

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian akan dilakukan di SMK Negeri 1 Indralaya Selatan Kabupaten Ogan Ilir Sumatera Selatan. Pemilihan lokasi ini berkaitan dengan penelitian yang berhubungan dengan analisis kebutuhan siswa dan kelengkapan sarana dan prasarana yang ada untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis masalah pada materi sistem hukum dan peradilan di Indonesia menggunakan *lecture maker*. Jadi dalam penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis masalah pada materi sistem hukum dan peradilan di Indonesia yang akan dipakai dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri 1 Indralaya Selatan untuk membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar.

#### **3.2 Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif berbasis masalah pada materi sistem hukum dan peradilan di Indonesia mata pelajaran PPKn. Penelitian melibatkan berbagai pihak yang disebut sebagai subjek uji coba, yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan siswa kelas XI SMK Negeri 1 Indralaya Selatan.

#### **3.3 Metodologi Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) yaitu suatu metode penelitian untuk menghasilkan sebuah produk tertentu.

#### **3.4 Model Pengembangan**

##### **3.4.1 Prosedur Penelitian**

Tahap prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Hannafin dan Peck (dalam Rohman dan Amri, 2013: 200-201) yang terdiri dari 3 tahapan, yaitu: analisis kebutuhan, desain, tahap

pengembangan dan implementasi. Ini karena model pengembangan Hannafin dan Peck (dalam Rohman dan Amri, 2013: 200) merupakan salah satu model pengembangan yang berorientasi pada produk, dimana model pengembangan ini biasanya menghasilkan produk seperti multimedia pembelajaran. Sedangkan evaluasi yang akan digunakan adalah evaluasi formatif menggunakan model Tessmer yang terdiri dari evaluasi sendiri (*self evaluation*), evaluasi ahli (*expert review*), evaluasi satu-satu (*one-to-one*), evaluasi kelompok kecil (*small group*), uji coba lapangan (*field test evaluation*). Dimana evaluasi ahli (*expert review*) dan evaluasi satu-satu (*one-to-one*) bertujuan untuk melihat kevalidan multimedia interaktif yang dikembangkan. Sedangkan evaluasi kelompok kecil (*small group*) bertujuan untuk melihat kepraktisan multimedia interaktif yang dikembangkan. Dan uji coba lapangan (*field test evaluation*) dilakukan untuk melihat efek potensial dari multimedia interaktif yang dikembangkan terhadap motivasi belajar siswa.

#### **3.4.1.1 Analisis Kebutuhan (*Analysis*)**

Analisis kebutuhan adalah sebuah langkah awal dalam penelitian ini untuk mengembangkan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran PPKn. Seperti yang dikemukakan Rohman dan Amri (2013: 200) bahwa analisis kebutuhan digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran yang diantaranya adalah tujuan dan objek media pembelajaran yang dibuat, pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan oleh kelompok sasaran, serta peralatan dan keperluan media pembelajaran.

Untuk itu, peneliti melakukan wawancara dengan guru PPKn di SMK Negeri 1 Indralaya Selatan pada tanggal 9 dan 11 maret 2017. Wawancara terhadap guru PPKn kelas XI dilakukan dengan maksud untuk mengetahui hambatan, masalah serta fenomena apa saja yang terjadi saat proses belajar mengajar PPKn di kelas. Dari hasil wawancara kepada guru mata pelajaran PPKn ini, diketahui bahwa guru dalam mengajar tidak selalu menggunakan media pembelajaran. Media yang digunakan biasanya berupa media *powerpoint* dengan desain yang bisa, video yang diambil dari *youtube* dan menggunakan media cetak.

*Powerpoint* yang digunakan oleh guru adalah *powerpoint* biasa yang hanya berisi *slide* dengan tulisan-tulisan saja dan tidak memiliki suara, jarang menampilkan gambar serta tidak ada video.

Dari hasil wawancara pada guru pelajaran PPKn juga dapat disimpulkan bahwa saat guru mengajar menggunakan media *powerpoint* banyak siswa yang merasa bosan, ini tergambar dari keterangan guru bahwa adanya siswa yang mengatuk dan sibuk sendiri saat guru menjelaskan pelajaran, bukan hanya itu, bahkan banyak siswa yang ribut sendiri saat guru sedang menjelaskan akibatnya siswa menjadi kurang tertarik saat belajar PPKn dan motivasi belajar siswa pada pelajaran PPKn menjadi kurang. Dari hasil wawancara inilah maka peneliti kemudian menentukan media yang akan diteliti dan dikembangkan yaitu berupa multimedia interaktif berbasis masalah pada materi budaya politik mata pelajaran PPKn dengan menggunakan *software lecture maker* yang memiliki berbagai kelebihan seperti bisa membuat audio dan video sehingga memungkinkan untuk membuat multimedia serta dapat ditayangkan dalam bentuk presentasi, CD interaktif dan *online* melalui web.

#### **3.4.1.2 Desain Materi dan Bahan (*Design*)**

Tahap selanjutnya setelah mengidentifikasi kebutuhan adalah tahap desain. Pada tahap ini Hannafin dan Peck (dalam Rohman dan Amri, 2013: 201) menjelaskan bahwa tahap desain bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kaidah yang paling baik untuk mencapai tujuan pembuatan media tersebut. Dokumen yang dimaksud dapat berupa *storyboard* atau draf kasar yang menggambarkan media pembelajaran yang akan dibuat. Untuk itu dalam mendesain produk peneliti berpedoman pada analisis kebutuhan yang telah diidentifikasi oleh peneliti.

#### **3.4.1.3 Pengembangan dan Implementasi**

Tahapan pengembangan dan implementasi merupakan tahapan terakhir dalam model pengembangan Hannafin dan Peck. Hannafin dan Peck (dalam Rohman dan Amri, 2013: 201) mengatakan bahwa pada tahap pengembangan dan

implementasi akan menghasilkan diagram alur, pengujian, serta akan dilakukan penilaian formatif (dilakukan sepanjang proses pengembangan media) dan penilaian sumatif (dilakukan setelah media selesai dikembangkan) pada media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk itu peneliti menggunakan dokumen *storyboard* yang telah dibuat sebagai pedoman untuk membuat diagram alur, penilaian dan pengujian juga dilakukan pada tahap ini. Dan hasil dari penilaian dan pengujian yang telah dilakukan digunakan dalam proses penyesuaian untuk mencapai kualitas media yang dikehendaki.

### **3.4.2 Tahap Evaluasi**

Tahap evaluasi atau penilaian merupakan tahap yang dilakukan untuk menilai kevalidan dan kepraktisan serta efek potensial multimedia interaktif yang dikembangkan. Dan dalam hal ini peneliti menggunakan tahap penilaian/ evaluasi Tessmer yang tahapannya adalah sebagai berikut:

#### **1) *Self Evaluation***

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi sendiri terhadap produk yang telah didesain sendiri yaitu berupa multimedia dengan menggunakan *software lecture maker* yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa. Selain itu, peneliti juga dapat meminta bantuan kepada teman sesama mahasiswa untuk menilai media pembelajaran yang telah dibuat. Hasil dari desain pada tahap *self evaluation* ini disebut sebagai *prototype 1*.

#### **2) *Expert Review***

Tahap ini merupakan tahap evaluasi yang dilakukan setelah tahap *self evaluation*, dimana validator atau ahli melakukan penilaian dan evaluasi terhadap desain awal atau *prototype 1* yang telah dihasilkan. Validator pada penelitian ini terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Dimana ahli materi ditujukan untuk menguji kelayakan materi yang telah didesain sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, sedangkan untuk ahli media peneliti akan memilih salah satu orang ahli dibidang media pendidikan yang bertujuan

untuk menilai desain produk yang telah dirancang oleh peneliti, dan ahli bahasa peneliti kan memilih salah satu ahli dibidang bahasa yang bertujuan untuk menilai bahasa yang digunakan oleh peneliti dalam multimedia interaktif yang dikembangkan.

### **3) *One to One Evaluation***

Selanjutnya adalah tahap *one to one evaluation* yang juga bertujuan untuk melihat validasi produk yang dikembangkan dengan melibatkan lebih kurang 3 orang siswa dari kelas XI SMK Negeri 1 Indralaya Selatan. Siswa yang dipilih adalah siswa dengan kemampuan yang berbeda yaitu tinggi, sedang dan rendah. Untuk pemilihan kriteria siswa ini peneliti meminta bantuan guru mata pelajaran yang bersangkutan. Siswa akan dibagikan dan mengisi kuisioner berisi tentang tampilan desain media pembelajaran yang dikembangkan yaitu berupa gabungan audio, video, teks, gambar serta animasi yang telah didesain. Media yang telah melewati tahap *expert review* dan *one to one evaluation* dinamakan *prototype 2*.

### **4) *Small Group Evaluation***

Selanjutnya adalah tahap *small group evaluation* dimana pada tahap ini *prototype 2* yang telah dihasilkan akan diujicobakan pada skala kecil siswa atau *small group* yaitu berjumlah lebih kurang 9 orang siswa. Siswa dipilih dari beragam kemampuan yaitu tinggi, sedang dan rendah. Uji coba skala kecil ditujukan untuk melihat respon dari siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan melalui kuisioner dan diskusi. Ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat bagaimana kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil evaluasi pada tahap ini dinamakan *prototype 3*.

### **5) *Field Test Evaluation***

*Field test evaluation* merupakan tahap evaluasi terakhir yang ditujukan untuk mengujicobakan *prototype 3* dan untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh atau efek potensial dari multimedia interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti. *Field Test* dilakukan pada kelas XI.H (RPL.2) yang berjumlah 33

siswa pada jam pelajaran PPKn. Kelas yang dipakai *field test* merupakan kelas yang sama sekali belum pernah di uji cobakan dalam *one to one evaluation* dan *small group evaluation*. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data yang lebih valid.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

#### **3.5.1 Dokumentasi**

Salah satu teknik pengumpulan data adalah dengan dokumentasi. Sugiyono (2014: 329) mengatakan bahwa yang dinamakan dengan dokumen dalam penelitian adalah sebuah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Teknik dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai kondisi sekolah, dan foto-foto saat proses pelaksanaan penelitian pengembangan multimedia berbasis masalah pada mata pelajaran PPKn materi budaya politik menggunakan *lecture meker*.

#### **3.5.2 Walkthrough**

*Walkthrough* adalah suatu teknik pengumpulan data yang dibutuhkan pada sebuah penelitian ini. *Walkthrough* akan dilakukan dengan ahli, kemudian ahli yang ditetapkan akan memberikan komentar atau saran terhadap produk yang telah dikembangkan (Mardhiyanti, Ilma dan Kesumawati, 2011) (<http://download.portalgaruda.org/article>). Selain itu pendapat lain juga menyatakan bahwa *Walkthorough* adalah suatu teknik pengumpulan data yang dibutuhkan untuk memvalidasi data dan melibatkan pakar dalam menilai produk yang dikembangkan, dalam hal ini lembar validasi digunakan sebagai alat pengumpulan data. Produk akan divalidasi pada tahap *expert review* (Haloho, Pasaribu dan Widoyono) (<http://ejournal.unsri.ac.id/>).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *walkthrough* adalah lembar validasi yang dipakai dalam mengevaluasi produk yang dikembangkan pada tahap *expert review*. Dalam penelitian ini *walkthrough* digunakan oleh

peneliti untuk mengukur kevalidan dari multimedia interaktif berbasis masalah yang dikembangkan. Pada tahap ini *prototype 1* yang dikembangkan oleh peneliti dikonsultasikan kepada ahli pada bidangnya. Validitas yang dilakukan difokuskan pada validitas materi, media dan bahasa.

### **3.5.3 Angket**

Untuk mengumpulkan data penelitian, peneliti menggunakan angket. Menurut Larry Cristensen (2004) (dalam Sugiyono, 2014: 193) menyatakan bahwa yang dinamakan kuisisioner adalah alat instrument untuk pengumpulan data, dimana partisipan atau responden mengisi pertanyaan atau pernyataan yang diberikan oleh peneliti.

Angket atau *questioner* dalam penelitian ini akan digunakan peneliti pada siswa untuk mengetahui bagaimana pendapat dan respon siswa setelah dilakukan uji coba produk tersebut pada tahap *one to one evaluation*, *small group evaluation*, dan *field test evaluation*. Penggunaan angket ini juga bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan serta efek potensial dari media pembelajaran yang dikembangkan terhadap motivasi belajar siswa.

### **3.5.4 Observasi**

Observasi yaitu salah satu teknik pengumpulan data yang dapat digunakan dalam penelitian. Menurut Arikunto (2010:272) metode observasi adalah metode yang digunakan untuk mengamati suatu hal yang dilengkapi dengan berbagai bentuk pengamatan sebagai suatu instrumen. Format pengamatan disusun dengan berisikan *intem-intem* terhadap suatu keadaan yang digambarkan akan terjadi. Observasi pada penelitian ini akan dilaksanakan pada saat pelaksanaan penelitian pada tahap *field test* untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

### **3.5.5 Instrumen Penelitian**

Pada dasarnya meneliti adalah melaksanakan pengukuran oleh karena itu, dalam setiap penelitian harus memiliki instrumen sebagai alat ukur yang baik. Alat ukur pada suatu penelitian biasanya dikatakan sebagai instrumen penelitian.

Menurut Sugiono (2014:102) Instrumen penelitian merupakan alat yang berfungsi untuk mengukur suatu peristiwa yang akan diteliti. Adapun instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut ini:

**Tabel 3.1 Instrumen Penelitian**

No.	Data	Instrumen
1	Pendapat Ahli	Lembar <i>Walkthrough</i>
2	Pendapat Siswa	Lembar Angket
3	Motivasi Siswa	Lembar Observasi

### 3.5.5.1 Pendapat Ahli dengan Instrumen Lembar *Walkthrough*

Dalam setiap penelitian pengembangan pendapat ahli biasanya disebut dengan evaluasi ahli. Evaluasi ahli menurut Warsita (2008:242) adalah suatu cara yang dipakai untuk mendapatkan data mengenai berbagai kekurangan media dan bahan belajar yang dikembangkan dengan meminta pakar untuk mengomentarnya. Berbagai kekurangan dan kelemahan inilah akan dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan. Adapun instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui pendapat ahli adalah melalui instrumen lembar *walkthrough*. Adapun kisi-kisi instrumen *walkthrough* dalam evaluasi ahli dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut ini:

**Tabel 3.2 Indikator Lembar Validasi Ahli**

No	Aspek	Indikator
1	Materi	a. Ketepatan/ keakuratan materi b. Kedalaman dan keluasan materi c. Kejelasan uraian materi dan pemberian contoh d. Kemutakhiran
2	Bahasa	a. Kesesuaian struktur kata dan kalimat a. Keinteraktifan b. Ketepatan penggunaan tanda baca
3	Media	a. Ketajaman gambar dan animasi b. Musik (kesesuaian musik, manfaat) c. Kejelasan narasi d. Ketepatan video e. Keefektifan perintah atau navigasi f. Kejernihan suara g. Kesesuaian warna

Sumber: Warsita (2008: 252-253) diolah, tahun 2017



### 3.5.5.2 Pendapat Siswa dengan Instrumen Lembar Angket

Dalam penelitian ini pendapat siswa akan dikumpulkan dengan menggunakan angket. Angket yang diberikan kepada siswa digunakan untuk melihat penilaian dan tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen angket tanggapan siswa dapat dilihat pada tabel 3.3 di bawah ini:

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Tanggapan Siswa**

No	Aspek	Indikator
1	Aspek Materi	a. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran b. Kejelasan isi multimedia pembelajaran c. Kesesuaian antara soal dengan materi pembelajaran
2	Aspek Media dan Bahasa	a. Kemenarikan halaman pembuka pada multimedia pembelajaran b. Petunjuk penggunaan <i>software</i> multimedia pembelajaran c. Kualitas tampilan (animasi, gambar, dan teks) d. Komposisi warna pada multimedia pembelajaran e. Kualitas suara dan pemakaian musik f. Kesesuaian struktur kata dan kalimat

Sumber: Warsita (2008: 251-253) diolah, tahun 2017

### 3.5.5.3 Motivasi Siswa dengan Instrumen Lembar Observasi

Selain menggunakan angket untuk melihat bagaimana motivasi siswa saat belajar, peneliti juga menggunakan lembar observasi untuk melihat motivasi belajar siswa saat menggunakan multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen lembar observasi motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut:

**Tabel 3.4 Indikator Motivasi Belajar Siswa**

Indikator	Sub Indikator
1. Perhatian ( <i>Attention</i> )	a. Siswa antusias dalam menggunakan multimedia interaktif berbasis masalah b. Siswa tekun mengikuti kegiatan pembelajaran PPKn c. Siswa memperhatikan saat guru menjelaskan

<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>
2. Percaya Diri ( <i>Confidence</i> )	a. Siswa memiliki keberanian untuk bertanya b. Siswa menyelesaikan tugas yang diberikan secara mandiri c. Siswa mampu menyatakan pendapatnya di depan kelas
3. Kepuasan ( <i>satisfaction</i> )	a. Siswa menyukai kegiatan pembelajaran PPKn b. Umpan balik yang terdapat pada multimedia interaktif berbasis masalah membuat siswa bersemangat belajar c. Siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir.

Sumber: Wena (2012: 32-34) diolah, tahun 2017

### **3.6 Teknik Analisa Data**

Setelah data yang diperlukan oleh peneliti sudah terkumpul selanjutnya peneliti perlu melakukan analisis terhadap data tersebut. Teknik analisa data adalah teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mengolah data yang telah dikumpulkan atau diklasifikasikan sesuai dengan tujuan dari penelitian peneliti. Ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2013: 206) yang mengemukakan bahwa analisis data merupakan kegiatan yang akan dilakukan setelah data diperoleh dari seluruh responden.

#### **3.6.1 Analisis Dokumentasi**

Analisis dokumen dilakukan untuk melihat kondisi umum tentang sekolah dan proses pelaksanaan penelitian pengembangan. Data yang dianalisis berupa foto, video dan data tertulis lain selama penelitian.

#### **3.6.2 Analisis Walkthrough**

Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang telah dibuat maka dilakukan uji validitas oleh para ahli dengan membagikan lembar validasi kepada para ahli. Lembar validasi yang dibagikan kepada ahli/ validator menggunakan

skala *likert*, penilaian dengan rentang nilai 1 sampai 5. Berikut kategori nilai yang ditetapkan pada *walkthrough*:

**Tabel 3.5 Kategori Nilai pada *Walkthrough* untuk Mengukur Kevalidan Multimedia**

Kategori Jawaban	Sangat Baik	Baik	Cukup	Tidak Baik	Sangat Tidak Baik
Bentuk Angka	5	4	3	2	1

Sumber: Widoyoko (2012:121) diolah, tahun 2017

Kemudian ahli/ validator mengisi lembar validasi dengan menggunakan tanda *chek* (✓). Setelah ahli/ validator memberikan penilaian pada lembar validasi, untuk melihat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti melakukan penghitungan skor dari hasil penilaian ahli/ validator dengan menggunakan rumus Widoyoko (2016: 113) :

$$\text{Skor Kevalidan} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban validator}}{\text{Jumlah butir}}$$

Dan untuk mengetahui indikator valid dari skor yang telah dihitung, peneliti menggunakan kriteria seperti pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.6 Kategori Tingkat Kevalidan Multimedia**

Rerata Skor Jawaban	Klasifikasi Kevalidan
>4,2 s/d 5,0	Sangat Valid
>3,4 s/d 4,2	Valid
>2,6 s/d 3,4	Kurang Valid
>1,8 s/d 2,6	Tidak Valid
1,0 s/d 1,8	Sangat Tidak Valid

Sumber: Widoyoko (2016:112) diolah, tahun 2017

### 3.6.3 Analisis Data Angket Kepraktisan Multimedia Pembelajaran

Setelah melakukan uji validitas oleh para ahli dan dilakukan perbaikan, selanjutnya untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran yang telah dibuat dilakukan uji kepraktisan dengan memberikan angket pada siswa saat *small group*

*evaluation* dengan menggunakan sistem penskoran skala *likert* dimana penilaian dengan rentang nilai 1 sampai 5 berikut ini:

**Tabel 3.7 Kategori Nilai pada Angket untuk Mengukur Kepraktisan Multimedia**

Kategori Jawaban	Sangat Baik	Baik	Cukup	Tidak Baik	Sangat Tidak Baik
Bentuk Angka	5	4	3	2	1

Sumber: Widoyoko (2012:121) diolah, tahun 2017

Data yang diperoleh kemudian dianalisa dengan menggunakan rumus Widoyoko (2016: 123):

$$\text{Nilai Kepraktisan} = \frac{\sum \text{skor jawaban seluruh responden}}{\sum \text{responden} \times \sum \text{butir}}$$

Berdasarkan analisa nilai angket yang diperoleh, maka dapat ditentukan klasifikasi kepraktisan media pembelajaran seperti pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.8 Kategori Tingkat Kepraktisan Multimedia**

Rentan Skor	Klasifikasi Kepraktisan
>4,2 s/d 5,0	Sangat Praktis
>3,4 s/d 4,2	Praktis
>2,6 s/d 3,4	Kurang Praktis
>1,8 s/d 2,6	Tidak Praktis
1,0 s/d 1,8	Sangat Tidak Praktis

Sumber: Widoyoko (2016:112) diolah, tahun 2017

### 3.6.4 Analisis Data Observasi Motivasi Belajar Siswa

Analisis data observasi motivasi belajar siswa dilakukan agar dapat mengetahui persentase keaktifan belajar siswa pada saat pelaksanaan tahap *field test*. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan observasi motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut: 1) Peneliti memberi tanda cek (✓) pada setiap deskriptor yang muncul pada lembar observasi. 2) Setiap deskriptor yang muncul per-*intem* pada lembar observasi dijumlahkan dan kemudian hasil penilaian tersebut dijumlahkan dan dipersentase dengan menghitung:

$$\% \text{ Aktivitas} = \frac{\text{jumlah deskriptor yang tampak}}{\text{jumlah maksimum}} \times 100\%$$

3) Jumlah rata-rata keseluruhan nilai keaktifan belajar siswa yang telah dihitung dikategorikan berdasarkan tabel berikut ini:

**Tabel 3.9 Kategori Tingkat Motivasi Belajar Siswa**

<b>No</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
1.	81-100	Sangat Tinggi
2.	61-80	Tinggi
3.	41-60	Cukup Tinggi
4.	21-40	Kurang
5	0-20	Sangat kurang

Sumber: Riduwan (2009:18) diolah, tahun 2017