

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metodologi Penelitian

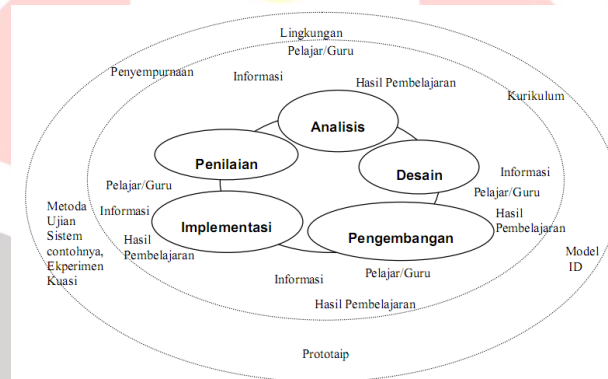
Sugiyono (2011:3) mengatakan bahwa “ Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Sedangkan menurut Bakker (Nyoman, 2010:41), ” Metodologi penelitian adalah cara-cara yang mengatur prosedur penelitian ilmiah pada umumnya, sekaligus pelaksanaannya terhadap masing-masing ilmu secara khusus”. Dari pendapat kedua ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa metode ilmiah adalah prosedur secara ilmiah untuk mendapatkan data sehingga memenuhi tujuan penelitian .

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development (R&D)*. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis game dalam mata pelajaran TIK. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono (2011:407) bahwa “ Penelitian *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”. Begitu juga yang dikatakan oleh Borg and Gall (Sugiyono, 2011:9) bahwa “Penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-

produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran”. Jadi penggunaan metode penelitian *R&D* sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh para ahli juga sesuai dengan tujuan dari penelitian ini.

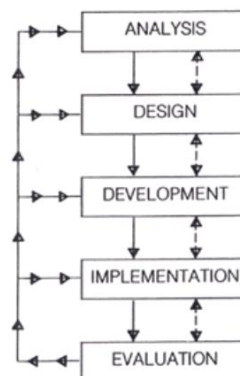
3.2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan lima tahapan multimedia yang dikemukakan oleh Munir (2008:195) yaitu Analisis, desain, pengembangan, implementasi dan penilaian. Dimana kelima tahapan tersebut digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1. Model Pengembangan Multimedia Munir

Model pengembangan tersebut merupakan model pengembangan yang juga dikenal dengan model ADDIE, di gambarkan seperti berikut ini :



Gambar 3.2. Model Pengembangan ADDIE

Model ADDIE adalah singkatan dari *Analysis, Desain, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Michael Molenda (2003:1) mengatakan “ ... *ADDIE is an acronym referring to the major processes that comprise the generic ISD process: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Beyond that, I think there is a widely shared understanding that when used in ISD models, these processes are considered to be sequential but also iterative,...*”

Berikut ini adalah penjabaran dari kelima tahapan pengembangan tersebut yang disesuaikan dengan penelitian ini

3.2.1. Tahap Analisis

Tahapan pertama dalam penelitian ini adalah analisis atau studi pendahuluan. Analisis dilakukan untuk mengetahui apa tujuan dikembangkannya multimedia ini dan untuk siapa multimedia ini ditujukan. Seperti juga yang dikemukakan oleh Munir (2008) bahwa “ Pada tahap ini ditetapkan tujuan pengembangan *software* baik bagi pelajar, guru dan maupun lingkungan”. Kegiatan analisis dalam penelitian ini secara lebih rinci dijabarkan sebagai berikut

3.2.1.1. Analisis secara umum

Kegiatan analisis secara umum dilakukan melalui kegiatan studi lapangan dan studi literatur. Studi literatur dengan cara melakukan kajian teori melalui buku-buku dan sumber informasi lainnya berkaitan dengan multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan. Studi lapangan dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai materi yang akan digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran seperti penelaahan terhadap kurikulum dan keadaan bagaimana penyampaian materi tersebut dilapangan.

3.2.1.2. Analisis Pengguna

Analisis pengguna dilakukan untuk menjawab pertanyaan, “ Siapa yang akan menggunakan multimedia tersebut ? ”. Hal ini perlu dilakukan karena akan menjadi salah satu pertimbangan dalam kegiatan perancangan desain multimedia pembelajaran.

3.2.1.3. Analisis Perangkat Lunak (*Software*)

Analisis terhadap perangkat lunak dilakukan untuk mengetahui perangkat lunak apa saja yang bisa mendukung pengembangan multimedia. Pertimbangan lain terhadap perangkat lunak juga disesuaikan dengan perangkat keras yang digunakan untuk pengembangan multimedia dan penggunaan multimedia ini di lapangan.

3.2.1.4. Analisis Perangkat Keras (*Hardware*)

Analisis terhadap perangkat keras dilakukan untuk mengetahui perangkat keras apa saja yang dapat mengakomodasi pengembangan dan penggunaan multimedia ini.

3.2.2. Tahap Desain

Tahap kedua adalah tahap desain atau perancangan multimedia. Tahap ini merupakan perancangan multimedia berdasarkan hasil dari penelaahan pada tahap pertama (analisis). Tahap desain meliputi tiga tahap yaitu pembuatan diagram alir dan *storyboard* .

Flowchart adalah bagan yang terdiri dari simbol simbol tertentu yang menunjukkan langkah-langkah suatu prosedur atau program. Sedangkan *storyboard*

adalah visualisasi dalam bentuk gambar beserta keterangan-keterangan lain mengenai multimedia yang akan dikembangkan.

3.2.3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini yaitu mengembangkan multimedia sesuai dengan desain yang telah dibuat meliputi pembuatan antarmuka, pengkodean, pengujian aplikasi, publisasi dan pemaketan. Pengkodean adalah penerjemahan hasil perancangan kedalam kode-kode yang bisa dimengerti oleh komputer. Pengujian aplikasi adalah pengujian yang dilakukan oleh pengembang untuk mengetahui jalannya multimedia dan untuk mengetahui *bug* atau *error* di dalam multimedia ini. Publisasi adalah pengubahan format aplikasi agar aplikasi bisa dijalankan di komputer pengguna. Pemaketan dilakukan untuk mengumpulkan aplikasi kedalam satu paket. Hasil dari tahap ini adalah produk awal dari multimedia pembelajaran interaktif berbasis game.

Setelah dihasilkannya produk awal multimedia, lalu dilakukan pengujian berupa validasi sebagai *expert judgement*. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Jika setelah validasi harus dilakukan perbaikan maka akan memasuki tahap revisi. Setelah multimedia pembelajaran layak digunakan maka dilakukanlah tahap implementasi.

3.2.4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan untuk menguji multimedia ini oleh pengguna di lapangan. Multimedia ini ditujukan untuk siswa kelas tujuh SMP maka implementasi akan dilakukan di SMP pada siswa kelas tujuh. Sifat dari implementasi ini berupa uji coba untuk mengukur bagaimana tanggapan pengguna

dan penilaian pengguna setelah menggunakan multimedia ini ditinjau dari beberapa aspek.

3.2.5. Tahap Penilaian

Munir (2008:200) mengemukakan bahwa “ Untuk mengetahui secara pasti kelebihan dan kelemahan *software* yang telah dikembangkan, maka dilakukan penilaian”. Penilaian dilakukan oleh pengguna, ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan multimedia yang telah dikembangkan serta tanggapan dan penilaian pengguna setelah menggunakan multimedia. Dari hasil tersebut dapat diketahui apakah multimedia telah layak untuk digunakan. Selain itu, tahap penilaian diperlukan untuk perbaikan dan penghalusan multimedia ini agar lebih sempurna.

3.3. Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini diperlukan sampel dari suatu populasi untuk melakukan uji coba terhadap multimedia interaktif berbasis game yang sudah dikembangkan.

Sukardi (2003:53) mengatakan bahwa, “ Populasi pada prinsipnya adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal pada suatu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian”.

Sementara itu juga Sugiono (2011:117) mengatakan, “ Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya”.

Pendapat yang dikemukakan oleh Arikunto (2010:172) tidak jauh berbeda dengan kedua pendapat diatas yakni, “ Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian maka penelitiannya merupakan penelitian populasi ”.

Menurut ketiga pendapat diatas populasi adalah keseluruhan anggota baik itu benda mati atau benda hidup yang mempunyai karakteristik tertentu dan dijadikan target untuk dipelajari kesimpulannya.

Pendapat yang dikemukakan oleh Arikunto (2010:172) tidak jauh berbeda dengan kedua pendapat diatas yakni, “ Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian maka penelitiannya merupakan penelitian populasi ”.

Menurut ketiga pendapat diatas populasi adalah keseluruhan anggota baik itu benda mati atau benda hidup yang mempunyai karakteristik tertentu dan dijadikan target untuk dipelajari kesimpulannya.

Multimedia pembelajaran berbasis game yang dikembangkan ini ditujukan untuk menyampaikan materi pembelajaran TIK, yaitu pengenalan perangkat keras komputer, kepada kelas tujuh SMP. Jadi populasi untuk menguji multimedia ini siswa kelas tujuh SMP. Namun, dengan berbagai pertimbangan, tidak mungkin untuk mengujicobakan multimedia tersebut kepada seluruh siswa SMP kelas tujuh yang ada sehingga populasi dipersempit menjadi siswa kelas tujuh SMP Negeri 3 Lembang Bandung.

Karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu , dalam penelitian ini hanya mengambil sebagian dari populasi yang disebut dengan sampel.

Sugiono mengatakan (2011:118), " Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut ". Sukardi (2003:54) juga mengatakan, " Sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data ...". Dari sampel tersebut diambil datanya. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dan hasil akhirnya digunakan untuk menggambarkan keadaan populasi yang ada. Jadi dengan menggunakan sampel data yang di ambil dari sebagian populasi sama dengan data yang diambil jika menggunakan keseluruhan anggota populasi.

Sukardi mengatakan (2003:101), " Tidak ada aturan yang tegas tentang jumlah sampel yang dipersyaratkan untuk suatu penelitian dari populasi yang tersedia. Juga tidak ada batasan yang jelas apa yang dimaksud dengan sampel yang besar dan sampel yang kecil ".

Hal ini diperkuat oleh Arikunto (Mulyadi, 2010 :14) yang mengatakan " Apabila subyeknya kurang dari seratus lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi . Tetapi jika jumlahnya subyeknya besar, dapat diambil antara 10-15 % atau 20-25% atau lebih. Hal ini bergantung pada kemampuan peneliti (dilihat dari dana dan waktu), sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek dan besar kecilnya resiko yang diambil oleh peneliti.

Berpijak pada pendapat kedua ahli tersebut, peneliti hanya mengambil 20 % dari populasi yang ada yaitu sebanyak dua kelas dari Sembilan kelas siswa kelas tujuh SMP Negeri 3 Lembang. Dengan tujuan untuk uji coba multimedia pembelajaran interaktif berbasis game jumlah tersebut cukup.

3.4. Instrumen Penelitian

Sugiono mengemukakan (2011:133) bahwa, “ Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti ”. Dengan demikian jumlah instrumen yang akan digunakan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti ”. Terdapat tiga variabel yang akan diukur menggunakan instrumen penelitian yaitu :

1. Ketertarikan siswa terhadap penyampaian materi pembelajaran menggunakan game komputer
2. Kelayakan multimedia interaktif berbasis game .
3. Tanggapan siswa setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis game.

Jadi terdapat tiga instrumen yang akan digunakan untuk mengumpulkan data yaitu instrumen studi lapangan, instrumen validasi ahli dan instrumen penilaian multimedia oleh pengguna. Masing-masing instrumen akan diuraikan sebagai berikut :

3.4.1. Instrumen Studi Lapangan

Instrumen ini berupa kuisisioner atau angket. Menurut Nasution (2001:128), “ Angket pada umumnya digunakan untuk meminta keterangan tentang fakta yang diketahui oleh responden atau juga mengenai pendapat atau sikap”. Sedangkan menurut Sugiono (2011:199), ” Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”.

Angket studi lapangan ini untuk mengetahui ketertarikan siswa terhadap penyampaian materi pelajaran dengan menggunakan game komputer. Jenis angketnya adalah angket tertutup dan menggunakan skala Guttman.

Angket tertutup adalah angket yang pilihan jawabannya ditentukan oleh pemberi angket dan hanya terdiri dari dua jawaban yaitu “ ya ” dan “ tidak ”. Menurut Sugiono (2011:139), ” Penelitian menggunakan skala Guttman dilakukan bila ingin jawabannya yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan ”.

3.4.2. Instrumen Validasi Ahli

Instrumen validasi ahli untuk mengetahui bagaimana penilaian ahli terhadap multimedia yang dikembangkan yang selanjutnya multimedia tersebut bisa diterapkan di lapangan. Validasi ahli ini terdiri dari dua yaitu validasi ahli media dan ahli materi. Penilaian menurut ahli media ditinjau dari berbagai segi. Menurut Wahono (2008), “ Penilaian terhadap multimedia dilihat dari aspek umum, aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual. Aspek-aspek tersebut lebih rinci lagi dijabarkan sebagai berikut :

A. Aspek Umum

- Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik dan tidak asal beda).
- Komunikatif (mudah difahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif).
- Unggul (memiliki kelebihan dibandingkan dengan multimedia lain atau pun dengan cara konvensional).

B. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

- Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran.
 - *Reliable* (kehandalan).
 - *Maintable* (dapat dipelihara/ dikelola dengan mudah).
 - *Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengopersiannya).
 - Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tools untuk pengembangan.
 - Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/ dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada).
 - Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi : petunjuk instalasi (singkat, jelas, lengkap), penggunaan, *trouble shooting* (jelas, singkat, terstruktur dan antisipatif), desain program (jelas dan menggambarkan alur kerja program).
 - *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media pembelajaran lain).
- C. Aspek Komunikasi Visual
- Komunikatif, yakni sesuai dengan pesan dan dapat diterima/ sejalan dengan keinginan sasaran, unsur visual dan audio mendukung materi ajar, agar mudah dicerna oleh siswa.
 - Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan, yakni visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan) agar menarik perhatian.

- Sederhana, yakni visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat.
- *Unity*, menggunakan bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh dan senada agar materi ajar dapat dipersepsi secara utuh (komprehensif).
- Penggambaran objek dalam bentuk image (citra) baik realistik maupun simbolik.
- Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih.
- Tipografi (*font* dan susunan huruf), untuk memvisualisasikan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya.
- Tata letak (*layout*), yakni peletakan dan susunan unsur- unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas peran dan hirarki masing masing unsur tersebut.
- Unsur visual bergerak (animasi dan atau *movie*) animasi dapat dimanfaatkan untuk mensimulasikan materi ajar dan *movie* untuk mengilustrasikan materi secara nyata.
- Navigasi yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya.
- Unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi musik dan *sound/ special effect*) sesuai dengan karakter topik dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi.

Sedangkan penilaian menurut ahli materi ditinjau dari aspek umum, aspek pembelajaran dan aspek substansi materi. Aspek-aspek tersebut dijabarkan lebih rinci sebagai berikut :

A. Aspek Umum

- Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik dan tidak asal beda).
- Komunikatif (mudah difahami, serta menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif).
- Unggul (Memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran interaktif lainnya).

B. Aspek Pembelajaran

- Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan realistik).
- Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum.
- Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran.
- Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran.
- Interaktivitas.
- Pemberian atau penumbuhan motivasi belajar.
- Kontekstualitas.
- Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar.
- Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
- Kedalaman materi.
- Kemudahan untuk difahami.
- Sistematis, runut dan alur logika jelas.

- Kejelasan Uraian, pembahasan, contoh, simulasi dan latihan.
- Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran.
- Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi.
- Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.

C. Aspek Substansi Materi

- Kebenaran Materi secara teori dan konsep.
- Ketepatan penggunaan istilah sesuai dengan bidang keilmuan.
- Kedalaman materi.
- Aktualitas

Instrumen validasi ahli media dan ahli materi menggunakan skala rating (*rating scale*). Sugiono (2011: 141), mengatakan “... dengan *rating scale* data mentah berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif”. Jadi pengukuran dengan menggunakan *rating scale* ini dalam pengolahannya mengubah data yang bersifat kuantitatif menjadi kualitatif. Kelebihan dari *rating scale* ini adalah lebih fleksibel. Jadi tidak hanya bisa digunakan untuk mengukur sikap saja tetapi bisa juga digunakan untuk persepsi responden terhadap fenomena lainnya. Rentangan *rating scale* yang digunakan adalah 1, 2, 3 dan 4.

3.4.3. Instrumen Penilaian Siswa Terhadap Multimedia

Instrumen validasi penilaian siswa menggunakan skala sikap Likert. “ Jawaban menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif...”, Sugiono (2011:135). Jawaban dari skala likert ini seperti: sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Angket ini diberikan kepada responden setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis

game untuk mengetahui bagaimana penilaian dan tanggapan responden terhadap multimedia tersebut.

Aspek-aspek multimedia yang dinilai dalam angket ini meliputi tata letak tombol dalam multimedia, tampilan multimedia, kemudahan penggunaan multimedia dan interaktifitas multimedia. Selain itu melalui angket ini juga dikumpulkan data mengenai tanggapan siswa setelah menggunakan multimedia.

3.5. Teknik Analisis Data

3.5.1. Analisis Data Instrumen Studi Lapangan

Pada instrumen studi lapangan menggunakan angket dengan skala Guttman. Pilihan jawaban dengan skala Guttman hanya ada dua yaitu " ya " atau " tidak ". Jawaban " ya " diberi skor 1 (satu) dan jawaban " tidak " diberi skor 0 (nol). Menurut Hartati (Mulyadi, 2010:55) untuk mengukur data angket menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Dengan :

P = Persentase

f = frekuensi jawaban

n = banyaknya responden

Setelah dianalisis masing masing butir soal kemudian dilakukan interpretasi menggunakan kategori :

Tabel 3.1: Kriteria Persentase Angket Hartati (Mulyadi, 2010 :55)

Presentasi Jawaban	Kriteria
P=0	Tak seorang pun
0<P<25	Sebagian Kecil
25<=P<50	Hampir Setengahnya
P=50	Setengahnya
50<P<75	Sebagian Besar
75<=P<100	Hampir Seluruhnya
P=100	Seluruhnya

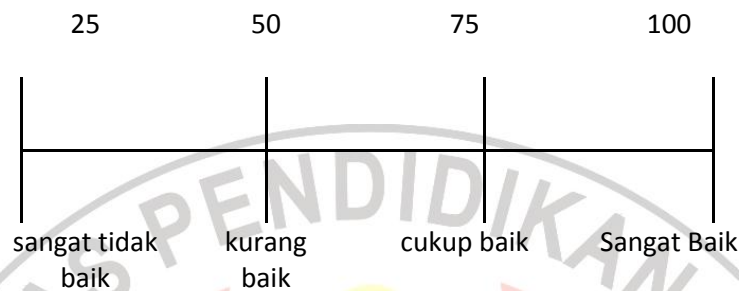
3.5.2. Analisis Data Instrumen Validasi Ahli

Instrumen Validasi Ahli menggunakan *rating scale* sehingga teknik analisis data menggunakan analisis data yang dikemukakan oleh Sugiono (2011:141). Sebelum dianalisis perolahan hasil angket ditabulasikan untuk memudahkan penghitungan. Perolehan skor responden dijumlahkan dari nomor satu sampai nomor terakhir. Setelah itu jumlah skor yang diperoleh oleh semua responden dijumlahkan menjadi skor hasil pengumpulan data. Sementara itu terdapat skor ideal, yaitu skor tertinggi dikalikan dengan jumlah butir pertanyaan dan jumlah responden. Penghitungan menggunakan rumus :

$$P = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor ideal}} \times 100 \%$$

Dari hasil penghitungan tersebut diperoleh suatu nilai dan diinterpretasikan dengan menggunakan skala interpretasi. Skala interpretasi dibuat dengan membagi skor ideal menjadi empat secara kontinum lalu. Skor ideal jika dalam bentuk persen berarti 100 %. Artinya semua responden memberikan nilai empat (4). Persentase yang diperoleh dengan penghitungan diatas dicocokkan berada pada

posisi mana. Contoh skala interpretasi untuk penghitungan dengan menggunakan *rating scale* :



3.5.3. Analisis Data Penilaian dan Tanggapan Siswa Terhadap Multimedia

Instrumen penilaian siswa terhadap multimedia dan tanggapan siswa setelah menggunakan multimedia menggunakan skala Likert sehingga masing-masing pilihan jawaban yang berupa data kualitatif diubah menjadi data kuantitatif terlebih dahulu untuk memudahkan penghitungan sebagai berikut :

- SS = sangat setuju, diberi skor 4
- S = setuju, diberi skor 3
- TS = tidak setuju, diberi skor 2
- STS = sangat tidak setuju, diberi skor 1

Selanjutnya dilakukan penghitungan tiap butir soal menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor ideal}} \times 100 \%$$

P adalah persentase tiap butir soal. Skor perolehan adalah skor yang diperoleh dari suatu butir soal dengan cara menjumlahkan skor yang diberikan oleh seluruh responden pada butir soal itu. Sedangkan skor ideal adalah skor

maksimum, yaitu 4 (seandainya seluruh responden menjawab SS) yang dikalikan dengan jumlah responden.

Selanjutnya hasil penghitungan dari masing-masing soal diinterpretasikan menurut skala interpretasi. Jika ingin melihat persentase secara keseluruhan maka setelah dilakukan penghitungan lalu nilai dari setiap soal di rata-ratakan. Skala interpretasi diperoleh dengan cara membagi jumlah skor ideal menjadi empat secara kontinum, skor ideal jika dalam bentuk persen berarti 100%. Artinya semua responden menjawab sangat setuju. Persentase dari hasil penghitungan dicocokkan dengan skala interpretasi dan dilihat skor hasil penghitungan berada pada posisi mana. Contoh dari skala interpretasi :

