

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pelaksanaan kebijakan pendidikan pada masa darurat *Corona Covid -19*, menuntut pendidik untuk melakukan sebuah inovasi pembelajaran, berupa konsep literasi digital. Literasi digital merupakan suatu bentuk kemampuan untuk mendapatkan, memahami dan menggunakan informasi yang berasal dari berbagai sumber dalam bentuk digital. Menurut Naufal (2021) literasi dalam konteks pendidikan berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang pada materi pelajaran tertentu serta mendorong rasa ingin tahu dan mengembangkan kreativitas yang dimiliki. Pembelajaran di sekolah telah beralih ke pembelajaran jarak jauh pada saat itu. Pembelajaran ini sepenuhnya bergantung pada konten konten digital. Konten digital ini sepenuhnya menggunakan perangkat elektronik sebagai sarana aksesnya. Ini juga yang menjadi masalah bagi anak sekolah, kebanyakan siswa belum bisa sepenuhnya menggunakan gawai dengan bijak untuk keperluan aktivitas literasi. Tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan gawai untuk pembelajaran harus mendapat kontrol penuh dari sekelilingnya.

Menurut Rahardi, (dalam Siagian, B. A Study,2023) *socio-pragmatics can be interpreted as the study of the meaning of speech related to social aspects that cover the occurrence of the speech, such as culture and society, language, social situations, social classes, and so on.*

Berdasarkan kebijakan baru tersebut, pendidik seyogiaya berupaya melakukan inovasi dalam kegiatan meningkatkan minat baca agar peserta didik mampu melaksanakan literasi dengan baik dengan menciptakan pojok bacaan di sekolah atau penyediaan perpustakaan dalam skala rumah atau skala lainnya. Pembelajaran online telah menjadi salah satu pembelajaran yang digemari oleh

banyak lembaga pendidikan formal. Sekolah semakin banyak yang menyediakan perlengkapan guna mendukung proses pembelajaran online. Pembelajaran dengan sistem online memungkinkan peserta didik untuk mengakses informasi secara fleksibel tanpa terbatas waktu dan tempat. Sebagai pendidik sejak saat ini harus lebih pintar dan cerdas dibandingkan muridnya dalam menyikapi perkembangan teknologi yang semakin meleset, oleh sebab itu kehadiran aplikasi dalam pembelajaran memiliki sisi baik dan buruknya dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dalam mengembangkan potensi dirinya.

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia sehingga meningkatkan mutu pembelajaran sekolah. Simanjuntak (2022) berpendapat bahwa proses pembelajaran yang baik dilakukan di luar dan di dalam kelas dengan karakteristik siswa yang mampu bersosialisasi dan berinteraksi secara baik dan bijak dengan ini interaksi tersebut dapat terjalin dengan adanya suatu proses literasi. Menurut Chairunnisa (2018) Literasi merupakan keterampilan dari seseorang melalui kegiatan berpikir, membaca, menulis, dan berbicara. Perkembangan literasi menjadi penting untuk diperhatikan, karena literasi merupakan kemampuan awal yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk menjalani kehidupan di masa depan. Perkembangan literasi menjadi penting untuk diperhatikan, karena literasi adalah kemampuan awal yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk menjalani kehidupan di masa depan.

Menurut Pendapat Rahman & Damaianti (2019) kemampuan literasi berkaitan dengan kemampuan yang memperluas kompetensi berbahasa Indonesia dalam berbagai tujuan, khususnya yang berkaitan dengan membaca dan menulis, serta menyatakan bahwa membaca dan

menulis merupakan ibu dari literasi. Kemampuan literasi merupakan landasan bagi penguasaan semua ilmu pengetahuan.

Adanya literasi dapat membantu memahami secara analisis, kritis, dan reflektif pada suatu teks bacaan. Melalui kemampuan literasi yang tinggi dapat mendorong setiap individu agar mampu mengolah informasi yang diperlukannya untuk mengambil keputusan yang tepat. Dalam mencapai tujuan belajar perlu adanya berbagai faktor pendukung, ditinjau dari sudut pandang pendidik guru harus dapat mengintegrasikan kemampuannya dalam mengelola pembelajaran di kelas, salah satunya dengan penggunaan media belajar untuk mempermudah penyampaian materi, serta mempermudah penerimaan materi pelajaran oleh siswa. Dengan demikian perlu adanya upaya-upaya untuk menjembatani permasalahan tersebut demi tercapainya keberhasilan pembelajaran dengan penggunaan media belajar.

Guru sebagai fasilitator layaknya mampu membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan menarik sehingga tidak menyebabkan siswa merasa cepat bosan dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Selain itu, guru seharusnya menciptakan sistem pembelajaran yang kreatif yang dapat menjadi pemicu keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Akan tetapi pada kenyataannya, guru sering terkendala dalam memilih media pembelajaran yang efektif, guru lebih cenderung mengandalkan metode ceramah selama proses pembelajaran berlangsung. Hal inilah yang menyebabkan siswa lebih cepat bosan sehingga tidak memahami dan menguasai materi pembelajaran bahasa yang disampaikan, serta sulit mengaplikasikannya dalam kehidupan siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap siswa kelas X SMA Swasta Free Methodist 2 Medan diperoleh informasi bahwa: Pertama, rendahnya kemampuan literasi siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil tes observasi 30 orang siswa di kelas X SMA Free Methodist 2 Medan,

dalam memahami seluruh teks, yang memperoleh nilai di atas KKM adalah 5 orang, sedangkan di bawah KKM adalah berjumlah 25 orang. Kedua, belum dibangun kebiasaan membaca di lingkungan sekitarnya. Ketiga, siswa kurang mampu memahami penggunaan aplikasi berbasis *learning*. Keempat, kurangnya motivasi dari lingkungan sekitar. Terkait permasalahan di atas maka guru sebagai *fasilitator* proses pembelajaran bagi siswa dituntut untuk memberikan arahan serta pengajaran yang efektif dan efisien agar tercapainya tujuan pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran aplikasi *schoolology*

Media pembelajaran aplikasi *Schoolology* merupakan salah satu bagian dari LMS yaitu sebuah layanan gratis yang menggunakan konsep pengelolaan pembelajaran sosial yang dikhususkan untuk membangun lingkungan belajar *online*. Siswa dapat mengerjakan latihan soal dan ujian serta dapat membaca materi yang sudah diberikan oleh guru dengan menggunakan *schoolology*, terpilihnya aplikasi *schoolology* sebagai sarana pengembangan media pembelajaran terhadap semua mata pelajaran, sebab fitur aplikasinya mudah dan gampang dipakai untuk memuat materi pembelajaran.

Menurut Misbah (2018) pengembangan *schoolology* siswa dapat mengakses berbagai file seperti materi ajar, gambar, video, bahkan praktikum virtual sehingga (dalam Setiyani, 2019) sumber belajar ini dapat mendukung pencapaian hasil belajar. Choirudin berpendapat bahwa pembelajaran *e-learning* dengan media aplikasi *schoolology*, penyajian materinya dapat membangkitkan aktivitas anak untuk bersaing dengan temannya, dan ikut aktif dalam memecahkan masalah yang disajikan guru. Menurut Juniarti, (2020), melalui *schoolology* nantinya siswa dapat mengunduh materi pembelajaran, mengerjakan kuis, ujian, dan mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas diperlukan solusi untuk dapat memecahkan permasalahan khususnya dalam penelitian yang bertujuan untuk merancang pembelajaran, pelaksanaan, pembelajaran, dan mengetahui hasil kemampuan sejauh mana literasi tersebut berkembang bagi siswa dengan media aplikasi pembelajaran . Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul penelitian ini adalah **“Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi *Schoolology* terhadap Pengembangan Hasil Literasi Berbasis Project Based Learning pada siswa X SMA Free Methodist 2 Medan”**

1.2 Identifikasi Masalah

Terkait dengan penjelasan – penjelasan pada latar belakang masalah, terdapat beberapa masalah yang timbul antara lain :

- a. Rendahnya kemampuan literasi siswa kelas X SMA Free Methodist 2 Medan.
- b. Belum dibangun kebiasaan membaca di lingkungan sekitar.
- c. Siswa kurang mampu memahami penggunaan aplikasi berbasis *learning*.
- d. Kurangnya motivasi dari lingkungan sekitar.

1.3 Batasan Masalah

Suatu penelitian perlu memiliki batasan masalah, dengan tujuan untuk menghindari pembahasan yang terlalu meluas sehingga memudahkan peneliti dalam memecahkan masalah. Maka judul penelitian ini adalah **“ Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi *Schoolology* terhadap Pengembangan Hasil literasi Berbasis *Project Based Learning* pada Siswa X SMA Free Methodist 2 Medan”**.

1.4 Rumusan Masalah

Agar peneliti lebih terarah, maka perlu dirumuskan masalah yang akan diteliti. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana tingkat kemampuan literasi berbasis *Project Based Learning* siswa kelas X SMA Free Methodist 2 Medan tanpa menggunakan media pembelajaran *schoology* ?
- b. Bagaimanakah tingkat kemampuan literasi berbasis *Project Based Learning* siswa kelas X SMA Free Methodist 2 Medan dengan menggunakan aplikasi *schoology* ?
- c. Bagaimana pengaruh media pembelajaran aplikasi *schoology* terhadap hasil pengembangan kemampuan literasi siswa kelas X SMA Free Methodist Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Dalam suatu penelitian, tujuan merupakan satu alat kontrol yang dapat dijadikan sebagai penunjuk, agar penelitiannya dapat berjalan sesuai yang diinginkan. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui kemampuan literasi berbasis *project based learning* pada siswa X SMA Free Methodist Medan sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi *schoolology*.
- b. Untuk mengetahui kemampuan literasi berbasis *project based learning* pada siswa X SMA Free Methodist Medan setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi *schoolology*.
- c. Untuk mengetahui Pengaruh media pembelajaran aplikasi *schoolology* terhadap pengembangan kemampuan literasi pada siswa X SMA Free Methodist 2 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi serta menambah referensi penelitian dalam pengembangan literasi yaitu mengenai “Pengaruh penerapan media pembelajaran aplikasi *schoolology* terhadap pengembangan hasil literasi berbasis *project based learning* pada siswa x sma free methodist 2 Medan”. Hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan pengetahuan dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru Bahasa dan Sastra Indonesia

Hasil penelitian ini dapat digunakan guru bahasa dan sastra Indonesia sebagai masukan bahan ajar apresiasi sastra dalam pengembangan materi pembelajaran apresiasi sastra, yaitu tentang persahabatan dan persaudaraan sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran sastra Indonesia disekolah-sekolah yang berhubungan dengan apresiasi sastra Indonesia, khususnya tentang apresiasi sastra dan mampu memahami nilai-nilai yang terdapat dalam novel. Seperti nilai sosial, nilai budaya, dan nilai agama.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia sehingga prestasi belajarnya meningkat, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan guru.

c. Bagi Sekolah

Bagi peneliti dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru, sebagai upaya peningkatan kualitas pengelolaan pengajaran serta sebagai acuan yang dipertimbangkan dalam memilih strategi dan model dalam belajar-mengajar. Tujuan peneliti juga berpengaruh pada orientasi pada pembentukan sikap tentu tidak akan dapat dicapai jika model dan strategi belajar-mengajar berorientasi pada dimensi kognitif.

BAB II

LANDASAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL,

HIPOTESIS PENELITIAN

2.1. Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Simanjuntak, H & Sitompul (2020) Media pembelajaran adalah merupakan sarana untuk menyalurkan pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Dengan demikian interaksi antara guru dan siswa dapat berjalan dengan baik. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Media juga disimpulkan sebagai alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Sedangkan pembelajaran merupakan penyampaian pikiran atau proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik.

Adapun pengertian lainnya Menurut Simanjuntak, H (2021) Pembelajaran merupakan salah satu instrumen utama dan strategis yang digunakan pada setiap lembaga pendidikan formal, mulai dari jenjang pendidikan dasar, menengah sampai pendidikan tinggi. Penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi semangat belajar siswa/i yang membawa pengaruh positif terhadap siswa/i. Pada zaman sekarang ini, pada proses pembelajaran dapat dinilai kurang bervariasi, dan karena kurang bervariasinya pembelajaran tersebut banyak siswa/i yang santai ataupun tanpa terbebani tugas pada saat proses pembelajaran berlangsung. Meskipun

media pembelajaran merupakan salah satu alat ukur yang menjadi pencapaian proses pembelajaran, tetapi banyak guru yang tidak memakai media tersebut selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Munadi (2019) Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari suatu sumber ke peserta didik secara terencana sehingga terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media audio visual merupakan media kombinasi pandang dan dengar. Audio visual akan menjadi penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Salah satu yang termasuk media audio visual yaitu Aplikasi *Schoology*.

2.2 Aplikasi *Schoology*

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi berkembang begitu cepat, seperti berlari dengan waktu, manusia berlomba-lomba untuk menemukan cara - cara yang praktis untuk menunjang pekerjaannya. Sehingga memberikan kemudahan dalam setiap bidang kehidupan manusia. Salah satunya adalah penggunaan *e-learning* dalam pendidikan tinggi yang bermanfaat bagi pendidik dan siswa pada saat proses pembelajaran. *E-learning* merupakan suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar. Untuk membantu mahasiswa dalam peningkatan kemampuan literasi digital salah satu nya dengan memberikan pembelajaran secara online dengan memanfaatkan media *Learning Management System* (LMS) yang bersifat gratis. Salah satu LMS yang sudah banyak dimanfaatkan oleh pengajar baik itu dosen atau guru adalah aplikasi *schoology*.

Menurut Hidayat, Y. N., dkk (dalam Sefriani & Rina Sepriana, 2020) *Schoology* adalah salah satu media *Learning Management System* (LMS), dimana LMS sendiri adalah aplikasi perangkat lunak atau teknologi berbasis web yang digunakan untuk merencanakan,

melaksanakan dan menilai proses pembelajaran tertentu. Media pembelajaran *schoolology* ini tidak hanya media pembelajaran yang biasa melainkan dengan menggunakan pendekatan realistik sehingga sangat diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi mahasiswa. Suana, W., dkk (dalam Sefriani & Rina Sepriana, 2020) mengemukakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *schoolology* dapat meningkatkan kemampuan dan motivasi belajar siswa. Secara virtual dan mulai dapat menggunakan berbagai fasilitas seperti kursus, kelompok, hingga dengan demikian, siswa dapat mengembangkan wawasan, pengetahuan, hingga keterampilannya tanpa batasan ruang dan waktu. *Schoolology* dapat dikunjungi dengan cara mengunduh aplikasinya www.Schoolology.com atau dengan cara melalui komputer/PC dan android/ iOS. Adapun langkah-langkah membuat akun pada *Schoolology* serta cara menggunakannya yaitu:

2.2.1 Cara mendaftar di *Schoolology*

Menurut Haniah, Asminiwaty, N., (2019) Pendaftaran akun *Schoolology* cukup mudah dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

- Kunjungi laman www.schoolology.com atau dengan cara mengunduh aplikasinya melalui komputer/PC dan android/IOS



Gambar 2.1: Tampilan Awal *Schoolology*

- 1) Pilih *Sign Up*, kemudian sesuaikan kebutuhannya (*Instructor/Pengajar, students/siswa, dan parent/Orangtua*)
- 2) Lalu isikan data pribadi yang diminta dalam *website* tersebut seperti nama, email, dan *password* untuk mendaftar,
- 3) Lalu centang *reCAPTCHA* dan *agree Privacy Policy*,
- 4) Lalu klik *register*
- 5) Kemudian konfirmasi email anda,
- 6) Selanjutnya masuk lagi ke *Schoology* dan pilih lokasi negara, kota dan sekolah,
- 7) Akun *schoology* sudah berhasil dibuat. Setelah terdaftar, *schoology* dapat diakses pula melalui aplikasi yang dapat diunduh pada *android/iOS*, penggunaanya. Pilih *Sign Up*, kemudian sesuaikan kebutuhannya (*Instructor/Pengajar, students/siswa, dan parent/Orangtua*),
- 8) Lalu isikan data pribadi yang diminta dalam *website* tersebut seperti nama , email, dan *password* untuk mendaftar,
- 9) Lalu centang *reCAPTCHA* dan *agree Privacy Policy*,
- 10) lalu klik *register*,
- 11) Kemudian konfirmasi email anda,
- 12) Selanjutnya masuk lagi ke *Schoology* dan pilih lokasi negara,kota dan sekolah,

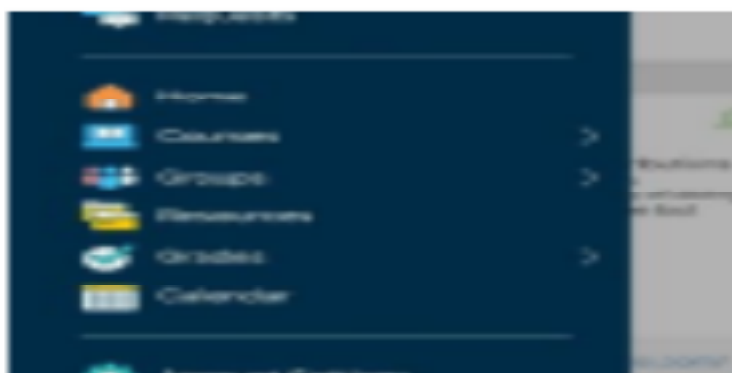
13) Akun *schoolology* sudah berhasil dibuat.



Gambar 2.2 Tampilan depan pendaftaran website *schoolology*

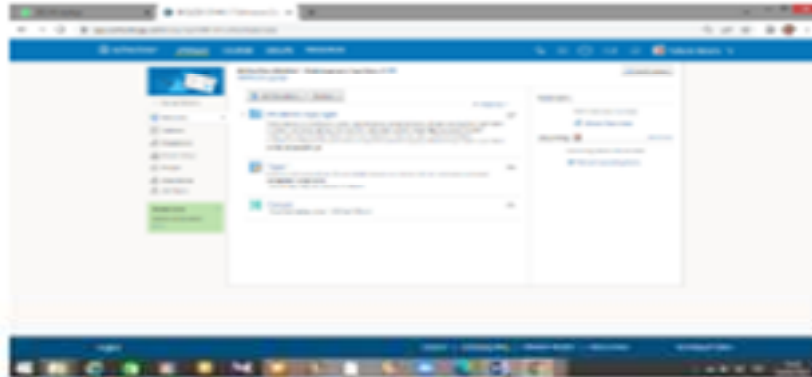
2.2.2 Adapun tahapan yaitu sebagai berikut :

- a. Masuk ke aplikasi *schoolology*
- b. Ketik sekolah asal anda, kemudian *continue*
- c. Masukkan email yang sudah terdaftar beserta *passwordnya*
- d. Anda berhasil masuk *Schoolology* melalui aplikasi



Gambar 2.3 Tampilan depan *schoolology*

2.2.3 Cara menggunakan *Schoology*



Gambar 2. 4. Beranda website *Schoology*

A. *Instruktur/Pengajar*

- Membuat *course* (kelas)

Pembuatan *course* sama artinya dengan membuat kelas *virtual*. Sehingga apabila kelas yang diampu lebih dari 1 maka *course* yang dibuat dapat disesuaikan. Adapun cara membuatnya yaitu :

:

- 1) Langkah pertama Klik *course*, kemudian klik *create a course*,
 - 2) Isikan data mengenai kelas yang diperlukan seperti nama kelas, mata pelajaran, dan materi judul lalu klik *create*.
 - 3) Kelas *virtual* sudah siap digunakan, bagikan kode akses yang di tampilkan kepada siswa untuk mengundangnya.
- Membuat *group* (Grup)
 - 1) Klik *Group*, lalu klik *create*
 - 2) Selanjutnya isi semua kelompok yang diinginkan,
 - 3) Bagikan kode akses untuk menghilangkan

- Membuat *Resource* (sumber belajar)
 - 1) Memasukkan file pembelajaran yang diunggah di fitur *upgrade* pada bagian *materials*
 - 2) Klik *option*, lalu pilih *save course to resource*
- *Students/ Siswa*
 - 1) Masuk pada akun *schoology*,
 - 2) Klik *course*, lalu klik *My Course*, lalu klik *Join Course*,
 - 3) Kemudian masukkan kode akses yang telah diberikan oleh guru,
 - 4) Lalu klik *Join* untuk bergabung
 - 5) Nikmati berbagai fitur dan *tools* yang disediakan.
- *Parent/Orangtua*
 - 1) Masuk pada akun *Schoology*,
 - 2) Masukkan parent *acces code* yang diberikan oleh guru untuk orangtua,
 - 3) Kemudian lengkapi data diri yang diminta,

2.3 Kelebihan dan Kelemahan Penggunaan Aplikasi *Schoology*

Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, sehingga ketepatan guru dalam memilih metode pembelajaran sangat diperlukan agar tidak menjadi kendala yang dapat menghambat pelaksanaan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Kelebihan dan kekurangan dari penggunaan aplikasi *Schoology* antara lain dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan metode membaca *Schoology*

Penggunaan Aplikasi <i>Schoology</i>	Keterangan
Kelebihan	1. Membentuk komunitas belajar untuk diskusi dan menggugah tulisan blog.
	2. Memberikan tugas dan memeriksa secara online, dilengkapi dengan vidio animasi atau media pembelajaran berbasis elektronik lainnya.
	3. <i>Support</i> dengan dengan pilihan file memantau ketepatan dan kehadiran peserta didik secara online,serta sebagai alternatif belajar yang kreatif dikerjakan dimanapun dan kapan pun.
Kelemahan	1. Lancar atau tidaknya ketika mengakses <i>schoology</i> tergantung sinyal dari kartu kuota yang digunakan
	2. Aplikasi <i>schoology</i> hanya dapat diakses di HP android ,ketika memberikan file berupa audio akan menyedot kuota sehingga boros,dan bisa terjadi kerjasama antara yang benar-benar kelas dan tidak Haryanto (2018).

2.4 Literasi

Menurut (Depdiknas, 2004) literasi diartikan sebagai “keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan tidak untuk dapat sekedar hidup dari segi finansial, tetapi juga sebagai suatu yang dibutuhkan untuk mengembangkan diri secara sosial, ekonomi, dan budaya dalam kehidupan modern” Secara luas literasi di maknai sebagai kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan berbicara.

Menurut Eisner (dalam Yunus A., 2018) mengatakan “ bahwa multiliterasi atau literasi di era digital saat ini merupakan kemampuan membaca, menulis, melukis, menari ataupun melakukan kontak dengan berbagai media yang memerlukan literasi, Eisner berpendapat bahwa literasi dipandang sebagai cara untuk menemukan dan membuat makna dari berbagai bentuk epresentasi yang ada disekitar kita”. Menurut Teguh (dalam ELL Saragih, 2022) Literasi adalah kemampuan membaca dan menulis,meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, berpikir kritis saat memecahkan masalah, dan berkomunikasi secara efektif yang dapat mengembangkan potensi dan berpartisipasi dalam kehidupan manusia.

Berdasarkan pengertian literasi yang telah diungkapkan oleh para ahli maka dapat diketahui bahwa literasi merupakan kemampuan yang kompleks. Bukan hanya kemampuan membaca dan menulis yang terdapat di dalamnya. Melainkan terdapat beberapa kemampuan siswa untuk berpikir menggunakan sumber – sumber pengetahuan yang ada, baik dalam bentuk visual, cetak maupun audiovisual. Kemampuan literasi dapat diperoleh dengan cara membaca, menulis, menyimak, berhitung dan berbicara.

2.4.1 Tahapan – Tahapan Literasi Sekolah

Menurut Hamid, (2015) tahapan pelaksanaan program literasi sekolah adalah sebagai berikut :

1. Tahapan pembiasaan

Tahap pembiasaan bertujuan untuk menumbuhkan minat siswa terhadap bacaan dan kegiatan yang dilakukan sesuai dengan jenjang pendidikan kelas rendah dan kelas tinggi, dengan kegiatan seperti menyimak dan membaca buku.

2. Tahap pengembangan

Tahap pengembangan bertujuan untuk mempertahankan minat terhadap bacaan dan terhadap kegiatan membaca, serta meningkatkan kelancaran dan pemahaman membaca siswa. Kegiatan yang dilakukan meliputi menyimak, membaca, berbicara, menulis, dan memilah informasi.

3. Tahap pembelajaran

Tahap pembelajaran bertujuan untuk mempertahankan minat siswa terhadap bacaan dan terhadap kegiatan membaca, serta meningkatkan kecakapan literasi siswa melalui buku –buku pengayaan dan buku teks pelajaran. Kegiatan literasi pada tahap pembelajaran meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif (membaca dan menyimak) dan aktif (berbicara dan menulis) yang sudah dilakukan pada pengembangan.

2.4.2 Project Based Learning

Menurut andita, dkk (dalam Surya et al., 2018) model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat kepada siswa (Student Centered) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana dalam hal ini siswa diberi peluang untuk bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya. Menurut Trianto (dalam Anggraini et al., 2020) Model pembelajaran project based learning merupakan pembelajaran

inovatif yang berpusat pada siswa(student centered) dan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya Pembelajaran menggunakan metode PjBL merupakan teknik yang memberikan inovasi dalam seni pengajaran.

Peran guru dalam metode ini sebagai vasilitator yang memberikan fasilitas terhadap siswa ketika mengajukan pertanyaan mengenai teori serta memberikan motivasi terhadap siswa supaya aktif dalam pengajaran Trianto (dalam Anggraini et al., 2020). Menurut Yahya Muhammad Mukhlis (dalam Anggraini et al., 2020) model pembelajaran yang digunakan ini memberikan kesempatan pada pendidik untuk mengendalikan penuh proses pengajaran yang berlangsung. Menurut Trianto (dalam Anggraini et al., 2020) Sistem pengajaran yang diberikan memasukkan kerja proyek dalam prosesnya. Model pengajaran project based learning seringkali disebut dengan metode pengajaran yang menggunakan persoalan masalah dalam sistemnya dengan tujuan mempermudah siswa dalam proses pemahaman serta penyerapan teori yang diberikan. Model tersebut menggunakan pendekatan kontekstual serta menumbuhkan keahlian siswa dalam berpikir kritis.

Menurut Winastwan Gora dan Sunarto (dalam Simaremare, 2022) Project Based Learning adalah suatu metode pembelajaran sistematis yang melibatkan mahasiswa dalam mempelajari pengetahuan dasar dan kecakapan hidup melalui sebuah perluasan, proses penyelidikan, pertanyaan otentik, serta perancangan produk dan kegiatan yang seksama.

2.5 Kerangka Berpikir

Model pembelajaran aplikasi *schoolology* merupakan situs yang menggabungkan antara jejaring sosial dan *Learning Management System* (LMS) berbasis web untuk berinteraksi sosial sekaligus belajar. Menurut Sicat (dalam Supriyanto, E., 2022) aplikasi *schoolology* adalah

aplikasi yang memiliki banyak fitur dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Literasi adalah sebuah kemampuan membaca dan menulis. Secara luas literasi di maknai sebagai kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan berbicara. Perkembangan literasi menjadi awal yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk menjalani kehidupan dimasa depan.

Dengan menerapkan model pembelajaran menggunakan aplikasi *schoolology* dapat mempermudah peserta didik dalam mengasah literasi. Maka dengan ini aplikasi *schoolology* akan membantu tenaga pendidik dan peserta didik dalam mengembangkan serta meningkatkan kemampuan literasinya. Sehingga adanya model pembelajaran berbasis aplikasi *schoolology* ini dapat membangun kreativitas peserta didik dalam mengapresiasi literasi dan menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, yang memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.

2.6 Hipotesis Penelitian

Penggunaan model pembelajaran berbasis aplikasi *schoolology* dalam upaya pengembangan literasi siswa kelas X SMA Free Methodist 2 Medan akan diperkirakan cukup efektif, hal ini menunjukkan hasil lebih baik dibanding dengan teknik lain. Sebagai upaya pengembangan kemampuan kreativitas siswa dalam pembelajaran, aplikasi *schoolology* dapat mengambil peran penting dalam kegiatan proses belajar-mengajar (KBM)

Ho : Tidak terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran aplikasi *schoolology* terhadap pengembangan hasil literasi berbasis *Project Based Learning* pada siswa SMA X Swasta Free Methodist 2 Medan.

Ha : Terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran aplikasi *schoolology* terhadap pengembangan hasil literasi berbasis *Project Based Learning* pada siswa SMA X Swasta

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018) Penelitian kuantitatif adalah metode yang diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Metode penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel pada instrumen penelitian analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan.

Penelitian kuantitatif ini menggunakan jenis metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2018), metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu terhadap yang lain dengan kondisi terkendali. Dalam penelitian dua kelas akan terlibat sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti akan meneliti apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *joyfu* (belajar mengajar menyenangkan) learning terhadap kemampuan memahami soal literasi oleh siswa kelas XI SMA

Free Methodist 2 Medan T.A 2022/2023, dengan menerapkan kondisi perlakuan pada satu kelompok eksperimen dengan kelas kontrol yang tidak dikenai perlakuan dalam pembelajaran.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian tentulah ada lokasi dan waktu penelitian itu dilakukan. Menentukan lokasi dan waktu akan mempermudah peneliti melakukan penelitiannya. Berikut lokasi dan waktu yang dilakukan oleh peneliti, yakni :

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Free Methodist 2 Medan pada Tahun Pembelajaran 2023/2024 dengan pertimbangan sebagai berikut.

- a. Sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah yang mewakili dari sekolah formal lainnya.
- b. Hasil observasi dengan pihak sekolah ternyata sekolah tersebut belum pernah dilaksanakan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *schoolology*.
- c. Keadaan, situasi sekolah dan jumlah siswa sangat mendukung untuk penelitian.
- d. Sekolah tersebut memenuhi persyaratan untuk dilaksanakan penelitian terutama dari jumlah sekolah

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap T.A 2023/2024. Seperti yang tertera pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

Kegiatan	Septem ber	Oktober	November	Maret	April	Mei	juni	agustus	Septemb er
Persiapan pengajuan judul	■								
Judul ACC		■							
Penyusunan Proposal			■						
Bimbingan Bab 1				■					
Bimbingan Bab 2					■				
Bimbingan Bab 3					■				
Seminar proposal							■		
Penelitian									
Bimbingan Bab 4-5								■	
ACC Skripsi									■
Meja Hijau									■
Wisuda									■

3.3 Populasi Penelitian

Menurut Sudjana (2019) Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung ataupun pengukuran, kuantitatif maupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya. Sementara Menurut Sugiyono (dalam Sudjana, 2017) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas:

objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Berdasarkan penjelasan di atas yang menjadi populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Free Methodist 2 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024 yang berjumlah 60 Siswa, setiap kelas masing-masing berjumlah 30 siswa .

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah
XI-1	30
XI-2	30
Jumlah	60

3.3.1 Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (dalam Sudjana, 2017) Populasi, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah secara acak atau random. Cara yang dilakukan oleh peneliti adalah

- a. menuliskan nama nama kelas pada selembar kertas, dan dimasukkan ke dalam botol
- b. kertas yang telah ditulis dengan nama-nama kelas tersebut digulung dan dimasukkan ke dalam botol.
- c. Selanjutnya kertas yang berisi gulungan tersebut dikocok.
- d. Setelah itu peneliti mengambil dua gulungan kertas, nama kelas yang tertera dalam gulungan yang diambil tersebut akan dijadikan sampel penelitian adalah kelas yang terpilih.

3.4 Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Two Group Post-test design*. Desain penelitian ini bertujuan untuk memperlihatkan perbedaan pencapaian antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.3 Desain Penelitian Eksperimen *Two Group Post-Test Design*

Kelas	Perlakuan	Post-test	Keterangan : 1. XI-I : Skor
Kelas Eksperimen XI-1	Model <i>schology</i>	X1	
Kelas Kontrol XI-2		X2	

post-test Eksperimen

2. XI-2 : Skor post-test Kontrol

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dalam hal ini instrument penelitian dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa berupa tes. Instrument tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar pada aspek kognitif siswa. Instrument soal pre-test dan post-test dibuat sama untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran yang berbeda dan apakah metode tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Bentuk tes digunakan ialah tes pilihan ganda (*multi plechoice test*) yang disusun berdasarkan kisi-kisi instrument yang meliputi kognitif siswa C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (aplikasi).

3.5.1 Tes Objektif

Tes objektif pada penelitian ini digunakan sebagai tes mengukur penguasaan struktur kalimat dengan mengisi jawaban yang paling tepat dari alternatif yang tersedia. Tes objektif yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban (A, B, C, dan D). Menggunakan nilai mutlak 0 untuk salah dan nilai 1 untuk soal yang benar dari setiap butir soal.

Tabel 3.4 Aspek Penilaian

NO	Indikator	Nomor Soal	Jumlah soal
1	Menemukan informasi tersurat (siapa, apa, kapan, dimana, mengapa, dan bagaimana)	1,3,4,6,7,8,11	7
2	Mengidentifikasi kata atau	2,5,9,10,12,13,15	7

	ungkapan yang tepat untuk menemukan informasi yang relevan dengan unsur yang dibutuhkan dalam teks bacaan.		
3	Mengukur tingkat pemahaman serta penalaran dalam meningkatkan kemampuan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, serta menyimak suatu teks.	14,16,17,18,19,20	6
	Jumlah		20

Sumber: hasil olahan peneliti)

Untuk mengukur skor tes pilihan berganda digunakan rumus sebagai berikut.

$$S = R - \frac{(W)}{(k-1)}$$

Sihite, D. (dalam purwanto, 2017)

Keterangan:

S = skor yang dicari

R = jumlah soal yang dijawab benar

W = jumlah soal yang dijawab salah

n = jumlah option (alternatif jumlah tiap soal)

1 = bilangan tetap

$$S = \frac{R}{n} \times 100$$

Keterangan

- S = skor yang dicari
R = soal dijawab benar
N = jumlah soal

Untuk mengetahui kategori pengaruh media *aplikasi Schoology* terhadap pengembangan hasil literasi berbasis *project based learning* maka digunakan standar skor sebagai berikut.

Tabel 3.5 Kualifikasi Nilai

Kategori Penilaian	Hasil
Skor 81-100	Sangat Baik
Skor 61-80	Baik
Skor 41-60	Cukup
Skor 0-40	Kurang

Sugiyono (2019)

3.5.2 Penugasan

Penugasan adalah pemberian tugas kepada siswa untuk mengukur atau memfasilitasi siswa memperoleh atau meningkatkan pengetahuan. Penugasan yang berfungsi untuk penilaian dilakukan setelah proses pembelajaran. Siswa diminta untuk membaca suatu teks yang terdapat pada soal. Untuk aspek penilaian serta indikator penugasan yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Aspek-Aspek Penilaian Tingkat literasi Membaca

Pengukuran tingkat literasi membaca dalam penelitian ini menggunakan rumus menurut Tampubolon (2008:32) sebagai berikut:

a. Untuk mengukur tingkat kecepatan membaca dilakukan dengan rumus:

$$KM = \frac{\text{Jumlah Kata}}{\text{Waktu Baca (menit)}}$$

b. Untuk mengukur tingkat pemahaman membaca dilakukan dengan melakukan tes pemahaman terhadap isi bacaan, dengan rumus:

$$KM = \frac{\text{Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

c. Untuk menghitung kecepatan dan pemahaman isi bacaan di rumuskan sebagai berikut :

$$KM = \frac{KB}{SM : 60} \times \frac{PI}{100}$$

Keterangan :

KM : Kemampuan Membaca

KPM : Jumlah kata per menit

KB : Jumlah kata dalam bacaan

SM : Jumlah sekon membaca

PI : Persentase pemahaman isi

Tingkat kecepatan membaca berdasarkan tingkat pendidikan sebagai berikut:

Tingkat SD : 200 kpm

Tingkat SMP : 200–250 kpm

Tingkat SMA : 250 – 350 kpm
Tingkat PT : 350–400 kpm

Jika harus disertai pemahaman isi bacaan minimal 70%, maka KEM-nya sbb:

Tingkat SD : $200 \times 70\% = 140$ kpm

Tingkat SMP : $200-250 \times 70\% = 140 - 175$ kpm

TingkatSMA : $250-350 \times 70\% = 175 - 245$ kpm

TingkatPT : $350-400 \times 70\% = 245 - 280$ kpm

3.6 Jalannya Eksperimen

Jalannya eksperimen pada penelitian ini meliputi beberapa tahapan sebagai berikut:

Tabel 3.6 Langkah-langkah pembelajaran di kelas eksperimen

	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	a.Menyampaikan salam b.Mempersilahkan berdoa. c.Mendata siswa yang hadir. d.Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	a.Siswa menjawab salam dari guru b. Siswa memberi respon c.Siswa mengisi daftar hadir	15 Menit
Kegiatan Inti	a.Menjelaskan secara singkat materi dan bagaimana proses pembelajaran menggunakan media aplikasi <i>schoolology</i> serta tujuan pembelajaran tersebut b. Menjelaskan pengertian aplikasi <i>schoolology</i> , bagaimana sistem kerja aplikasi <i>schoolology</i> , serta manfaat <i>schoolology</i> dalam pembelajaran.	a.Siswa mendengar dan merespon guru b. siswa mengunduh aplikasi <i>schoolology</i> ,agar masuk pada tahap pembuatan akun,pendaftaran kelas,dan bergabung pada kelas yang telah dibuat oleh guru yang bersangkutan.	40 menit

	<p>c. Menjelaskan kegunaan Toolbar agar memudahkan pengguna menjalankan perintah tertentu.</p> <p>d. Membuat <i>Assignment</i> (tugas) bagi siswa ,dengan menambahkan folder tugas pada aplikasi <i>schoolology</i> dan merapkannya pada tampilan <i>course Add Folder</i>.</p>	<p>c.Siswa Membuka lembaran kerja yang diberikan oleh guru, sesuai dengan waktu yang ditentukan</p>	
Kegiatan Penutup	<p>a.Guru memberikan <i>posttest</i> kepada siswa yaitu dengan memberikan soal penalaran umum berupa pemahaman literasimenggunakan media <i>Schoolology</i> sesuai dengan arahan yang telah diberikan guru</p> <p>b.Guru memerintah siswa mengumpulkan hasil <i>posttest</i></p> <p>c.Guru mengakhiri pembelajaran dan memberi salam</p>	<p>a.Siswa mengerjakan <i>posttest</i> yang diberikan guru.</p> <p>b.Siswa mengumpulkan hasil <i>posttest</i>.</p> <p>c.Siswa merespon salam guru</p>	25 menit

Tabel 3.7 Langkah-langkah pembelajaran di kelas kontrol

No.	Kegiata n	Kegiatan Guru dalam hal ini Penulis/Penelitian	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
-----	--------------	---	----------------	------------------

1.	Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyampaikan salam. b. Berdoa. c. Mendata siswa yang hadir. d. Melakukan apersepsi dengan menanyakan pelajaran yang lalu. e. Menginformasikan materi pelajaran yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Merespon salam. b. Berdoa. c. Merespon guru ketika mendata siswa yang hadir. d. Siswa menjawab pertanyaan dari peneliti. e. Menyimak materi pelajaran, tujuan pelajaran yang akan dicapai. 	10 menit
2.	Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> a. Peneliti menetapkan kelompok dan membagi siswa ke dalam 4-5 kelompok. b. Peneliti menjelaskan topik pembelajaran yang disampaikan. c. Peneliti menjelaskan materi yang disampaikan. d. Melakukan pembudayaan literasi dengan membimbing siswa membaca selama 15 menit sebelum 	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi dari peneliti. b. Siswa mendengarkan topic pembelajaran yang disampaikan. c. Siswa menyimak materi yang disampaikan oleh peneliti d. Siswa mulai mengamati dan menyimak tentang materi pembahasan. 	70 menit

		<p>pembelajaran</p> <p>e. Peneliti mendemonstrasikan materi yang disampaikan kepada siswa sejalan dengan materi yang disampaikan.</p> <p>f. Setelah mendemonstrasikan materi pembelajaran, peneliti melakukan tanya jawab.</p>	<p>e. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti.</p>	
3.	Kegiatan akhir	<p>a. Peneliti membimbing siswa untuk membuat kesimpulan mengenai materi yang telah didemonstrasikan.</p> <p>b. Peneliti memberi tindak lanjut berupa tugas mandiri.</p> <p>c. Peneliti menutup pembelajaran dengan doa.</p>	<p>a. Siswa membuat kesimpulan mengenai materi pembelajaran.</p> <p>b. Siswa menulis PR.</p> <p>c. Siswa berdoa sesuai panduan peneliti.</p>	10 menit

3.7 Pengumpulan Data

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data dari hasil penelitian yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Salah satu yang digunakan dalam

penelitian ini adalah kualitas pengumpulan data yang berhubungan dengan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Berikut langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini, untuk memperoleh data yaitu :

- 1) Mentabulasi skor pretest,
- 2) Mentabulasi skor posttest,
- 3) Mencari tabel distribusi frekuensi,
- 4) Mencari hasil rata-rata pretest dan posttest,
- 5) Melakukan uji normalitas, uji homogenitas dan hipotesis.

3.8 Tekni Analisis Data

Teknik analisis data merupakan bagian terpenting dalam melakukan penelitian ilmiah, sebab hasil data yang telah dianalisis dan diolah dapat memberi arti yang berguna bagi pemecahan penelitian. Kegiatan yang digunakan dalam analisis data adalah melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang telah diajukan. Dalam penelitian ini, teknik analisis data diuji dengan menggunakan uji normalitas dan uji t-test.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh memiliki distribusi normal. Uji normalitas dilakukan terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dapat dikatakan berdistribusi normal, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

2. Uji t-test

Teknik analisis data penelitian menggunakan t-test yang dimaksud adalah paired t-test. Data yang dianalisis adalah data hasil belajar kelas sebelum diberi perlakuan (pretest) dan kelas sesudah diberi perlakuan (posttest). Hasil yang diharapkan peneliti adalah terdapat perbedaan

hasil belajar antar kelas sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Adanya perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media schoology yang diterapkan oleh peneliti berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

3.9 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk melihat hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan kepada kedua kelas untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Pengujian dilakukan dengan dua cara, yaitu:

3.9.1 Uji Kesamaan Rata-rata *Pretest* (Uji Dua Pihak)

Uji dua pihak (*two tail*) digunakan untuk melihat bahwa kemampuan awal kedua kelas tidak berbeda secara signifikan, uji dua pihak (*two tail*) digunakan jika persamaan populasi dalam hipotesis dinyatakan sama dengan (=) atau tidak sama dengan (\neq). Hipotesis yang diuji berbentuk:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Dengan ketentuan sebagai berikut:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ Kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen sama dengan kemampuan awal siswa pada kelas kontrol

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ Kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen tidak sama dengan kemampuan awal siswa pada kelas kontrol.

Keterangan :

μ_1 = Skor rata-rata hasil belajar kelas eksperimen

μ_2 = Skor rata-rata hasil belajar kelas kontrol

$\bar{\mu}$

Jika data penelitian berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan rumus(Sudjana, 2016:94)

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Untuk mencari varians gabungan, dapat dihitung dengan rumus :

Keterangan :

t = Distribusi t

\bar{x}_1 dan \bar{x}_2 = nilai rata-rata kelas eksperimen dan kontrol

n_1 dan n_2 = jumlah sampel kelas eksperimen

S_1^2 dan S_2^2 = varians sampel eksperimen dan kontrol

Maka kriteria pengujiannya adalah H_0 diterima jika -

3.9.2 Uji Kesamaan Rata-rata Posttest (Uji Pihak Kanan)

Uji satu pihak digunakan untuk mengetahui Efektivitas penggunaan metode enam tahap berpikir (Teknik Duti-Duta) dalam pembelajaran menulis teks eksposisi siswa berdasarkan kemampuan akhir pada kedua kelas sampel. Uji satu sisi (*one tail*) digunakan jika parameter

populasi dalam hipotesis dinyatakan lebih besar ($>$) atau lebih kecil (\leq). Hipotesis yang diuji berbentuk:

$$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$$

$$1 \quad 2$$

$$H: \mu_1 > \mu_2$$

dimana:

μ_1 = Skor rata-rata hasil belajar kelas eksperimen

μ_2 = Skor rata-rata hasil belajar kelas kontrol

Rumus uji t yang digunakan adalah:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Untuk mencari varians gabungan, dapat dihitung dengan rumus :

$$s^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

t = distribusi t

\bar{x}_1 dan \bar{x}_2 = nilai rata-rata kelas eksperimen dan

\bar{x}_1 kontrol n_1 dan n_2 = jumlah sampel kelas eksperimen

\bar{x}_1 S_1^2 dan S_2^2 = varians sampel eksperimen dan control Kriteria pengujian adalah ditolak

H_0 jika $t > t_{1-\alpha}$ diperoleh dari daftar distribusi t dengan peluang ($1- \alpha$) dan dk + (n1+ n2), dan dalam H_0 ditolak.