

BAB III

DESAIN/PROSEDUR PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di MA Al-Fathaniyyah, yang beralamatkan Jl. Raya Pandeglang KM. 3 Komplek Tembong Indah, Kecamatan Cipocok Jaya, Kota Serang, Banten. Waktu yang dilakukan penulis dalam penelitian ini dimulai dari tanggal 1 Januari-7 Mei 2021.

Adapun waktu penelitian yang dilakukan dirinci pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1
Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2020-2021							
		Okt	Nov	Des	Jan	Febr	Mart	April	Mei
1.	SK Skripsi	■							
2.	Penyusunan Skripsi	■	■	■	■				
3.	Desain Produk				■	■	■		
4.	Validasi Ahli							■	
5.	Revisi Produk							■	
6.	Uji Coba Produk								■

B. Sampel/Sumber Data Penelitian

Sumber data penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru

Guru yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah guru bidang studi PAI pada mata pelajaran Fiqih, yaitu sebagai sumber informasi terkait kebutuhan dan permasalahan dalam pembelajaran serta menjadi validator produk yang telah dirancang.

2. Siswa

Siswa yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di MA Al-Fathaniyyah Kota Serang dengan mengambil sebagian siswa sebanyak 16 orang yang akan memberikan penilaian terhadap produk yang digunakan sehingga dapat diketahui keefektivitasan produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran dan untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa sesudah menggunakan produk.

3. Dosen Ahli

Dosen ahli bertindak sebagai penguji/validator dan pemberi saran perbaikan produk yang dikembangkan.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development*. Menurut Sugiyono, metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode

penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektivitasan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat luas.¹ Penelitian dan pengembangan adalah proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut dapat berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, buku, modul, dan bisa juga berbentuk perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, dan evaluasi, manajemen, dan lain sebagainya.²

Dengan demikian metode penelitian dan pengembangan (R&D) dalam bidang pendidikan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sesuai dengan kebutuhan pembelajaran guna meningkatkan keefektivitasan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

1. Model Pengembangan

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 407.

² Tatik Sutarti dan Edi Irawan, *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2017), 6.

Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model Borg & Gall. Model Borg & Gall ini memiliki sepuluh langkah dalam pelaksanaannya, diantaranya ialah:

1. Identifikasi masalah

Penelitian ini berangkat dari adanya potensi dan masalah. Potensi ialah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah, sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Oleh karena itu, langkah pertama penelitian pengembangan adalah mengidentifikasi potensi dan masalah.

2. Pengumpulan informasi

Setelah mengidentifikasi potensi dan masalah, maka selanjutnya perlu dilakukan pengumpulan informasi untuk mengetahui kebutuhan dari masyarakat pemakai yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang ingin dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

3. Desain produk

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, langkah berikutnya penelitian dan pengembangan membuat desain dari produk yang akan dikembangkan. Desain memuat gambar, bagan, dan uraian ringkas yang mudah dipahami dalam mengembangkan dan mengevaluasinya.

4. Validasi desain

Langkah selanjutnya adalah melakukan validasi desain, yaitu proses penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan memberikan penilaian berdasarkan pemikiran rasional, tanpa uji coba lapangan. Validasi desain dapat dilakukan dengan meminta beberapa orang pakar dalam bidangnya atau melalui forum diskusi untuk menilai desain produk yang dibuat sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

5. Revisi desain

Setelah desain produk divalidasi melalui penilaian pakar atau forum diskusi, peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang dibuatnya berdasarkan masukan-masukan dari pakar dan forum diskusi untuk mengurangi kelemahan yang ada pada produk.

6. Uji coba produk

Setelah melakukan revisi terhadap desain produk, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba produk untuk mengetahui efektivitas dari produk yang dikembangkan serta membandingkan keadaan sebelum diterapkannya produk dan setelah diterapkannya produk.

7. Revisi produk

Setelah melakukan uji coba produk, peneliti dapat merevisi produk jika ditemukan kelemahan atau kekurangan pada produk tersebut.

8. Uji coba pemakaian

Setelah melakukan revisi produk, langkah selanjutnya ialah uji coba pemakaian produk yang dikembangkan. Uji coba dilakukan pada kelompok yang lebih luas untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan dan memperoleh masukan untuk melakukan revisi produk tahap akhir.

9. Revisi produk tahap akhir

Setelah dilakukannya uji coba produk pada kelompok yang lebih luas, maka dilakukan revisi produk tahap akhir berdasarkan masukan yang diperoleh.

10. Produksi massal

Tahap ini merupakan tahap akhir dalam penelitian dan pengembangan. Produksi massal ini dilakukan apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi massal. Dalam bidang pendidikan, produksi massal dari produk yang

dikembangkan merupakan suatu pilihan yang berimplikasi pada pemanfaatan yang lebih luas.³

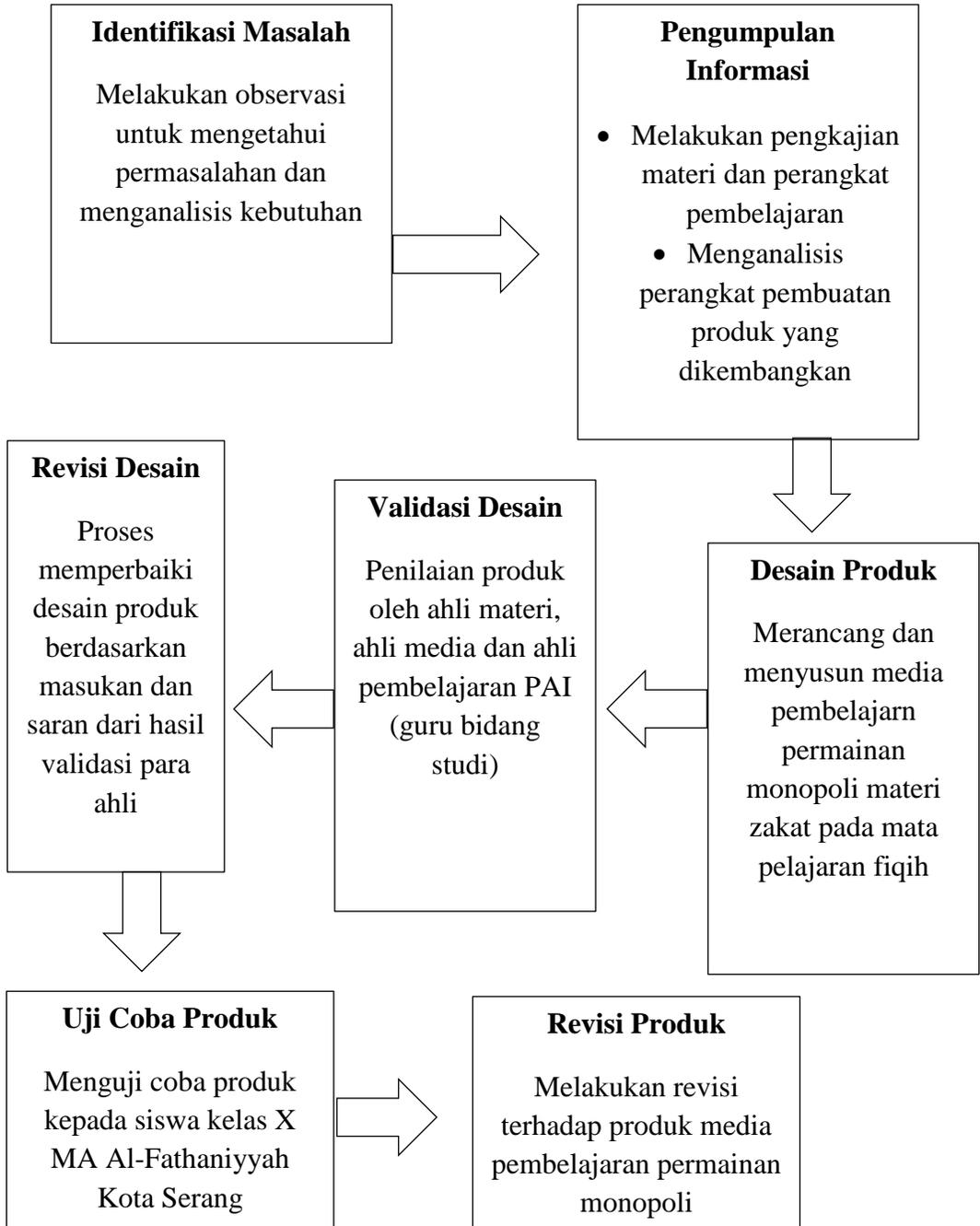
2. Prosedur Pengembangan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Permainan Monopoli Materi Zakat Pada Mata Pelajaran Fiqih. Dalam penelitian dan pengembangan ini mengacu pada penelitian model Borg & Gall, namun peneliti hanya menempuh tujuh tahapan penelitian dari sepuluh tahapan sebagai hasil adaptasi dan modifikasi dari model penelitian pengembangan Borg & Gall. Hal ini disebabkan karena penelitian pengembangan media pembelajaran permainan monopoli ini lebih difokuskan pada tujuan utama penelitian, yakni menghasilkan produk yang efektif dan layak digunakan dan waktu yang terbatas untuk melakukan penelitian. Adapun tujuh tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

³ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 409.

Gambar 3.1

Model Penelitian dan Pengembangan



Berikut penjelasan dari gambar tersebut:

1. Identifikasi masalah

Peneliti melakukan survei ke sekolah untuk mengidentifikasi masalah yang sedang terjadi di sekolah dengan melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi maupun data terkait pembelajaran.

2. Pengumpulan informasi

Setelah permasalahan selesai teridentifikasi, maka langkah selanjutnya adalah mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan perencanaan untuk produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti mencari bahan penunjang untuk proses mengembangkan produk, diantaranya membuat perangkat pembelajaran, mengumpulkan materi dari berbagai sumber yang akan digunakan untuk menyusun materi pembelajaran yang akan disampaikan.

3. Desain produk

Peneliti melakukan pengembangan produk, yaitu dengan cara mengumpulkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk pengembangan produk berupa media pembelajaran permainan monopoli.

4. Validasi desain

Produk yang telah selesai dibuat, selanjutnya dilakukan validasi oleh dosen ahli dan guru, yang bertujuan untuk memperoleh penilaian terhadap produk yang dikembangkan serta mengetahui tingkat validitas dan keefektifitasan dari produk yang dikembangkan tersebut untuk diujicobakan kepada peserta didik.

5. Revisi desain

Produk yang telah melalui proses validasi, kemudian diperbaiki sesuai dengan masukan dan saran perbaikan yang diberikan oleh para validator.

6. Uji coba produk

Kemudian langkah selanjutnya melakukan kegiatan uji coba produk di kelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang. Uji coba produk ini dilakukan dengan menggunakan angket yang dibagikan kepada responden dengan jumlah 16 siswa. Siswa diminta untuk memberikan tanggapan terhadap produk yang dikembangkan.

7. Revisi produk

Setelah uji coba selesai dilakukan oleh peserta didik, lalu langkah selanjutnya merevisi produk. Revisi ini dilakukan agar produk yang dibuat menjadi lebih baik serta layak untuk digunakan dalam proses

pembelajaran berdasarkan hasil penilaian dan respon dari peserta didik.

3. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan melalui 2 tahapan. Uji coba tahap I disebut juga dengan istilah validasi. Validasi dilakukan oleh para ahli, yakni dosen yang ahli dibidangnya dan guru bidang studi sebagai ahli pembelajaran Fiqih di sekolah yang dijadikan sebagai lokasi penelitian. Jika produk yang telah divalidasi masih memiliki kekurangan, maka dilakukanlah proses revisi berdasarkan masukan dan saran perbaikan dari para ahli. Setelah proses revisi, kemudian langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk tahap II. Produk diuji cobakan pada siswa kelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran permainan monopoli materi zakat pada mata pelajaran Fiqih ini adalah ahli isi/materi, ahli desain media, dan guru dalam bidang studi mata pelajaran Fiqih kelas X MA sebagai ahli pembelajaran Fiqih, dan siswa kelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang.

Pemilihan MA Al-Fathaniyyah Kota Serang sebagai lokasi uji coba didasarkan pada beberapa alasan, yaitu: 1) motivasi belajar siswa rendah dalam mempelajari mata pelajaran Fiqih terutama pada materi zakat; 3) siswa belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli.

a) Ahli isi/materi

Ahli isi/materi merupakan dosen yang ahli dan menguasai materi Zakat. Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- (1) Dosen PAI yang menguasai materi zakat pada mata pelajaran Fiqih
- (2) Memiliki wawasan pengalaman yang relevan terhadap produk yang dikembangkan
- (3) Bersedia menjadi penguji produk pengembangan media pembelajaran permainan monopoli

b) Ahli desain media

Pemilihan ahli desain media pembelajaran permainan monopoli didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dibidang desain media pembelajaran.

c) Ahli pembelajaran Fiqih atau guru bidang studi

Ahli pembelajaran atau guru bidang studi Fiqih memberikan tanggapan dan penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran permainan monopoli materi zakat pada mata pelajaran Fiqih. Adapun kriteria guru bidang studi tersebut, yakni:

- (1) Guru tersebut sedang mengajar di sekolah tingkat SMA/MA
- (2) Memiliki pengalaman dalam mengajar
- (3) Bersedia menjadi penilai produk pengembangan untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.

d) Uji coba lapangan

Uji coba lapangan diambil dari siswa kelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang yang berjumlah 16 siswa.

D. Instrumen Penelitian

1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara yang digunakan sebagai acuan ketika melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Fiqih MA Al-Fathaniyyah Kota Serang.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Wawancara

Narasumber	Pertanyaan
Guru mata pelajaran Fiqih	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proses kegiatan pembelajaran Fiqih di kelas. 2. Metode yang digunakan didalam pembelajaran Fiqih 3. Ketersediaan media pembelajaran di sekolah 4. Respon siswa ketika proses pembelajaran Fiqih sedang berlangsung 5. Respon siswa ketika diskusi kelas sedang berlangsung. 6. Kesulitan yang dialami guru dalam melakukan pembelajaran Fiqih 7. Usaha yang dilakukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan pembelajaran Fiqih.
Siswa kelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketersediaan media pembelajaran di sekolah 2. kesulitan yang dialami pada saat pembelajaran Fiqih berlangsung 3. Pembelajaran Fiqih yang diharapkan siswa

2. Angket

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket validasi untuk memperoleh informasi berupa keefektifitasan media pembelajaran permainan monopoli dari ahli media, ahli materi,

dan siswa. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subjek uji coba, selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai revisi. Angket dikembangkan berdasarkan kriteria-kriteria tertentu untuk mengukur apakah media yang dikembangkan efektif atau tidak untuk digunakan. Ada dua macam angket yang diberikan kepada siswa, yaitu angket penilaian terhadap media guna mengukur keefektifitasan media dan angket motivasi belajar materi zakat pada mata pelajaran Fiqih untuk menilai peningkatan motivasi belajar siswa.

3. Instrumen Validasi Ahli Media, Materi, dan Siswa

1) Angket penilaian atau tanggapan ahli media

Tabel 3.3
Angket Validasi Ahli Media

No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Mudah digunakan					
2.	Penggunaan bahasa yang digunakan dalam panduan permainan monopoli mudah dipahami					
3.	Keserasian pemilihan warna					
4.	Kekuatan bahan (tidak mudah sobek, lapuk, hancur)					
5.	Keamanan bagi siswa					
6.	Kepraktisan media sehingga bisa					

	dibawa					
7.	Mudah disimpan					
8.	Gambar jelas dan tidak kabur					
9.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan sesuai dan mudah dibaca					

2) Angket penilaian atau tanggapan ahli isi/materi

Tabel 3.4
Angket Validasi Ahli Isi/Materi

No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kelengkapan materi					
2.	Contoh kasus yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari					
3.	Mendorong rasa ingin tahu					
4.	Tingkat kesulitan soal bervariasi					
5.	Soal yang disajikan membantu siswa memahami konsep materi					
6.	Mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya didalam kehidupan sehari-hari					
7.	Materi sesuai dengan KD dan indikator					
8.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					

9.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					

3) Angket penilaian atau tanggapan guru mata pelajaran Fiqih

Tabel 3.5

Angket Validasi Guru Mata Pelajaran Fiqih

No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media memuat materi sesuai indikator yang ingin dicapai					
2.	Media yang digunakan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran					
3.	Media kuat dan tahan lama					
4.	Media mudah digunakan oleh guru maupun siswa					
5.	Media yang digunakan mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran					
6.	Media dapat digunakan secara berulang-ulang					
7.	Media memuat materi yang dapat meningkatkan pemahaman siswa					
8.	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran permainan monopoli					

	mudah dipahami					
9.	Media memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi					
10.	Media yang dikembangkan konkrit untuk digunakan dalam pembelajaran					

a. Angket penilaian atau tanggapan siswa

Tabel 3.6
Angket Penilaian Media Pembelajaran
Monopoli Zakat Oleh Siswa

No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan papan permainan monopoli menarik					
2.	Media permainan ini mudah digunakan					
3.	Petunjuk permainan mudah dipahami					
5.	Pemilihan warna pada papan permainan menarik					
6.	Media memfasilitasi untuk berdiskusi dengan baik dalam kelompok					
7.	Media berisi materi yang menarik					
8.	Materi mudah dipelajari dan dipahami					
9.	Huruf yang digunakan mudah dibaca					
10.	Tata letak gambar dan huruf tepat					

- b. Instrumen Penilaian Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Zakat

Tabel 3.7
Angket Motivasi Belajar Siswa
Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Monopoli
Zakat

No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Saya ingin dapat menjawab setiap soal yang disajikan oleh guru.					
2.	Saya yakin dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.					
3.	Pembelajaran menyenangkan tanpa menggunakan media.					
4.	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajaran tanpa menggunakan media.					
5.	Ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya jika tanpa menggunakan media.					
6.	Pembelajaran lebih menarik tanpa menggunakan media.					
7.	Saya senang pembelajaran tanpa menggunakan media.					
8.	Saya lebih bersemangat belajar karena merasa tertantang untuk menjawab setiap soal.					

Tabel 3.8
Angket Motivasi Belajar Siswa Sesudah Menggunakan
Media Pembelajaran Monopoli Zakat

No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Saya ingin dapat menjawab setiap soal yang disajikan					
2.	Pertama kali melihat pembelajaran dengan media ini, saya yakin dapat mengikuti pembelajaran dengan baik					
3.	Pembelajaran lebih menyenangkan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli zakat					
4.	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajaran menggunakan media monopoli pada materi zakat					
5.	Ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya jika menggunakan media monopoli pada materi zakat					
6.	Pembelajaran lebih menarik menggunakan media pembelajaran permainan monopoli zakat					
7.	Saya senang menggunakan media monopoli zakat karena soal lebih bervariasi					
8.	Saya lebih bersemangat belajar karena merasa tertantang untuk menjawab setiap soal.					

4. Teknik Pengumpulan Data

Ada 2 teknik pengumpulan data yang digunakan didalam penelitian ini, yaitu:

a. Wawancara

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.⁴ Wawancara tidak terstruktur lebih bersifat informal yang pedoman wawancaranya hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan. Pewawancara sebagai pengemudi jawaban responden.⁵

Peneliti hanya menanyakan hal-hal pokok yang menjadi permasalahan di sekolah MA Al-Fathaniyyah Kota Serang. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah MA Al-Fathaniyyah Kota Serang dan juga guru mata pelajaran Fiqih kelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang.

b. Angket

Angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti melakukan tanya-jawab dengan responden secara tidak langsung).

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 320

⁵ Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: KENCANA, 2016), 85.

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket. Angket digunakan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan dan mengukur Motivasi Belajar Siswa. Penelitian pengembangan ini menggunakan angket untuk memperoleh data mengenai validasi produk yang diberikan dari ahli media, ahli materi, dan juga untuk mengetahui tanggapan dari siswa dan guru PAI sebagai subjek uji coba.

Angket respon siswa digunakan untuk mengukur Motivasi Belajar. Angket dibagikan kepada siswa kelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang sebelum dan sesudah Media Pembelajaran Permainan Monopoli Materi Zakat Pada Mata Pelajaran Fiqih diterapkan.

5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian pengembangan media ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran permainan monopoli materi zakat pada mata pelajaran Fiqih berupa kritik, saran, dan masukan dari ahli media, ahli materi, dan siswa. Kemudian, data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan siswa dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan menggunakan statistik deskriptif. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan.

Data kuantitatif penilaian kualitas produk diperoleh dari angket validasi keefektifitasan media pembelajaran permainan monopoli materi zakat pada mata pelajaran Fiqih dari ahli materi, ahli media, dan siswa MA kelas X dan penilaian tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli zakat. Setelah itu, data kuantitatif akan dijabarkan secara kualitatif, sehingga data kuantitatif tersebut dianalisis dengan langkah-langkah berikut:

Tabel 3.9
Penskoran Angket Validasi

Kategori	Skor
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
KS (Kurang Setuju)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Setelah skor diperoleh, selanjutnya akan dianalisis dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Besar Presentase (yang dicari)

$\sum x$: Jumlah total jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi dalam 1 item

100 : Bilangan konstanta

Setelah skor rata-rata dari setiap kategori diperoleh, langkah selanjutnya adalah menginterpretasikan skor tersebut kedalam data kualitatif untuk mengetahui tingkat keefektifitasan media pembelajaran permainan monopoli dan mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dengan konversi nilai sebagai berikut:

Tabel 3.10

Kualifikasi Tingkat Keefektifitasan Berdasarkan Presentase

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
$84 < \text{skor} \leq 100$	Sangat valid	Tidak revisi
$68 < \text{skor} \leq 84$	Valid	Tidak revisi
$52 < \text{skor} \leq 68$	Cukup valid	Sebagian revisi
$36 < \text{skor} \leq 52$	Kurang valid	Revisi
$20 < \text{skor} \leq 36$	Sangat kurang valid	Revisi

Tabel 3.11

**Kualifikasi Tingkat Motivasi Belajar Siswa
Berdasarkan Presentase**

Presentase (%)	Kategori
$84 < \text{skor} \leq 100$	Sangat tinggi
$68 < \text{skor} \leq 84$	Tinggi
$52 < \text{skor} \leq 68$	Cukup tinggi
$36 < \text{skor} \leq 52$	Rendah
$20 < \text{skor} \leq 36$	Sangat rendah