

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar sendiri diartikan sebagai sebuah proses perubahan tingkah laku yang didapatkan melalui pemahaman, peniruan, pengalaman, stimulus-respon, dan pembiasaan (Prayitno, 2009). Perubahan yang dimaksud ialah perubahan yang bersifat tetap atau permanen akibat dari interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tersebut menyangkut perubahan pada aspek pengetahuan (kognitif), mental, sikap (afektif) dan juga keterampilan (psikomotorik) (Yaumi, 2018). Perubahan tersebut dilatar belakangi oleh beberapa faktor yang mendukung terjadinya proses belajar diantaranya adalah peran serta lembaga pendidikan, kurikulum, tenaga pendidik, siswa, sarana dan prasarana, teknologi dan lain-lain (Triastuti, 2020).

Hasil belajar adalah kinerja atau nilai siswa yang dipengaruhi oleh usaha, kecerdasan, dan materi yang telah dikuasai siswa pada awalnya. Siswa menerima perubahan dan keterampilan yang mereka peroleh melalui belajar, sering disebut sebagai hasil belajar (Sudjana, 2008). Semakin tinggi kualitas pembelajaran dan kemampuan belajar siswa di sekolah, maka semakin tinggi pula dampaknya terhadap hasil belajar siswa yang tinggi (Susanto, 2013).

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa menjadi lebih baik, sesuai dengan teori belajar behaviorisme. Dalam perilaku belajar dikatakan bahwa seseorang dianggap terpelajar bila telah terjadi perubahan perilaku yang dapat diukur, diamati dan dievaluasi secara khusus menjadi lebih baik. Perubahan perilaku muncul karena adanya hubungan antara stimulus dan respon. Dimana perilaku siswa dapat dicirikan sebagai reaksi terhadap lingkungan dan setiap perilaku siswa merupakan hasil belajar (Nahar, 2016).

Adapun perangkat pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru antara lain, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Silabus, Program Tahunan (Prota), Program Semester (Promes), kurikulum, media pembelajaran dan perangkat pembelajaran lainnya. Setelah memilih perangkat pembelajaran

yang tepat guru harus bervariasi dan inovatif dalam memilih media pembelajaran, agar siswa mudah mengerti dan memahami penyampaian materi yang diberikan oleh guru.

Rasa jenuh dan malas yang terlalu lama dirasakan oleh siswa yang nantinya akan membuat siswa kehilangan motivasi dan minat untuk melakukan pembelajaran yang aktif dan membuat siswa tidak berusaha untuk lebih mengonstruksi pengetahuan yang dimiliki secara mandiri. Kondisi ini diduga akan berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh (Rahman,2014) bahwa motivasi dan minat belajar merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi hasil belajar karena adanya dorongan yang timbul untuk melakukan perubahan. Sehingga motivasi dan minat yang baik akan berpengaruh baik pula pada hasil belajar siswa dan apabila siswa tidak ada motivasi dan minat maka hasil belajar siswa juga tidak akan bagus.

Pemilihan media untuk proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa hal yang benar memiliki beberapa pertimbangan antara lain aksesibilitas, jenis penilaian, desain media, anggaran biaya, dan fitur-fitur yang disediakan dalam platform tersebut (Damayanti, 2020). Media memiliki fungsi untuk mengarahkan siswa mendapatkan pengalaman belajar (*leaning experience*) yang dapat dilihat dari interaksi siswa dengan media. Penggunaan media yang tepat akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga dapat mempertinggi hasil pembelajaran. Pendapat ini searah dengan pendapat dari Edgare Dale yaitu teori "*Cone Experience*" yang merupakan dasar pokok penggunaan media dalam proses pembelajaran (Jalinus dan Ambiyar, 2016).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar yang inovatif dan lebih bervariasi adalah *Wordwall* (Putri, 2020). Media ini merupakan media yang berbentuk Platform yang memiliki banyak variasi permainan diantaranya, kuis, kartu acak, *crossword* dan lain sebagainya. Media *Wordwall* bisa berupa tulisan konsep inti pembelajaran dengan tambahan

gambar, diagram, atau obyek nyata dengan ukuran yang bisa dibaca siswa dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi siswa di dalam kelas (Putri, 2020).

Wordwall adalah salah satu media pembelajaran yang bisa di akses secara gratis. Media ini bisa didesain untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran baik secara kelompok, ataupun individual yang akhirnya dapat melibatkan siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Media *Wordwall* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi siswa tanpa harus selalu tergantung pada buku atau penjelasan yang diberikan oleh guru (Turohmah dkk, 2020) dan *Wordwall* dapat digunakan untuk melihat perkembangan kemampuan siswa. Sehingga akan sangat membantu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang nantinya akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Studi pendahuluan yang dilakukan di salah satu di kota Bandung dengan metode wawancara didapatkan informasi yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa dengan nilai murni pada mata pelajaran biologi masih banyak yang di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) 72 dengan presentase gagal mencapai KKM pada ulangan harian siswa sebesar 22,32% dari empat kelas rumpun IPA dengan perolehan siswa yang mencapai KKM X IPA 2 yakni 17 orang dan X IPA 3 yakni 14 orang. Guru mata pelajaran terkait mengatakan bahwa pihak sekolah telah menerapkan Kurikulum 2013, namun pada proses pembelajarannya guru cenderung menggunakan pendekatan konvensional yang berfokus pada penggunaan buku paket siswa dan *PowerPoint* (PPT) guru dengan menjadikan guru tersebut sebagai pusat proses pembelajaran dan memberikan penugasan kepada siswa di akhir pembelajaran atau setelah selesai menyampaikan materi pelajaran sehingga suasana belajar yang tercipta cenderung kurang antusias yang salah satunya diasumsikan karena kurang optimal atau adanya keterbatasan penggunaan alat bantu atau media pembelajaran selama proses pembelajaran (Lampiran F.2).

Jika berdasarkan pada hasil wawancara di atas, perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran agar lebih aktif dan menyenangkan. Perbaikan tersebut dapat dilakukan dengan memaksimalkan penggunaan metode, model,

media ataupun pendekatan pembelajaran sesuai dengan permasalahan yang dihadapi sehingga nantinya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu elemen yang mampu menarik perhatian siswa terlebih jika media tersebut merupakan media berbasis game dengan menggunakan *website* contohnya pada penggunaan media *wordwall*. Pemakaian media belajar memiliki peranan penting untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran yang nantinya dapat membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran sehingga dapat menyebabkan meningkatnya hasil belajar siswa (Sriwahyuni, 2016). Karakteristik media *Wordwall* dengan media pembelajaran yang digunakan jaringan lain yaitu adanya permainan dalam menjawab pertanyaan membuat siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Guru juga dapat melihat dan membandingkan tingkat kesulitan setiap soal serta mengetahui skor peringkat setiap siswa dari awal sampai akhir. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat merangsang keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran dan berdampak positif pada motivasi (Mujahidin dan Kurniasih, 2019).

Biologi merupakan salah satu mata pelajaran sekolah menengah atas (SMA). Biologi sebagai ilmu adalah ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan lingkungannya (BSNP, 2010). Pembelajaran biologi melibatkan pengetahuan, penelitian dan nilai-nilai yang dapat diterapkan dan dikembangkan dalam kehidupan nyata (Huda, 2018). Pembelajaran biologi membutuhkan interaksi antara guru, siswa, dan materi pelajaran untuk mencapai kompetensi afektif, kognitif dan psikomotorik (Vebrianto dan Kamisah, 2011). Salah satu materi biologi yang dipelajari di kelas X SMA adalah biodiversitas (Yani, dkk.,2009). Materi keanekaragaman hayati secara mudah dapat dijumpai dan sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, namun materi ini tidak dapat dimengerti hanya dengan cara menghafal saja, tetapi perlu pemahaman konsep yang lebih mendalam. Sesuai penelitian milik Raida (2018) yang mengungkapkan bahwa tidak sedikit siswa mengatakan mempelajari materi keanekaragaman hayati merupakan hal yang sulit karena

isi buku paket yang terlalu padat sehingga banyak materi yang harus dihafalkan beserta kata-kata ilmiah di dalamnya.

Keanekaragaman hayati mencakup semua bentuk kehidupan di Bumi, mulai dari makhluk sederhana seperti jamur dan bakteri hingga makhluk yang mampu berpikir seperti manusia (Bappenas, 2004). Materi yang dipelajari pada mata pelajaran Keanekaragaman hayati di kelas X SMA yaitu tingkatan keanekaragaman hayati, klasifikasi makhluk hidup, persebaran fauna di 6 Indonesia, biodiversitas Indonesia, pelestarian keanekaragaman hayati dan pemanfaatan keanekaragaman hayati.

Permasalahan yang ditemui memiliki keserupaan pada salah satu penelitian yang dilakukan oleh Raida (2018) yang menyatakan bahwa sering kali terjadi miskonsepsi materi (salah satunya materi keanekaragaman hayati) pada siswa sehingga menyebabkan hasil belajar siswa tergolong rendah bahkan gagal mencapai KKM, serta tidak jarang siswa menganggap bahkan mengatakan bahwa pelajaran biologi adalah mata pelajaran yang sulit dan membuatnya tidak menarik karena membingungkan.

Mengacu pada permasalahan yang ditemukan di atas, maka perlu adanya pembaharuan dalam hal media pembelajaran. Dengan demikian, peneliti memilih untuk menggunakan media *wordwall* sebagai media pembelajaran dalam salah satu materi biologi yaitu Keanekaragaman hayati. Selain untuk menciptakan suasana belajar yang bermakna dan tidak membosankan, diharapkan juga mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar kognitif siswa terkait materi pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian yang berjudul “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti dapat merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan dan tanpa menggunakan media *wordwall* pada materi keanekaragaman hayati?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa dengan dan tanpa menggunakan media *wordwall* pada materi keanekaragaman hayati?
3. Bagaimana pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi keanekaragaman hayati?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran materi keanekaragaman hayati dengan dan tanpa menggunakan media *wordwall*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini memiliki tujuan yaitu sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran dengan dan tanpa menggunakan media *wordwall* pada materi keanekaragaman hayati.
2. Mendeskripsikan hasil belajar kognitif siswa dengan dan tanpa menggunakan media *wordwall* pada materi keanekaragaman hayati.
3. Menganalisis pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi keanekaragaman hayati.
4. Mendeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran materi keanekaragaman hayati dengan dan tanpa menggunakan media *wordwall*.

D. Manfaat Penelitian

Pada penelitian yang akan diharap memberikan hasil yang digunakan bagi semua pihak terkhusus bagi tenaga pengajar dan siswa, manfaat yang dituju dari hasil penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Menjadi salah satu rujukan peneliti *preliminary* ataupun penelitian lanjutan.
2. Sebagai dokumen hasil evaluasi pembelajaran yang dapat diambil hal-hal penting demi kemajuan pendidikan.
3. Acuan manfaat yang diharapkan bagi siswa yaitu:
 - a. Memberikan pengalaman belajar dengan medium yang menarik minat siswa untuk berkembang.

- b. Menumbuhkan sikap ilmiah pada diri siswa, sehingga siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang kesadaran kesehatan tumbuh dari pengetahuan sistem imun.
4. Keluaran manfaat yang diharapkan bagi tenaga pengajar yaitu:
- a. Memberikan rekomendasi dalam memilih model pembelajaran yang dapat menunjang materi pelajaran.
 - b. Memberikan informasi tentang penguasaan konsep dan sikap siswa melalui pembelajaran.

E. Kerangka Berpikir

Silabus mata kuliah biologi Semester X IPA SMA/MA edisi revisi tahun 2013 ini memuat materi keanekaragaman hayati yang harus dikuasai siswa. Setiap mata pelajaran memiliki Kompetensi Dasar (KD) dan kompetensi inti. Kompetensi Inti dikelompokkan menjadi KI 1, KI 2, KI 3 dan KI 4. Pada bab keanekaragaman hayati, Kompetensi Inti (KI) terdapat pada KI 3.2 Menganalisis data hasil observasi tentang berbagai tingkat keanekaragaman hayati (gen, jenis dan ekosistem) di Indonesia serta ancaman dan pelestariannya dan KI 4.2 Menyajikan hasil observasi berbagai tingkat keanekaragaman hayati (gen, jenis dan ekosistem) di Indonesia dan usulan upaya pelestarian keanekaragaman hayati Indonesia berdasarkan hasil analisis data ancaman kelestarian berbagai keanekaragaman hewan dan tumbuhan khas Indonesia. Adapun Indikator pencapaian kompetensi (IPK) pada materi ini di antaranya 3.2.1 Mengidentifikasi keanekaragaman hayati tingkat gen, jenis dan ekosistem yang ada disekitar (C2), 3.2.2 Menentukan tipe-tipe ekosistem (C3), 3.2.3 Menganalisis tipe-tipe ekosistem (C4), 3.2.4 Menentukan flora dan fauna di Indonesia (C3), 3.2.5 Menganalisis tentang penyebaran flora dan fauna berdasarkan Garis Wallace dan Garis Weber (C4), 3.2.6 Menerapkan upaya pelestarian keanekaragaman hayati (C3), 3.2.7 Mengkritisi tentang pemanfaatan pelestarian keanekaragaman hayati (C5), 3.2.8 Menghubungkan perilaku manusia dengan permasalahan pelestarian keanekaragaman hayati (C6), 3.2.9 Menganalisis sistem klasifikasi makhluk hidup (C4), 4.2.1

Menganalisis upaya pelestarian keanekaragaman hayati (C4), dan 4.2.2 Membuat hipotesis tentang permasalahan keanekaragaman hayati (C5).

Pada penelitian ini, adapun aspek kognitif yang dipergunakan adalah kategori menganalisis (C4), disesuaikan dengan KD (kompetensi dasar) dan terdapat pada materi keanekaragaman hayati. Adapun kata kerja operasional pada aspek kognitif pada kategori menganalisis (C4) berdasarkan taksonomi bloom yakni meliputi menganalisis, menelaah, membandingkan, mengaitkan, menguraikan, memecahkan dan lain-lain (Widodo, 2005).

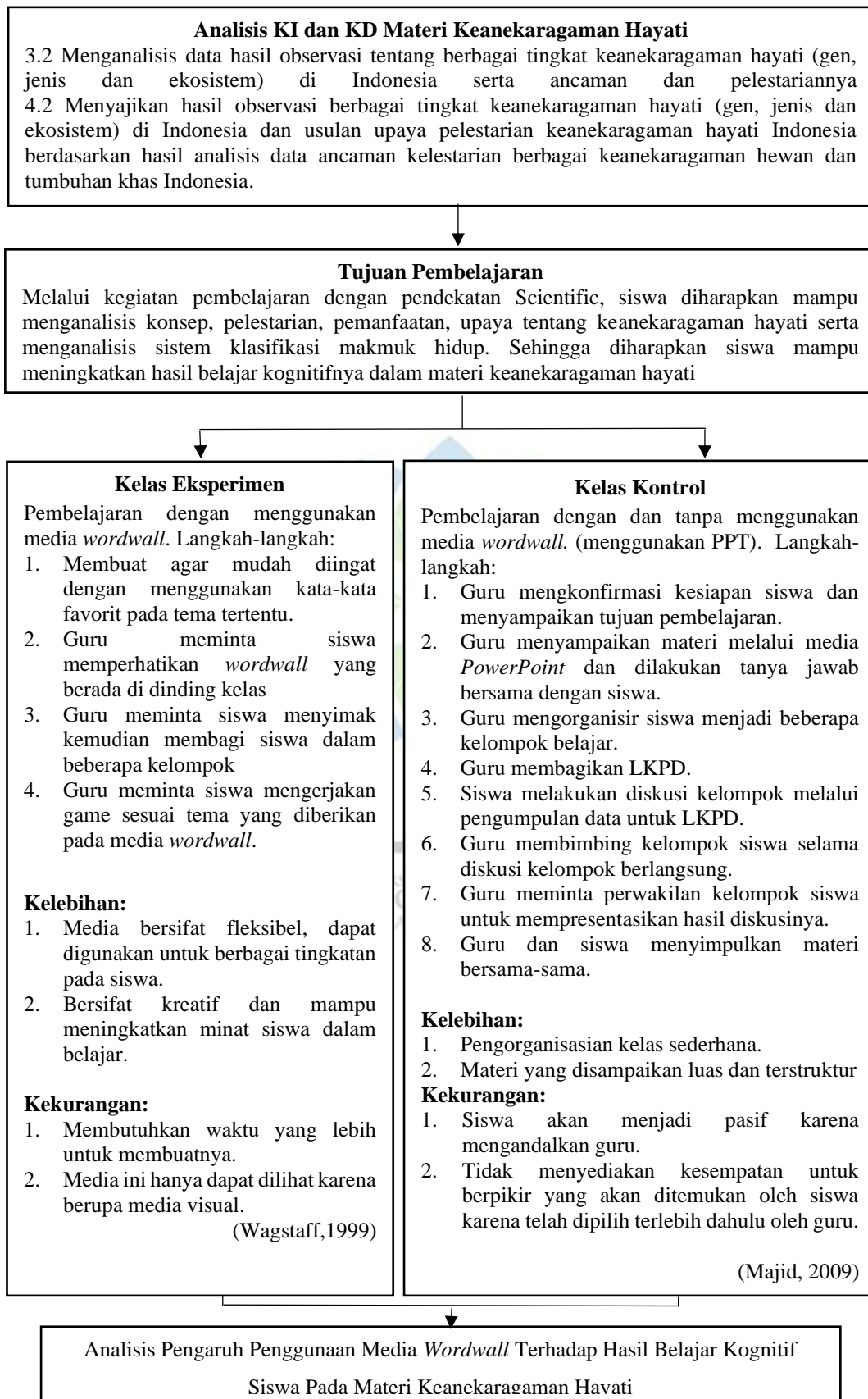
Aspek kognitif pada setiap siswa perlu dilatih, salah satunya dengan cara penggunaan media game edukasi berbasis web yakni *wordwall*. Pada media games edukasi yakni *wordwall* ini dapat membantu proses pembelajaran yang dapat memuat tulisan/teks, gambar, audio serta animasi dan hanya bermodalkan smartphone dan jaringan internet. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang akan diberikan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *wordwall* yakni membuat agar mudah diingat dengan menggunakan kata-kata favorit pada tema tertentu, guru meminta siswa memperhatikan *wordwall* yang berada di dinding kelas, guru meminta siswa menyimak kemudian membagi siswa dalam beberapa kelompok, serta guru meminta siswa mengerjakan game sesuai tema yang diberikan pada media *wordwall* (Wagstaff,1999).

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kedua kelas tersebut dilakukan *pretest* terlebih dahulu dengan menggunakan soal keanekaragaman hayati berdasarkan indikator hasil belajar kognitif siswa. Proses *pretest* dilakukan sebagai tolak ukur perbandingan kognitif siswa baik itu di kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen ini akan dilakukannya penerapan media *wordwall* serta pada kelas kontrol menggunakan PPT yang menurut Daryanto (2013) memiliki kelebihan berupa penyajian yang menarik karena dapat memakai beragam jenis font, warna, hingga animasi serta lebih merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh tentang bahan ajar yang tersaji, sedangkan kelemahannya ialah tidak semua materi dapat disajikan melalui PPT

Pada media pembelajaran *wordwall* model akan diselaraskan dengan

pembelajaran model *Problem Based Learning*. Penggabungan penggunaan *wordwall* dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* sependan dengan pembelajaran di kelas, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa dan membangkitkan berpikir kognitif. Menurut Susanto (2012) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, sedangkan menurut (Patmonodewo, 2003) menjelaskan bahwa kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Artinya bahwa dengan memiliki kemampuan kognitif siswa menggunakan alat berpikirnya untuk mengamati, menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa guna memecahkan masalah seefektif dan seefisien mungkin dalam mencapai tujuan. Semakin banyak stimulasi yang diperoleh siswa saat berinteraksi dengan lingkungan, semakin cepat berkembang fungsi pikirnya.





Gambar 1. 1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir merumuskan hipotesis penelitian yakni media *Wordwall* pada materi keanekaragaman hayati berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa. Sedangkan hipotesis statistiknya sebagai berikut :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat pengaruh penggunaan dengan dan tanpa media *wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada materi keanekaragaman hayati

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat pengaruh penggunaan dengan dan tanpa media *wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada materi keanekaragaman hayati

G. Hasil Yang Relevan

Sama halnya dengan penelitian sebelumnya, beberapa penelitian telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada materi keanekaragaman hayati.

1. Menurut Rozi, dkk (2021) menyimpulkan bahwa penggunaan game *wordwall* dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah. Hal tersebut dibuktikan dari hasil menggunakan Uji Statistika dan Wilcoxon diperoleh nilai signifikansi $0,000 \leq 0,05$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.
2. Menurut Alifiya, dkk (2023) menyimpulkan bahwa penggunaan media *wordwall* dapat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Hal tersebut dilihat dari hasil uji hipotesis yaitu pada nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,847 > 2,042$) dengan nilai signifikansinya $0,000 \leq 0,05$ yang berarti bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.
3. Menurut Shofiya, dkk (2022) menyimpulkan bahwa penggunaan media game online *wordwall* dapat berpengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV. Hal tersebut dilihat dari uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi $0,000 \leq 0,05$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.

4. Menurut Hafisah (2023) menyimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran media *wordwall* dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar PKn pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia Kelas VII MTs. Hal tersebut dilihat dari nilai t-test lebih besar 0.156 dibandingkan nilai $t_{\text{tabel}} < 0.005\%$ yang berarti bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.
5. Menurut Galdo dan Daitin (2023) menyimpulkan bahwa media *wordwall* dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran matematika Kelas IV di SDN Porsea. Hal tersebut dilihat dari hasil uji-t *independent sample test* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh keputusan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak karena nilai signifikannya $0,000 \leq 0,005$.
6. Menurut Adilah, dkk (2023) menyimpulkan bahwa media *wordwall* dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa Prathom Thailand. Hal tersebut dilihat dari nilai pretest sebesar 52,60 dan posttest sebesar 82,84.
7. Menurut Mukarramah dan Agung (2022) menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar Ekonomi Kelas XI SMA Muhammadiyah Kasongan. Hal tersebut dilihat dari nilai uji Regresi X-Y menunjukkan bahwa nilai $t_{\text{hitung}} (2,145) > t_{\text{tabel}} (1,761)$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.
8. Menurut Syahidatil dan Sulaiman (2022) menyimpulkan bahwa *platform wordwall* berbasis *website* berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata Pelajaran PAI. Hal tersebut dilihat dari hasil uji t diperoleh hasil bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}} = 5,666 > 2.03951$ yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak, pada uji f diperoleh hasil $f_{\text{tabel}} > f_{\text{hitung}}$ yaitu $32,106 > 4,16$ dengan nilai signifikan $0.000 < 0.05$.
9. Menurut Annisa dan Rudy (2022) menyimpulkan bahwa media aplikasi *wordwal* berpengaruh positif terhadap hasil belahar pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar. Hal tersebut dilihat uji realibilitas diperoleh hasil bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}} = 0,880 > 0,367$ yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak.
10. Menurut Mahwar dan Ratnawati (2022) menyimpulkan bahwa penggunaan

game edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran matematika berpengaruh positif terhadap motivasi belajar. Hal tersebut terbukti dari uji-*t* terlihat dari $t_{hitung} = 11.796 > 2,045$ dengan signifikansi $0,000 \leq 0,05$. Hasil ini menunjukkan H_a diterima dan H_0 ditolak.

