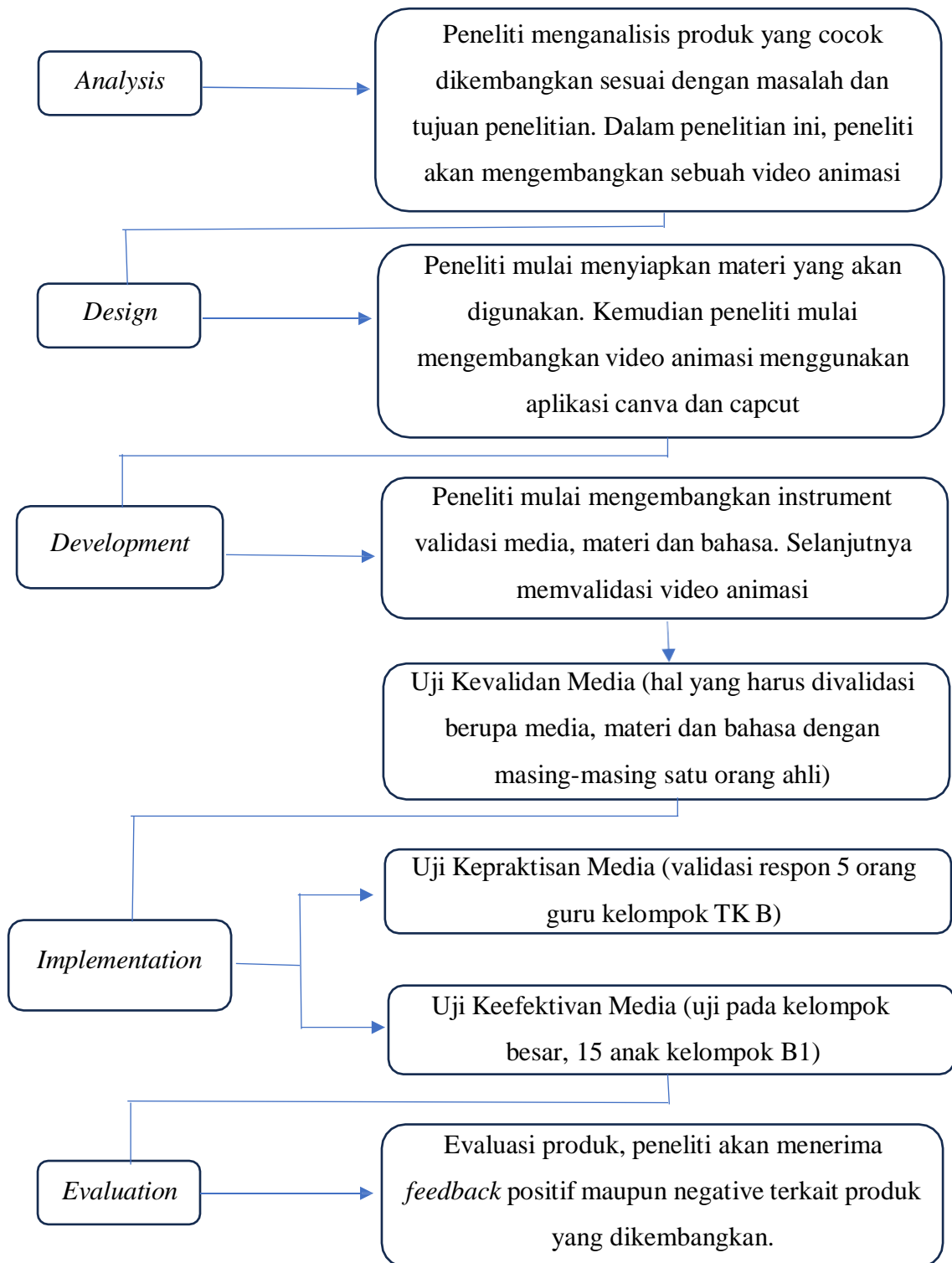
2. *Design*. Didalam tahap ini, penulis mulai mendesain produk yang akan dikembangkan berdasarkan dengan hasil yang telah ditemukan pada bagian analisis. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah video animasi. Penulis akan mendesain video animasi menggunakan aplikasi Canva. Sebelum itu, penulis akan menyiapkan materi dan bahan ajar yang cocok terkait dengan *bullying*. Menyiapkan tema serta *pallette* warna yang cocok untuk anak usia dini. Dalam tahapan ini, peneliti mulai mencari berbagai materi terkait dengan *bullying* ini didalam jurnal maupun buku. Materi yang dicari berupa pengertian perilaku *bullying*, macam-macam perilaku *bullying*, sampai dengan dampak dari perilaku *bullying*. Setelah mendapatkan materi yang cocok, penulis kemudian meringkas materi tersebut dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak usia dini. Selanjutnya, peneliti juga mencari berbagai referensi design di aplikasi Canva, Tiktok dan Youtube. Setelah melakukan berbagai *research* dan peneliti menemukan kerangka design yang akan dipakai, selanjutnya peneliti mulai mengembangkan media video animasi ini untuk segera diterapkan dalam pembelajaran anak kelompok B1 di TKIT Baitusshalihin Kota Banda Aceh. Didalam tahap ini, penulis mulai mengembangkan produk video animasi menggunakan aplikasi Canva. Selain menggunakan aplikasi Canva, penulis juga menggunakan aplikasi Capcut untuk menambahkan suara dan musik. Setelah video animasi selesai

dikembangkan, selanjutnya video tersebut akan ditambahkan suara dan musik di aplikasi Capcut. Setelah video animasi sudah benar-benar selesai, selanjutnya peneliti akan menguji validasi produk tersebut kepada ahli.

3. *Development.* Pada tahapan ini, setelah video animasi tersebut sudah selesai didesign semuanya, selanjutnya peneliti akan menguji kevalidan media ini kepada tiga orang ahli yang meliputi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Sebelum itu, peneliti menyiapkan lembar validasi untuk diberikan kepada para ahli validator tersebut. Setelah divalidasi, peneliti akan melihat saran dan masukan dari para validator. Apabila ada revisi, maka peneliti akan merevisi produk terlebih dahulu kemudian memberikan kembali kepada validator untuk di validasi kembali. Apabila produk sudah layak dan disetujui untuk diimplementasi, maka langkah peneliti selanjutnya adalah mengimplementasi produk tersebut.
4. *Implementation.* Setelah produk dikembangkan, kemudian produk akan divalidasi oleh ahli. Setelah produk direvisi, produk siap untuk diterapkan kedalam pembelajaran di kelas B1 di TKIT Baitusshalihin Kota Banda Aceh. Dalam tahapan implementasi ini, peneliti melakukan dua tahapan sebagai berikut:
 - a. Uji kepraktisan, dalam tahapan ini produk akan divalidasi kepraktisannya oleh 5 orang guru kelompok TK B di TKIT Baitusshalihin. Setelah dilakukan uji kepraktisan, selanjutnya peneliti akan melakukan uji keefektivan kepada kelompok yang lebih besar yaitu 15 anak kelompok B1.

- b. Uji keefektivan, dalam tahapan ini produk akan diimplementasikan kepada kelompok besar yaitu 15 orang anak kelompok B1. Uji ini dilakukan setelah uji kepraktisan berhasil dilakukan. Dalam uji keefektivan sendiri, peneliti akan menyiapkan lembar observasi untuk melihat bagaimana perkembangan anak sesuai dengan indikator yang akan dipakai yang tentunya sesuai dengan tujuan penelitian. Nantinya hasil observasi akan dianalisis menggunakan rumus untuk melihat hasil dari uji keefektivan ini.
5. *Evaluation*. Setelah produk diterapkan, maka selanjutnya adalah evaluasi. Ditahap ini, penulis akan menerima *feedback* terkait produk yang dikembangkan. Apakah *feedback*-nya positif ataupun tidak. Tahap ini merupakan tahapan terakhir dalam model ADDIE ini. Didalam tahapan ini juga, peneliti akan melihat serta mengevaluasi beberapa perbaikan ataupun masukan dari berbagai pihak agar kedepannya implementasi media dan rancangan pembelajaran berjalan berjalan sesuai harapan.

Didalam penelitian ini, peneliti akan menerapkan model ADDIE sebagaimana yang tersebut diatas dengan tahapan yang sesuai. Untuk melihat bagaimana model ADDIE ini secara keseluruhan dan lebih ringkas, maka peneliti akan membuat sebuah bagan ringkasan dari model ADDIE serta rancangan penelitian ini. Bagan bisa dilihat sebagaimana berikut:



Gambar 3. Bagan Ringkasan Model ADDIE

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di TKIT Baitusshalihin yang berlokasi di Jl. Teuku Iskandar, Komplek Mesjid Baitusshalihin, Ulee Kareeng, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian merujuk pada responden atau orang yang akan dimintai data. Menurut Amirin dalam Fitrah (2017: 152), subjek penelitian adalah seseorang atau sesuatu yang mengenainya ingin diperoleh keterangan atau orang pada latar penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian.

Subjek dalam penelitian ini adalah 3 orang validator meliputi validasi media, materi dan bahasa. Validator aspek media dalam penelitian saya adalah ibu Riza Oktariana, S.Pd., M.Pd. Alasan saya memilih ibu Riza Oktariana, S.Pd., M.Pd sebagai validator media video animasi saya dalam aspek media adalah karena beliau merupakan seorang dosen yang mengampu mata kuliah media pembelajaran berbasis IT yang sangat cocok dengan media yang saya kembangkan dalam penelitian ini. Selain itu, beliau juga seseorang yang sudah ahli dalam bidang penelitian pengembangan. Harapan saya, dengan validasi dan masukan dari beliau, dapat menjadikan media video animasi saya layak diimplementasikan dalam pembelajaran AUD.

Validator aspek materi dalam penelitian saya Adalah ibu Liza Fidiawati, M.Pd. Alasan saya memilih ibu Liza Fidiawati, M.Pd sebagai validator dalam

aspek materi untuk video animasi yang saya kembangkan adalah dikarenakan beliau adalah salah satu dosen yang mengampu mata kuliah bimbingan konseling AUD yang sangat cocok dengan materi yang akan saya sampaikan dalam video animasi yaitu tentang perilaku *bullying*. Selain itu, beliau adalah dosen yang sudah ahli dan berpengalaman dalam penelitian pengembangan. Harapan saya, dengan beliau menjadi validator dalam penelitian saya dapat menjadikan video animasi ini lebih baik dan tentunya layak untuk diimplementasikan kedalam pembelajaran AUD.

Pada validasi bahasa, yang menjadi validator adalah ibu Wahidah Nasution, S.Pd., M.Pd. Alasan saya memilih ibu Wahidah Nasution, S.Pd., M.Pd sebagai validator aspek bahasa didalam media video animasi yang saya kembangkan adalah karena beliau merupakan seorang dosen dari program studi bahasa Indonesia yang tentunya sudah sangat ahli dan berpengalaman dalam penggunaan bahasa yang baik dan benar sesuai dengan EYD. Harapan saya, dengan beliau menjadi validator aspek bahasa didalam video animasi ini dapat menjadikan media saya menjadi media yang mudah dipahami dan mudah diterima karena penggunaan bahasanya yang baik dan benar.

Selanjutnya adalah 5 orang guru kelompok TK B di TKIT Baitusshalihin sebagai subjek untuk uji kepraktisan serta 15 orang anak kelompok B1 untuk uji keefektivan.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut lalu ditarik sebuah kesimpulan (Sugiono dalam Suhartawan, 2022:120).

Didalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel sebagai berikut:

1. Variabel bebas/independent, yaitu variabel yang diukur, dimanipulasi atau dipilih dalam eksperimen untuk menentukan hubungannya dengan suatu gejala yang diamati (Suhartawan, 2022:123). Singkatnya, variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi suatu hal. Didalam penelitian ini, variabel bebas nya adalah video animasi.
2. Variabel terikat/dependen, yaitu variabel yang diamati dan diukur untuk menentukan pengaruh dari variabel independent (Suhartawan, 2022:123). Singkatnya, variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi. Didalam penelitian ini, variabel terikatnya adalah pencegahan perilaku *bullying*.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan atau mendapatkan sebuah data. Menurut Terimajaya, dkk (2024, 28), pengumpulan data merupakan proses pengambilan data guna mendapatkan informasi yang relevan sesuai topik yang diteliti. Menurut Riduwan dan Akdon dalam Terimajaya, dkk (2024, 28), metode pengumpulan data adalah teknik atau langkah yang dilakukan untuk memperoleh sebuah data.

Didalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagaimana dibawah ini:

1. Observasi, yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan melalui sebuah pengamatan dan pencatatan terhadap suatu keadaan atau perilaku subjek yang diteliti. Didalam penelitian ini, peneliti akan mengobservasi anak kelompok B1 di TKIT Baitusshalihin Kota Banda Aceh sebanyak 15 anak.
2. Kuesioner, yaitu alat pengumpulan data penelitian berbentuk sejumlah pernyataan tertulis. Pertanyaan ini dijawab oleh responden secara tertulis (Mulyatno, 2023:1287). Didalam penelitian ini, kuesioner akan diberikan kepada 3 orang validator. Kuesioner tersebut memuat validasi media, validasi bahasa dan validasi materi. Selain kuesioner untuk uji validitas media, peneliti juga memberikan kuesioner kepada 5 orang guru kelompok TK B sebagai respon guru untuk uji kepraktisan.
3. Dokumentasi, yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan secara tidak langsung ke subjek atau responden penelitian. Dokumentasi sangat penting untuk dilakukan sebagai bukti telah dilakukannya penelitian sesuai tahapannya. Sehingga hasil penelitian yang didapat lebih akurat karena adanya dokumentasi.

3.6 Alat Pengumpulan Data

Adapun yang menjadi alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar validator untuk ahli media, ahli materi, ahli bahasa. Kemudian ada lembar observasi anak untuk diterapkan pada uji kepraktisan serta uji keefektivan.

Lembar pengumpulan data untuk uji validasi, uji kepraktisan dan uji keefektivan dapat dilihat sebagaimana berikut ini:

Tabel 3.1 Aspek Validasi Media Audio Visual

No	Aspek yang Dinilai	Skor Nilai			
		1	2	3	4
1	Animasi gambar menarik perhatian anak.				
2	Gambar jelas dan mudah dipahami.				
3	Efek musik/audio yang digunakan cocok dengan konsep media.				
4	Media bersifat sederhana dan menarik.				
5	Pergantian slide menarik.				
6	Ketepatan pemilihan font huruf.				
7	Warna background dan tulisan memiliki kombinasi yang tepat.				
8	Desain video animasi sesuai dengan materi <i>bullying</i> .				
9	Ketepatan dalam penempatan teks dan gambar.				
10	Pengoperasian media mudah.				

Tabel 3.2 Aspek Validasi Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Skor Nilai			
		1	2	3	4
1	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan EYD.				
2	Ketepatan struktur kalimat.				
3	Menggunakan kalimat yang mudah dimengerti oleh anak.				
4	Kalimat yang digunakan sederhana.				
5	Kesesuaian penggunaan symbol.				
6	Ilustrasi gambar mewakili pesan yang disampaikan.				
7	Bahasa yang digunakan bersifat lugas dan komunikatif.				

Tabel 3.3 Aspek Validasi Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Nilai			
		1	2	3	4
1	Keakuratan materi.				
2	Kejelasan dan keluasan materi.				
3	Kesesuaian materi dengan kurikulum.				
4	Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
5	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan anak.				

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Validasi Media, Materi dan Bahasa

No	Kriteria Penilaian	Skor
1	Sangat valid	4
2	Cukup valid	3
3	Kurang valid	2
4	Tidak valid	1

Sumber: Slamet, 2022

Tabel 3.5 Aspek Validasi Kepraktisan Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Nilai			
		1	2	3	4
1	Animasi gambar menarik perhatian anak.				
2	Gambar jelas dan mudah dipahami.				
3	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan EYD				
4	Media bersifat sederhana dan menarik.				
5	Menggunakan kalimat yang mudah dimengerti oleh anak				
6	Ilustrasi gambar mewakili pesan yang ingin disampaikan				
7	Kejelasan dan keluasan materi				
8	Desain video animasi sesuai dengan materi <i>bullying</i> .				
9	Ketepatan dalam penempatan teks dan gambar.				
10	Pengoperasian media mudah.				

11	Penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				
12	Media video animasi dapat dijadikan sarana pembelajaran untuk anak				
13	Media video animasi dapat digunakan dimana saja dan kapan saja				
14	Media video animasi dapat digunakan secara berulang				
15	Media dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang				

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Uji Kepraktisan

No	Kriteria Penilaian	Skor
1	Sangat Layak	4
2	Layak	3
3	Kurang Layak	2
4	Tidak Layak	1

Sumber: Sugiyono, 2015

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Observasi

Jenis-Jenis <i>Bullying</i>	
<i>Bullying</i> Fisik	1. Memukul Teman
	2. Mendorong Teman
	3. Merebut Barang Teman
<i>Bullying</i> Verbal	1. Mengejek Teman
	2. Menertawakan Teman
<i>Bullying</i> Sosial	1. Mengucilkan Teman
	2. Menuduh Teman

Sumber: PAUDPEDIA KEMENDIKBUD

Tabel 3.8 Lembar Observasi Aktivitas Anak

No	Indikator Penilaian Anak	Skor			
		0 - 25	26 - 50	51 - 75	76 - 100
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak tidak memukul temannya				
2	Anak tidak mendorong temannya				
3	Anak tidak merebut barang temannya				
4	Anak tidak mengejek temannya				
5	Anak tidak menertawakan temannya				
6	Anak tidak mengucilkan temannya				
7	Anak tidak menuduh temannya				

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Tabel 3.9 Rubrik Penelitian

No	Indikator	Skor Penilaian	
1	Anak tidak memukul temannya	BB	Anak belum paham sama sekali bahwa tidak boleh memukul teman.
		MB	Anak mulai paham bahwa tidak boleh memukul temannya.
		BSH	Anak sudah paham bahwa memukul teman itu tidak boleh, namun sesekali masih melakukannya.
		BSB	Anak sudah benar-benar paham bahwa tidak boleh memukul temannya.
2	Anak tidak mendorong temannya	BB	Anak belum paham sama sekali bahwa tidak boleh mendorong temannya.
		MB	Anak mulai paham bahwa tidak boleh mendorong temannya.
		BSH	Anak sudah paham bahwa tidak boleh mendorong temannya, namun sesekali masih melakukannya.
		BSB	Anak sudah benar-benar paham bahwa tidak boleh mendorong temannya.

3	Anak tidak merebut barang temannya	BB	Anak belum paham sama sekali bahwa tidak boleh merebut temannya.
		MB	Anak mulai paham bahwa tidak boleh merebut barang temannya.
		BSH	Anak sudah paham bahwa tidak boleh merebut barang temannya, namun sesekali masih melakukannya.
		BSB	Anak sudah benar-benar paham bahwa tidak boleh merebut barang temannya.
4	Anak tidak mengejek temannya	BB	Anak belum paham sama sekali bahwa tidak boleh mengejek temannya.
		MB	Anak mulai paham bahwa tidak boleh mengejek temannya.
		BSH	Anak sudah paham bahwa tidak boleh mengejek temannya, namun sesekali masih melakukannya.
		BSB	Anak sudah benar-benar paham bahwa tidak boleh mengejek temannya.
5	Anak tidak menertawakan temannya	BB	Anak belum paham sama sekali bahwa tidak boleh menertawakan temannya.
		MB	Anak mulai paham bahwa tidak boleh menertawakan temannya.
		BSH	Anak sudah paham bahwa tidak boleh menertawakan temannya, namun sesekali masih melakukannya.
		BSB	Anak sudah benar-benar paham bahwa tidak boleh menertawakan temannya.

6	Anak tidak mengucilkan temannya	BB	Anak belum paham sama sekali bahwa tidak boleh mengucilkan temannya.
		MB	Anak mulai paham bahwa tidak boleh mengucilkan temannya.
		BSH	Anak sudah paham bahwa tidak boleh mengucilkan temannya, namun sesekali masih melakukannya.
		BSB	Anak sudah benar-benar paham bahwa tidak boleh mengucilkan temannya.
7	Anak tidak menuduh temannya	BB	Anak belum paham sama sekali bahwa tidak boleh menuduh temannya.
		MB	Anak mulai paham bahwa tidak boleh mengucilkan temannya.
		BSH	Anak sudah paham bahwa tidak boleh mengucilkan temannya, namun sesekali masih melakukannya.
		BSB	Anak benar-benar sudah paham bahwa tidak boleh mengucilkan temannya.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknis analisis data merupakan langkah penting dalam proses penelitian, yang bertujuan untuk mengolah dan menganalisis data yang telah dikumpulkan. Hasil data dianalisis secara deskriptif menggunakan teknik persentase untuk menginterpretasi skor penilaian (Sudjana dalam Hayati, dkk., 2024:117). Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan dua metode analisis data, yaitu:

- a. Metode analisis deskriptif kualitatif untuk mengolah data berupa jawaban dan saran untuk perbaikan survey terbuka terhadap subjek.

- b. Metode analisis deskriptif kuantitatif untuk mengolah data angka dari angket dan hasil observasi pada anak dalam bentuk deskriptif.

1. Uji Kevalidan

Dalam uji kevalidan, prosedur yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mempersiapkan data-data yang telah didapatkan terlebih dahulu, selanjutnya menganalisis data tersebut.
- b. Setelah validator memberikan skor, peneliti akan menghitung skor setiap kriteria.
- c. Pedoman untuk menghitung skor maksimum:

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Validitas gabungan

Tse : Total skor empiris yang dihasilkan (hasil validasi dari ahli)

Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan

100% : Angka tetap

Sumber: Slamet, 2022

Tabel 3.10 Persentase Penilaian Validasi

No	Persentase	Kriteria
1	85,01% - 100%	Sangat Valid, dapat digunakan tanpa revisi
2	70,01% - 85,00%	Cukup Valid, dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3	50,01% - 70,00%	Kurang Valid, Disarankan tidak dipergunakan karena revisi besar
4	01,00% - 50,00%	Tidak Valid, tidak boleh digunakan

Sumber: Slamet, 2022

2. Uji Kepraktisan

Setelah melakukan uji kevalidan, proses selanjutnya adalah mengimplementasikan media video animasi dalam uji kepraktisan. Uji kepraktisan ini dilaksanakan pada 5 orang guru kelompok TK B. Berikut adalah rumus yang akan dipakai untuk mencari rata-rata dari skor hasil uji kepraktisan dan keefektivan:

$$p = \frac{\sum Xi}{\sum X} \times 100\%$$

Keterangan:

p : Persentase

$\sum Xi$: Jumlah total skor yang didapat

$\sum X$: Jumlah total skor harapan

Tabel 3.11 Kriteria Hasil Uji Kepraktisan

No	Skor Presentase (%)	Kategori
1	0% - 25%	Tidak Layak
2	26% - 50%	Kurang Layak
3	51% - 75%	Layak
4	76% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Sugiyono (2015)

3. Uji Keefektivan

Untuk mendapatkan hasil akhir dari uji keefektivan, peneliti menggunakan prosedur sebagai berikut:

- a. Menentukan hipotesis dalam penelitian

Berikut adalah hipotesis yang dipakai dalam penelitian ini:

Hipotesis Nol (H_0) :Tidak terdapat keefektivan video animasi terhadap pencegahan perilaku *Bullying* pada anak kelompok B1 di TKIT Baitusshalihin Kota Banda Aceh.

Hipotesis Alternatif (H_a) :Terdapat keefektivan video animasi terhadap pencegahan perilaku *Bullying* pada anak kelompok B1 di TKIT Baitusshalihin Kota Banda Aceh.

Taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05 atau 5%.

b. Uji normalitas data

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi sebuah data mendekati distribusi normal atau tidak normal (Santoso, 2010:43). Metode pengujian normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Shapiro-Wilk. Metode Shapiro-Wilk merupakan metode pengujian normalitas data dengan menggunakan data dasar yang belum diolah atau disusun dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Metode Shapiro-Wilk adalah tes normalitas data yang efektif dan populer digunakan dalam penelitian. Metode ini digunakan apabila sampel data berjumlah kurang dari 50 (Ramadhani dan Bina, 2021:196).

Dasar pengambilan keputusan yang akan digunakan dalam uji Shapiro-Wilk ini adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi $>0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal.
- b) Jika nilai signifikansi $<0,05$ maka data penelitian berdistribusi tidak normal.

Pengujian Shapiro-Wilk ini akan menggunakan IBM SPSS Statistics'25.

c. Uji hipotesis

Uji hipotesis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Paired Sample t-Test (uji t dua sampel berpasangan). Uji t merupakan uji statistika untuk mencari perbedaan rata-rata dari populasi yang diwakili oleh sampel (Ismail, 2018: 236). Dasar pengambilan keputusan yang akan digunakan dalam uji t ini adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi $<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b) Jika nilai signifikansi $>0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Uji t ini akan diuji menggunakan IBM SPSS Statistics'25 dengan p value 95%.

Tabel 3.12 Kriteria Hasil Uji Keefektivan

No	Skor Presentase (%)	Kategori
1	0% - 25%	Belum Berkembang
2	26% - 50%	Mulai Berkembang
3	51% - 75%	Berkembang Sesuai Harapan
4	76% - 100%	Berkembang Sangat Baik

Sumber: Astuti & Watini (2021)