

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Sugiyono mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut.

Sejalan dengan itu, menurut Sukmadinata penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk yang harapannya akan efektif untuk digunakan berdasarkan kebutuhan pendidikan yang banyak berkembang pada saat ini.

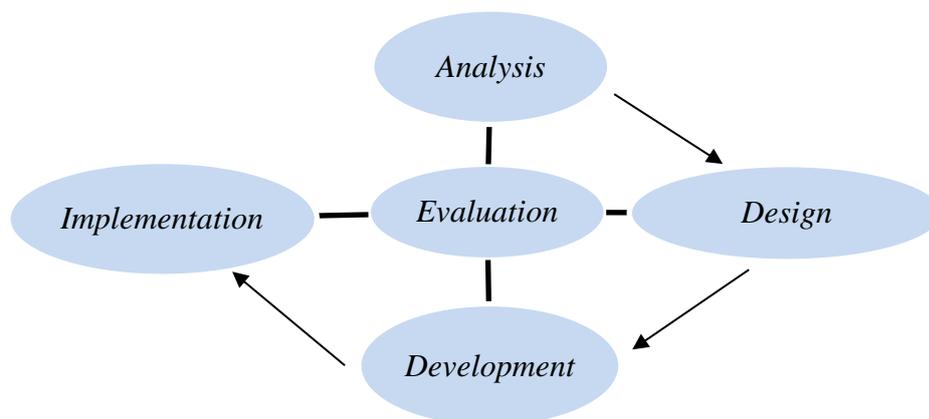
Pada metode penelitian tersebut agar dapat menghasilkan produk maka menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji kelayakam produk tersebut agar dapat berfungsi bagi masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk.

Berdasarkan pengertian tersebut, peneliti mengembangkan produk berupa Pengembangan media permainan ular tangga pancasila (ular tanpan)

tema 8 materi sila sila pancasila untuk siswa kelas III SD Negeri nenak tembulan tahun ajaran 2024"

B. Model Penelitian

Model penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah disajikan (Sugiyono, 2021: 754). Model Penelitian *research and development* ini mengacu pada pendekatan ADDIE yang dikemukakan Robert Maribe Branch (2009) yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluastion* (Sugiyono, 2021: 765). Secara Visual tahapan ADDIE dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut



Gambar 3 .1 model pengembangan ADDIE

(Sumber: Sugiono, 2019: 766)

C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan desain penelitian di atas, prosedur pengembangan permainan ular tangga yang dipilih terdiri atas langkah-langkah yang dimulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Berikut dijelaskan secara rinci mengenai alur pengembangan yang akan digunakan.

1. Tahap Analisis (*Analyzing*)

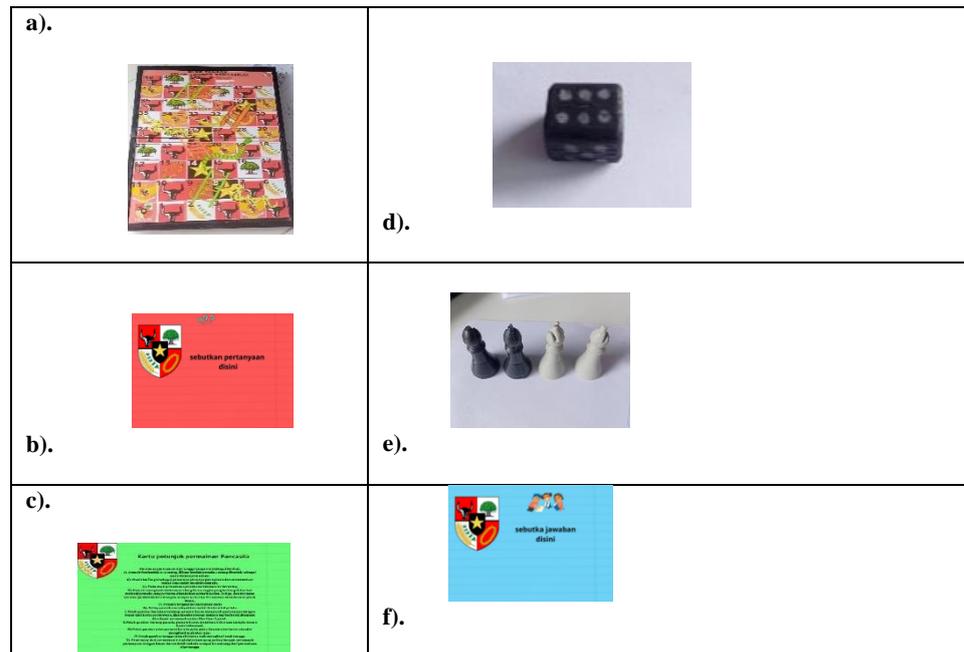
Pada tahap ini analisis kondisi lapangan tempat uji coba produk yang akan dikembangkan dengan mengidentifikasi materi atau apa saja yang dipelajari oleh siswa yang akan menggunakan permainan ini. Serta melakukan analisis penelitian terdahulu tentang permainan ular tanpan.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini kegiatannya terdiri atas perencanaan serta penyusunan produk media ular tangga untuk siswa kelas III sekolah dasar yang dimulai dari pengumpulan bahan yang akan dikembangkan, pemilihan desain yang tepat, menyiapkan soal dan peraturan yang akan dikembangkan dalam permainan ular tanpan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan dengan memproduksi produk yang berupa permainan ular tangga. Hasil dari tahapan ini adalah rancangan produk awal ultajir. Hasil rancangan produk dapat dilihat pada Gambar 3.3 (a) papan permainan (b) kartu pertanyaan (c) kartu pengetahuan (d) dadu (e) pion (f) kartu petunjuk (g) kartu jawaban



Sumber: Dokumentasi peneliti (2024)

a. Komponen Permainan ular tanpan

1). Papan Permainan Ular Tanpan

Papan permainan ini berbentuk landscape dalam papan permainan ini berisi gambar bernomor yang dimodifikasi. Papan permainan ini terdapat gambar-gambar yang berhubungan dengan sila-sila Pancasila. Papan permainan ini menggunakan kertas A3 memiliki tekstur yang lembut, halus, dan tipis tetapi kuat sehingga tidak mudah sobek ketika dilipat. Papan permainan digunakan untuk bermain dalam permainan, di dalamnya terdiri atas 48 nomor sampai pada petak selesai Papan Ular TANPAN.

1) Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan terdapat nomor urut yang berfungsi sebagai pedoman kunci jawaban dalam buku petunjuk. Kartu pertanyaan ini berisikan soal seputar sila-sila Pancasila yang harus dijawab oleh siswa yang bermain permainan.

Penggunaan gambar pada kartu pertanyaan ini sebagai simbol dan warna yang ada pada Pancasila. Penggunaan gambar-gambar tersebut memperhatikan sila-sila Pancasila ini dapat disimpan dalam long memory siswa.

Jika pemain berhenti pada nomor petak berisi gambar kepala banteng, maka pemain harus menjawab soal pada kartu pertanyaan.

2) Kartu Pengetahuan

Kartu pertanyaan ini berisikan pengetahuan seputar makna simbol sila Pancasila yang harus dibaca oleh siswa yang bermain permainan. Gambar burung Garuda dalam permainan ini digunakan sebagai simbol salah satu untuk mengingat sila-sila Pancasila. Jika pemain berhenti pada nomor petak berisi gambar burung Garuda maka pemain harus informasi yang ada dalam kartu pengetahuan.

3) Dadu

Dalam menentukan besarnya langkah yang akan diambil setiap pemain, dadu digunakan untuk menentukannya. Setiap pemain harus melempar dadu satu kali. Angka yang muncul di

permukaan dadu menentukan besarnya langkah dalam permainan.

4) Pion

pion yang digunakan dalam permainan ini adalah digunakan untuk menggantikan orang sebagai pemain dalam permainan. Pemilihan pion disesuaikan dengan kebutuhan penulis.

5) Kartu Petunjuk Pengguna

Kartu petunjuk pengguna yang digunakan permainan ini berisikan aturan dalam permainan sebagai pedoman bagi pemain dalam memainkan permainan ular TANPAN.

6) Kartu Jawaban

Kartu jawaban yang digunakan permainan ini berisikan jawaban dari soal pada kartu pertanyaan dalam permainan sebagai pedoman bagi pemain untuk mengetahui jawaban yang benar.

7) Poin

Poin digunakan untuk mengetahui banyak nya jawaban benar

8) Kotak Permainan Ular TANPAN

Kotak permainan ular tangga pancasila digunakan sebagai tempat penyimpanan seluruh komponen permainan. Tujuannya agar komponen yang ada dapat terkondisi dengan

baik. Kotak permainan ini dibuat dari kardus yang akan ditempel dengan stiker yang didesain.

b. Peraturan dalam Permainan Ular Tanpan

Dalam permainan ular tangga pancasila ini, terdapat peraturan yang harus dipatuhi oleh setiap pemain. Peraturan permainan ular tangga tanpan ini sebagai berikut:

- 1). Pemain berjumlah 2-4 orang, di luar jumlah pemain 1 orang ditunjuk sebagai wasit dalam permainan,
- 2). Wasit berfungsi sebagai pemantau jalannya permainan dan memutuskan benar atau salah jawaban pemain,
- 3). Pada awal permainan pemain melakukan *ice breaking*
- 4). Pemain mengocok dadu secara bergiliran, angka yang terbanyak berhak menjadi pemain yang pertama dilanjutkan pemain kedua, ketiga, dan keempat (urutan jumlah dadu terbanyak sampai terkecil). Permainan dimulai dari petak Mulai,
- 5). Pemain bergantian melempar dadu
- 6). Setiap pemain mendapatkan untuk berhenti di petak:
 - I. Petak gambar bertema banteng: pemain harus menjawab pertanyaan dengan benar dari kartu pertanyaan, jika jawaban benar maka maju 2 langkah.
 - II. Petak gambar burung garuda: pemain harus membaca informasi tertulis dalam kartu informasi,

III. Petak gambar ular: pemain berada pada posisi kepala ular harus mundur mengikuti arah ekor ular.

IV. Petak gambar tangga: pemain harus naik mengikuti arah tangga

7). Pemenang dari permainan ini adalah siswa terlebih dahulu sampai ke menang dari permainan ular tangga (yang benar menjawab mendapat nilai tambahan/bonus setiap jawaban benar)

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini dilakukan validasi ahli media dan materi. Setelah pengembangan produk, maka dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media tujuannya untuk mengetahui kualitas produk yang dibuat sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Ahli materi memvalidasi muatan akan dikembangkan dalam pembelajaran, dan ahli media akan memvalidasi ular tangga sebagai media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penilaian tersebut digunakan untuk melakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari ahli.

Tahap berikutnya yang dilakukan peneliti adalah mensimulasikan produk yang dikembangkan, hasil dari simulasi ini dijadikan dasar oleh peneliti untuk melakukan revisi kedua. Setelah dilakukannya revisi kedua, maka akan dilakukan uji coba produk pada subjek skala terbatas pada siswa kelas III SD Negeri 29 nenak tembulan. Berdasarkan hasil penilaian, masukan, tanggapan serta saran dari siswa, kemudian dilakukan analisis dan revisi produk jika produk yang dibuat kurang baik.

Jika sudah diperoleh hasil yang baik maka produk siap diujicobakan ke lapangan.

Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dihasilkan maka perlu dilakukannya uji coba kepada sasaran produk dikembangkan. Sebelum diuji coba produk permainan ular tangga telah terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Produk yang dibuat diujicobakan sebanyak 2 kali, yaitu uji coba terbatas (uji coba kelompok kecil) dan uji coba produk lebih luas.

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui hasil pengembangan permainan ular tangga. Uji coba lapangan ini dilakukan pada siswa kelas SD Negeri 29 Nenak Tembulan dan SD negeri 11 setunggul. Penilaian pada uji coba lapangan ini didapatkan dari respon siswa melalui instrumen angket yang telah disusun.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Evaluasi adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi yang dilakukan dengan angket respon siswa terhadap media pembelajaran yang dibuat dan evaluasi untuk mengetahui pengaruhnya terhadap sila-sila pancasila dan hasil belajar siswa.

D. Desain UjiCoba

Desain uji coba berisikan rancangan dari kegiatan uji coba yang akan dilakukan oleh peneliti. Desain uji coba menggunakan *quasi experiment* jenis

Pretest-Posttest Group Design dengan *nonequivalent control group design*.

Kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih acak dan kemudian diberikan pretest dan posttest. Desain penelitian Sugiyono (2021: 138) ini dapat dilihat pada tabel berikut. .

Tabel 3 .1 Rancangan *one group pretest-posttest design*

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Sumber: Sugiyono, (2017: 79)

keterangan:

O₁ dan O₃= tes awal dan akhir (pretest-posttest)

X = perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran

Kegiatan uji coba pada penelitian pengembangan media permainan ular tangga pancasila (ular tanpan) untuk melihat kalayakan media tentang materi sila- sila pancasila dan terpengaruh terhadap belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.2 di bawah ini:

Tabel 3 .2 Kegiatan Uji Coba Penelitian

Uji Validitas Ahli	Skema	Teknik Pengumpulan Data
Ahli media	Produk Analisis	Lembar Validasi
Ahli materi	Revisi	
Uji Coba Terbatas		
Siswa Kelas III SD Negeri 29 Nenak Tembulan	Produk Analisis Revisi	1. Angket pemahaman materi sila-sila pancasila 2. Tes Pemahaman materi sila-sila pancasila
Uji Coba Lapangan		
Siswa Kelas III SD Negeri 11 Setunggul	Produk Analisis Revisi	1. Angket pemahaman materi sila-sila pancasila 2. Tes pemahaman materi sila-sila pancasila

E. Subjek Ujicoba

Subyek ujicoba dalam penelitian ini dilakukan oleh siswa kelas III SD Negeri 29 nenak tembulan. terdiri atas subyek uji coba terbatas, dilakukan oleh siswa kelas IIIb SD Negeri 29 nenak tembulan. Sedangkan uji coba lapangan adalah siswa kelas IIIa dan SD negeri 11 setunggul. Dengan jumlah populasi terlihat pada tabel 3.3 berikut ini.

Tabel 3. 3Sebaran Populasi Penelitian

No.	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa Kelas III (orang)
1	SD Negeri 29 Nenak Tembulan	III	46
2.	SD Negeri 11 Setunggul	III	46
Total Keseluruhan			93

Sumber: (SDN 29 Nenak Tembulan, dan SDN 11 Setunggul)

Dari jumlah populasi dan tujuan penelitian memfokuskan kepada SD yang masuk dalam kategori yang sudah ditentukan maka penentuan sampel berdasarkan teknik *sampling kuota*. Jumlah Sampel dalam Penelitian ini adalah dapat dilihat pada Tabel 3.4

No.	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa Kelas III (orang)
1	SD Negeri 29 Nenak Tembulan	III	26
2.	SD Negeri 11 Setunggul	III	20

Total Keseluruhan	46
--------------------------	-----------

Sumber: (SDN 29 Nenak Tembulan, dan SDN 11 Setunggul

F. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian tergantung dari alat pengumpul data yang digunakan dan sesuai dengan tujuan penelitian. Data pada penelitian ini berupa kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini yaitu hasil saran dan masukan validator ahli media dan materi. Sedangkan data kuantitatif yaitu:

1. Hasil angket validator ahli media dan validator ahli materi
2. Hasil tes pemahaman materi sila-sila pancasila
3. Hasil angket Respon siswa

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data hasil validasi ahli yang digunakan sebagai komentar dan saran dari para ahli untuk perbaikan produk. Lembar validasi ini berbentuk angket validasi.

2. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggap siswa terhadap permainan ular tangga dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memberikan sarannya berdasarkan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran.

3. Angket respon guru

Angket respon guru digunakan untuk mengetahui tanggapan guru mengenai penggunaan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran. Guru dapat memberikan sarannya berdasarkan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran pada tempat yang sudah disediakan

4. Tes Materi Sila-Sila Pancasila

Tes materi sila-sila pancasila dan hasil belajar dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pemahaman serta hasil belajar siswa setelah menggunakan media permainan ular tangga yang dikembangkan.

5. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendukung kebenaran dari data yang diperoleh, baik berupa gambar, foto-foto, serta arsip-arsip selama dilakukannya penelitian, sebagai sumber yang dimanfaatkan untuk mendukung dan membuktikan kebenaran data.

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Analisis Data Penelitian Pakar dan Tanggapan Pengguna

Analisis data angket penilaian pakar dan tanggapan pengguna produk dihitung menggunakan rumus persentase. Setelah diketahui nilai persentase analisis penelitian pakar dikategorikan sesuai Tabel 3.5. Nilai persentase tanggapan pengguna dianalisis dikategorikan sesuai Tabel 3.6.

$$\% = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

% = hasil persentase

F = jumlah perolehan skor

N = jumlah keseluruhan skor total

Tabel 3. 5 Kriteria Persentase Analisis Penelitian Pakar

Interval Kriteria Penilaian Pakar	Kriteria
$81\% \leq NP \leq 100\%$	Sangat Layak
$61\% \leq NP \leq 80\%$	Layak
$41\% \leq NP \leq 60\%$	Cukup Layak
$21\% \leq NP \leq 40\%$	Tidak layak
$NP \leq 21\%$	Sangat tidak layak

Sumber: Arikunto (dalam Ernawati dan Sukardiyono, 2017: 207)

Tabel 3. 6 Kriteria Persentase Analisis Tanggapan Pengguna

Interval Kriteria Tanggapan Pengguna	Kriteria
91-100%	Sangat Baik
61-90%	Baik
41-60%	Cukup
11-40%	Kurang
0-10%	Sangat Kurang

Sumber: Arikunto (dalam Putri, 2019)

2. Analisis Uji Coba Instrumen

Instrumen yang ada diuji validitas dan reliabilitas. Instrument yang baik harus memenuhi persyaratan valid dan reliabel. Maka peneliti mengadakan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu sebelum instrumen digunakan dalam penelitian.

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument (Arikunto, 2014: 211). Instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi sebaliknya bila tingkat validitasnya rendah maka instrument tersebut kurang valid. Untuk menguji validitas soal tes pilihan ganda menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dengan bantuan *Anates V4.0.9* dan untuk menguji validitas soal menjodohkan dengan bantuan *SPSS 18*.

Menguji validitas angket peneliti melakukan aspek-aspek yang akan diukur kepada ahli (*expert judgement*), untuk memvalidasi keabsahan atau kesesuaian instrumen dengan subjek yang akan diteliti. Pengujian validitas dengan menggunakan *expert judgment* dilaksanakan dengan penelaahan terhadap kisi-kisi instrumen apakah sudah sesuai dengan tujuan penelitian, kemudian dilakukan penelaahan terhadap kesesuaian alat ukur penelitian terhadap item-item pertanyaan yang diajukan terhadap responden.

Sebelum peneliti menggunakan soal yang akan digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu soal tes akan diuji coba. Peneliti melakukan uji coba tes pemahaman sila-sila pancasila di Sekolah Dasar Negeri 29 nenak tembulan di kelas III (B) dengan jumlah 26 responden dan uji coba soal tes hasil belajar di Sekolah Dasar Negeri 11 setunggul di kelas III(A) dengan jumlah responden 20 responden.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2013: 221). Untuk pengujian reliabilitas soal tes pilihan ganda dalam instrumen ini menggunakan program *Anates A4.0.9* dan pengujian reliabilitas soal essay dengan bantuan SPSS 18. Untuk kriteria reliabilitas dapat digunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Kriteria Koefisien Reliabilitas

Nilai	Keterangan
0,00 - 0,40	Reliabilitas Rendah
0,41 - 0,70	Reliabilitas Sedang
0,71 - 0,90	Reliabilitas Tinggi
0,91 – 1,00	Reliabilitas Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto ((Nuryanti, Masykuri, & Susilowati, 2018)

b. Analisis Daya Pembeda

Analisis daya pembeda mengkaji butir-butir soal dengan tujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu (tinggi prestasinya) dengan siswa yang tergolong kurang (lemah prestasinya). Tes dikatakan tidak memiliki daya pembeda apabila tes tersebut jika diujikan kepada siswa berprestasi tinggi, hasilnya rendah, namun bila diujikan kepada anak yang lemah prestasinya lebih tinggi atau sama saja. Cara yang dapat dilakukan dalam analisis daya pembeda dengan memberikan penafsiran pada daya pembeda soal pada tabel 3.8 untuk soal pilihan ganda dengan bantuan *Anates V4.0.9*. Penelitian ini menggunakan instrumen tes dengan daya pembeda baik sampai soal dengan daya pembeda baik sekali..

Tabel 3. 8 Analisis Daya Pembeda

No	Daya Pembeda Item	Keterangan
1	Kurang dari 0,20	Daya pembeda jelek
2	0,21-0,40	Daya pembeda cukup
3	0,41-0,70	Daya pembeda baik
4	0,71-1,00	Daya pembeda baik sekali

5	Bertanda negative	Daya pembeda sangat jelek
---	-------------------	---------------------------

c. Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang mempunyai taraf kesukaran tertentu, sesuai dengan karakteristik siswa dan soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Untuk analisis kesukaran soal peneliti menggunakan bantuan program *Anates V4.0.9* dan *SPSS 18* untuk soal pilihan ganda. Analisis tingkat kesukaran soal essay dengan memberikan penafsiran pada tingkat kesukaran dengan pada tabel 3.9.

Tabel 3. 9 Analisis Tingkat kesukaran

No	Daya Pembeda Item	Keterangan
1	0,81-1,00	Mudah Sekali
2	0,61-0,80	Mudah
3	0,41-0,60	Sedang
4	0,21-0,40	Sukar
5	0,00-0,20	Sukar Sekali

3. Analisis Hasil Tes

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, maka untuk menganalisis datanya dilakukan dengan menggunakan analisis statistik. Peneliti menggunakan alat bantu *Statistic Product and Service Solution* (SPSS). Pada penelitian ini SPSS yang digunakan peneliti adalah SPSS 18. Dalam teknik analisis data ada dua macam yang digunakan, yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis.

a. Uji Prasyarat

Untuk melakukan hipotesis dalam penelitian ini memerlukan uji prasyarat tertentu yang harus dipenuhi, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas menggunakan bantuan SPSS 18. Kriteria pengujian signifikansi sebagai berikut:

Apabila sig. > 0,05 maka berdistribusi normal

Apabila sig. < 0,05 maka tidak berdistribusi normal

Jika data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian homogenitas.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas yaitu dengan menggunakan rumus uji F sebagai berikut:

a). Mencari nilai F hitung dengan rumus:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

b). Membandingkan nilai f_{hitung} dengan f_{tabel} dengan rumus

dk pembilang = n-1 (untuk varians terbesar)

dk penyebut = n-1 (untuk varians terkecil)

taraf signifikan (α) = 0,05, selanjutnya dicari pada tabel F

kriteria pengujian sebagai berikut :

jika $f_{hitung} > f_{tabel}$ berarti tidak homogen.

jika $f_{hitung} \leq f_{tabel}$ berarti homogen.

Pada penelitian ini untuk menghitung uji normalitas peneliti menghitung dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan bantuan *software SPSS 18*.

Kriteria pengujian signifikansi sebagai berikut:

Apabila sig. > 0,05 maka homogen

Apabila sig. < 0,05 maka tidak homogen

Jika data adalah homogen, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis.

c. Uji Hipotesis

Jika data berdistribusi normal maka dilakukan uji statistik yaitu uji *One Way Anova*. Sebaliknya jika data tidak berdistribusi normal maka uji hipotesis menggunakan uji statistik non parametris. Untuk menguji hipotesis peneliti menggunakan bantuan *software SPSS 18*.

Kriteria signifikansi dapat dilihat sebagai berikut:

Apabila sig. < 0,05 maka H_0 diolak dan H_a diterima

Apabila sig. > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak

4. Analisis Hasil Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai sumber data yang dimanfaatkan untuk mendukung pembuktian kebenaran data yang berupa data tertulis atau arsip-arsip serta gambar atau foto-foto yang ada di lapangan selama proses penelitian.