

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian mengenai motivasi belajar siswa ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Peneliti menggunakan pendekatan ini dengan tujuan untuk mendeskripsikan dan mengukur indikator motivasi belajar siswa dengan menggunakan pernyataan-pernyataan yang ada pada instrumen penelitian berupa kuesioner dan disebarkan kepada siswa kelas XII SMA Negeri 3 Cimahi, sehingga didapatkan gambaran mengenai tingkat motivasi belajarnya.

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian survei dengan metode deskriptif (*survey research design*). Penelitian deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk memperoleh jawaban dari pertanyaan yang berkaitan dengan status objek pada saat penelitian, atau dengan kata lain yaitu menginformasikan suatu keadaan sebagaimana adanya. Dengan pendekatan kuantitatif, maka data numerik akan dianalisis menggunakan metode statistik yang sesuai. Data hasil penelitian dijelaskan dengan menggunakan perhitungan statistik dalam bentuk angka yang akan memudahkan proses analisis dan penafsirannya dalam menggambarkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui perbandingan motivasi siswa berdasarkan gaya belajar audio, visual, dan kinestetik dalam pembelajaran bola basket yang akan dilaksanakan di SMAN 3 Cimahi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XII tahun pelajaran 2024/2025. Teknik pengambilan sampel pada penelitian adalah teknik *non-probability sampling*.

3.2 Populasi Dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII SMA Negeri 3 Cimahi tahun pelajaran 2024/2025 yang terdiri dari 12 kelas yang memiliki total sebanyak 420 siswa. Metode sampling yang akan digunakan pada penelitian ini

adalah *non-probability sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Barlian, 2016). Jenis *non-probability sampling* yang digunakan oleh Peneliti adalah *purposive sampling*.

Pada metode sampling ini, *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel yang dipilih secara sengaja atau dilakukan berdasarkan pertimbangan tujuan yang telah ditetapkan oleh Peneliti. *Purposive sampling* atau dikenal juga sebagai pengampilan sample penilaian, selektif, atau subjektif yang mencerminkan sekelompok teknik pengambilan sampel yang mengandalkan penilaian Peneliti ketiga datang untuk memilih unit yang akan dipelajari. Singkatnya, *purposive sampling* melibatkan pencarian individu yang memenuhi kriteria tertentu untuk berpartisipasi dalam studi penelitian (Firmansyah, 2022).

Kriteria dalam pemilihan sampel yang digunakan oleh Peneliti antara lain yaitu merupakan siswa-siswi SMA Negeri 3 Cimahi, siswa-siswi kelas XII yang menduduki semester ganjil dengan tahun ajaran 2023/2024, dan siswa-siswi yang sebelumnya pernah mengalami praktik belajar-mengajar selama satu semester saat Peneliti melaksanakan P3K. Alasan Peneliti memilih kelas XII karena mereka sudah duduk di jenjang sekolah terlama jika dibandingkan dengan siswa dengan jenjang sekolah dibawahnya, sehingga besar kemungkinan bagi siswa kelas XII memiliki tingkat motivasi belajar yang bermacam-macam tergantung pada faktor-faktor yang memengaruhi proses belajarnya.

Sebelum menyebarkan kuesioner kepada sample, diperlukan tahap uji coba instrumen penelitian. Kelas yang digunakan oleh Peneliti untuk melakukan uji coba instrumen adalah kelas yang bukan dijadikan sample, sehingga kelas yang digunakan sebagai uji coba instrumen adalah kelas XII A1 yang berjumlah 34 siswa. Kelas yang dijadikan sample oleh Peneliti yaitu kelas XII A2, yang berjumlah 34 siswa. Populasi dan sample dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut:

Rheina Aldrini Putri, 2024

PERBANDINGAN MOTIVASI BERDASARKAN GAYA BELAJAR AUDIO, VISUAL, KINESTETIK SISWA KELAS XII SMA NEGERI 3 CIMAH

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3. 1. Populasi Seluruh Siswa Kelas XII SMA Negeri 3 Cimahi

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XII A1	34
2	XII A2	34
3	XII B1	35
4	XII B2	36
5	XII C1	36
6	XII C2	36
7	XII C3	36
8	XII D1	35
9	XII D2	35
10	XII E1	35
11	XII E2	32
12	XII F1	36
Total Siswa		420

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen berupa angket untuk memperoleh gambaran mengenai motivasi belajar siswa berdasarkan gaya belajarnya dalam pembelajaran bola basket di sekolah. Angket yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari variabel-variabel motivasi belajar yang bersumber dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh para Peneliti terdahulu yang mengacu pada motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang kemudian disesuaikan dengan kebutuhan Peneliti lalu dikembangkan dalam butir-butir pernyataan.

Setelah melakukan langkah-langkah dalam penyusunan instrumen, maka instrumen angket dikonsultasikan kepada Ahli. Setelah melakukan konsultasi kepada ahli, selanjutnya dilanjutkan ke tahap uji coba instrumen. Berikut pada Tabel 3.2 adalah kisi-kisi instrumen angket uji coba dalam penelitian ini yang telah disusun:

Tabel 3. 2. Kisi-kisi Uji Coba Instrumen Motivasi Belajar Siswa

Sumber	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item	
			Positif	Negatif

Rheina Aldrini Putri, 2024

PERBANDINGAN MOTIVASI BERDASARKAN GAYA BELAJAR AUDIO, VISUAL, KINESTETIK SISWA KELAS XII SMA NEGERI 3 CIMAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kalesh (1989), Hamalik (1995), Dalyono (2005)	Motivasi Intrinsik	a. Kesehatan	1,2	3,4
		b. Pengetahuan	5,6	7,8
		c. Kesenangan	9,10	11,12
		d. Minat	13,14	15,16
		e. Cara Belajar	17,18	19,20
	Motivasi Ekstrinsik	a. Guru	21,22	23,24
		b. Teman	25,26	27,28
		c. SarPras	29,30	31,32
		d. Keluarga	33,34	35,36
Jumlah			36	

Dalam penelitian ini ditujukan untuk mengetahui perbandingan motivasi siswa berdasarkan gaya belajarnya. Maka dari itu, pada saat menyusun butir-butir pernyataan mengenai motivasi disesuaikan dengan ketiga jenis gaya belajar yaitu gaya belajar audio, visual, dan kinestetik agar dapat melihat dan membandingkan tingkat motivasi berdasarkan gaya belajar tersebut. Berikut pada Tabel 3.3 adalah pembagian butir pernyataan berdasarkan jenis gaya belajarnya:

Tabel 3. 3. Uji Coba Pernyataan Berdasarkan Jenis Gaya Belajar

Gaya Belajar	Nomor Item	Jumlah
Audio	13,17,18,19,20, 21,22,23,24,35	10
Visual	5,7,10,12,14,15,16, 28,30,32,36	11
Kinestetik	1,2,3,4,6,8,9,11, 25,26,27,29,31,33,34	15
Total		36

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup, yaitu angket yang disajikan dalam bentuk pernyataan-pernyataan yang menggambarkan keadaan nyata yang dialami oleh siswa dengan memberikan tanda *checklist* pada

Rheina Aldrini Putri, 2024

**PERBANDINGAN MOTIVASI BERDASARKAN GAYA BELAJAR AUDIO, VISUAL, KINESTETIK
SISWA KELAS XII SMA NEGERI 3 CIMAHI DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

salah satu alternatif jawaban yang terdiri dari empat alternatif jawaban menggunakan skala likert.

Data yang telah terkumpul dengan menggunakan instrumen yang sudah ditentukan kemudian akan dideskripsikan dan dilampirkan atau digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam suatu penelitian. Pemberian skor untuk alternatif jawaban positif yaitu 4, 3, 2, 1. Sedangkan pemberian skor untuk alternatif jawaban negatif adalah kebalikan dari positif yaitu 1, 2, 3, 4. Berikut adalah tabel skor alternatif jawaban pernyataan pada Tabel 3.4 berikut ini:

Tabel 3. 4. Pemberian Skor Alternatif Jawaban Pernyataan

Alternatif Jawaban	Skor	
	Butir Positif (+)	Butir Negatif (-)
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

3.5 Uji Coba Instrumen

Tahapan uji coba instrumen ini dilakukan kepada anggota populasi diluar sampel penelitian. Pembuktian ini dilakukan untuk mendapatkan instrumen yang valid (sahih) dan reliabel (andal), sehingga instrumen tersebut dapat mengungkapkan dan menjawab masalah penelitian yang telah ditetapkan. Uji coba instrumen kuesioner dilakukan kepada kelas XII A1 yang berjumlah 34 siswa. Berikut adalah uji validitas dan reliabilitasnya:

3.5.1 Uji Validitas

Untuk menentukan dan menyatakan kesahihan butir dalam angket yang diujicobakan, uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan rumus *Product Moment* dari Karl Pearson. Untuk mengetahui korelasi skor total yang diperoleh responden (y) dengan skor masing-masing butir soal (x) dengan rumus sebagai berikut:

Rheina Aldrini Putri, 2024

**PERBANDINGAN MOTIVASI BERDASARKAN GAYA BELAJAR AUDIO, VISUAL, KINESTETIK
SISWA KELAS XII SMA NEGERI 3 CIMAHI DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

$$r = \frac{N \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{\sqrt{(N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r = Korelasi butir dengan soal

$\sum X$ = Skor butir

$\sum X^2$ = Jumlah X kuadrat

$\sum Y^2$ = Jumlah Y kuadrat

$\sum Y$ = Skor Total

N = Jumlah sampel

(1)

Karena untuk menghemat waktu, biaya, dan agar dapat mengurangi kesalahan dalam perhitungan, maka uji validitas instrumen diolah menggunakan bantuan program SPSS 26. Instrumen dikatakan valid apabila $r_{\text{hit}} \geq r_{\text{tabel}}$, pada taraf signifikan 5% atau 0,05 dengan $N = 30$ (N = jumlah responden uji coba) nilai dari r_{tabel} *Product Moment* untuk jumlah responden 30 orang yaitu 0,361. Jadi instrumen akan dikatakan sah atau valid apabila $r_{\text{hit}} \geq r_{\text{tabel}}$ (0,361).

Hasil uji coba angket yang diberikan kepada sebanyak 34 responden dengan 36 pernyataan mengenai motivasi belajar berdasarkan gaya belajar dalam pembelajaran bola basket, telah menunjukkan adanya sejumlah pernyataan yang tidak sah atau tidak valid. Berikut pada Tabel 3.5 adalah pernyataan yang gugur dalam uji coba:

Tabel 3. 5. Data hasil Validitas Uji Coba Instrumen

Pernyataan	Total	Kriteria	Keterangan
Item01	-0,16	>0,361	Tidak Valid
Item02	-0,103	>0,361	Tidak Valid
Item03	0,607	>0,361	Valid
Item04	0,616	>0,361	Valid
Item05	-0,099	>0,361	Tidak Valid
Item06	-0,11	>0,361	Tidak Valid
Item07	0,699	>0,361	Valid
Item08	0,743	>0,361	Valid
Item09	-0,032	>0,361	Tidak Valid
Item10	-0,112	>0,361	Tidak Valid
Item11	0,603	>0,361	Valid
Item12	0,716	>0,361	Valid

Rheina Aldrini Putri, 2024

**PERBANDINGAN MOTIVASI BERDASARKAN GAYA BELAJAR AUDIO, VISUAL, KINESTETIK
SISWA KELAS XII SMA NEGERI 3 CIMAHI DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Item13	0,044	>0,361	Tidak Valid
Item14	-0,042	>0,361	Tidak Valid
Item15	0,693	>0,361	Valid
Item16	0,752	>0,361	Valid
Item17	-0,015	>0,361	Tidak Valid
Item18	-0,049	>0,361	Tidak Valid
Item19	0,542	>0,361	Valid
Item20	0,671	>0,361	Valid
Item21	-0,043	>0,361	Tidak Valid
Item22	-0,107	>0,361	Tidak Valid
Item23	0,655	>0,361	Valid
Item24	0,738	>0,361	Valid
Item25	-0,04	>0,361	Tidak Valid
Item26	-0,076	>0,361	Tidak Valid
Item27	0,67	>0,361	Valid
Item28	0,738	>0,361	Valid
Item29	0,042	>0,361	Tidak Valid
Item30	-0,037	>0,361	Tidak Valid
Item31	0,642	>0,361	Valid
Item32	0,63	>0,361	Valid
Item33	-0,043	>0,361	Tidak Valid
Item34	-0,075	>0,361	Tidak Valid
Item35	0,607	>0,361	Valid
Item36	0,638	>0,361	Valid

0,361 didapatkan dari distribusi nilai rtabel signifikansi 5%

Apabila harga korelasi dibawah harga r tabel, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut tidak valid, sehingga harus diperbaiki atau dibuang (Sugiyono, 2010: 179). Jadi butir yang digunakan untuk penelitian adalah 18 butir.

Untuk variabel mengenai motivasi belajar berdasarkan gaya belajar dalam pembelajaran bola basket, diperoleh butir-butir instrumen yang gugur dalam uji validitas yang dapat dilihat pada Tabel 3.6 sebagai berikut:

Tabel 3. 6. Butir Yang Gugur Dalam Uji Validitas

Sumber	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item	
			Positif	Negatif
		a. Kesehatan	1,2	-

Rheina Aldrini Putri, 2024

**PERBANDINGAN MOTIVASI BERDASARKAN GAYA BELAJAR AUDIO, VISUAL, KINESTETIK
SISWA KELAS XII SMA NEGERI 3 CIMAHI DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kalesh (1989), Hamalik (1995), Dalyono (2005)	Motivasi Intrinsik	b. Pengetahuan	5,6	-
		c. Kesenangan	9,10	-
		d. Minat	13,14	-
		e. Cara Belajar	17,18	-
	Motivasi Ekstrinsik	a. Guru	21,22	-
		b. Teman	25,26	-
		c. SarPras	29,30	-
		d. Keluarga	33,34	-
Jumlah		18		

Jadi, butir yang digunakan untuk penelitian adalah 18 butir. Dapat diketahui bahwa seluruh item pernyataan yang tersisa secara signifikan mengenai motivasi belajar berdasarkan gaya belajar dalam pembelajaran bola basket, atau valid digunakan untuk angket motivasi belajar.

3.5.2 Uji Reabilitas

Sebelum instrumen digunakan untuk mengumpulkan data penelitian yang sesungguhnya, perlu dilakukan uji reabilitas. Adapun rumus *Alpha* dari *Cronbach*. Rumus ini digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, namun digunakan untuk soal uraian atau sebuah angket. Rumus *Alpha* yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum ab^2}{\sum at^2} \right]$$

Keterangan

r = reabilitas instrumen

k = banyaknya butir pernyataan

$\sum ab^2$ = jumlah varians butir

$\sum at^2$ = jumlah varians total

(2)

Rheina Aldrini Putri, 2024

**PERBANDINGAN MOTIVASI BERDASARKAN GAYA BELAJAR AUDIO, VISUAL, KINESTETIK
SISWA KELAS XII SMA NEGERI 3 CIMAHI DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Setelah harga reabilitas diperoleh, maka harga r dikonsultasikan dengan daftar interpretasi dengan kriteria sebagai berikut:

1. $0,800 \leq r \leq 1,00$: Tinggi
2. $0,600 \leq r \leq 0,800$: Cukup
3. $0,400 \leq r \leq 0,600$: Agak Rendah
4. $0,200 \leq r \leq 0,400$: Rendah
5. $0,00 \leq r \leq 0,200$: Sangat Rendah

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka pengujian reabilitas dapat ditunjukkan pada Gambar 3.1 sebagai berikut:

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.718	37

Gambar 3. 1. Pengujian reabilitas

Hasil tersebut menunjukkan bahwa angket mengenai motivasi belajar berdasarkan gaya belajar dalam pembelajaran bola basket ini mempunyai nilai *Cornbach Alpha* yang besar yaitu 0,718. Nilai *Cornbach Alpha* tersebut lebih besar dari 0,6 sehingga dapat dikatakan bahwa angket mengenai motivasi belajar berdasarkan gaya belajar dalam pembelajaran bola basket adalah reliabel. Untuk selanjutnya, butir-butir pernyataan pada angket tersebut layak digunakan untuk penelitian mengenai motivasi belajar berdasarkan gaya belajar dalam pembelajaran bola basket. Adapun kisi-kisi angket yang akan digunakan sebagai instrumen penelitian setelah melakukan proses uji coba adalah seperti pada Tabel 3.7 sebagai berikut:

Tabel 3. 7. Kisi-kisi Instrumen Setelah Uji Coba

Sumber	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item	
			Positif	Negatif
		a. Kesehatan	-	1,2

Rheina Aldrini Putri, 2024

**PERBANDINGAN MOTIVASI BERDASARKAN GAYA BELAJAR AUDIO, VISUAL, KINESTETIK
SISWA KELAS XII SMA NEGERI 3 CIMAHI DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kalesh (1989), Hamalik (1995), Dalyono (2005)	Motivasi Intrinsik	b. Pengetahuan	-	3,4
		c. Kesenangan	-	5,6
		d. Minat	-	7,8
		e. Cara Belajar	-	9,10
	Motivasi Ekstrinsik	a. Guru	-	11,12
		b. Teman	-	13,14
		c. SarPras	-	15,16
		d. Keluarga	-	17,18
Jumlah			18	

Butir-butir pernyataan yang telah di uji validitas dan reabilitasnya akan menunjukkan nomor item mana yang layak dan atau sudah dapat digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini. Mengetahui bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan motivasi siswa berdasarkan gaya belajarnya, maka dari itu setelah dilakukan uji coba, butir-butir pernyataan mengenai motivasi yang telah disesuaikan dengan ketiga jenis gaya belajar yaitu gaya belajar audio, visual, dan kinestetik disusun kembali dalam bentuk kuesioner agar dapat melihat dan membandingkan tingkat motivasi berdasarkan gaya belajar tersebut. Berikut pada Tabel 3.8 adalah pembagian butir pernyataan berdasarkan jenis gaya belajarnya setelah uji coba:

Tabel 3. 8. Jenis Gaya Belajar

Gaya Belajar	Nomor Item	Jumlah
Audio	9, 10, 11,12,14,17	6
Visual	3,6,7,8,16,18	6
Kinestetik	1,2,4,5,13,15	6
Total		18

Rheina Aldrini Putri, 2024

*PERBANDINGAN MOTIVASI BERDASARKAN GAYA BELAJAR AUDIO, VISUAL, KINESTETIK
SISWA KELAS XII SMA NEGERI 3 CIMAHI DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Setelah valid dan reliabel, maka instrumennya layak untuk dijadikan sebagai alat pengambil data. Adapun kuesioner yang akan digunakan sebagai instrumen penelitian adalah seperti pada Tabel 3.8 sebagai berikut:

Tabel 3. 9. Instrumen Motivasi Belajar Setelah Uji Coba

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya malas mengikuti pembelajaran bola basket karena mengharuskan untuk bergerak membuat badan lelah				
2.	Saya tidak ingin ikut bermain bola basket karena saya memiliki riwayat penyakit akut/kronis				
3.	Saya tidak memahami teknik shooting yang disampaikan apabila tidak menggunakan gambar/ilustrasi				
4.	Saya tidak memahami teknik shooting apabila tidak dipraktikkan secara langsung				
5.	Saya tidak suka mempelajari bola basket karena bukan termasuk hobi saya untuk bergerak				
6.	Saya tidak senang mengikuti pembelajaran bola basket karena saya tidak mengidolakan pemain/atlet basket				
7.	Saya tidak ingin mencoba mempraktikkan teknik shooting karena tidak melihat contoh dari guru				
8.	Saya tidak tertarik untuk mempelajari teknik shooting apabila sebelumnya tidak				

Rheina Aldrini Putri, 2024

**PERBANDINGAN MOTIVASI BERDASARKAN GAYA BELAJAR AUDIO, VISUAL, KINESTETIK
SISWA KELAS XII SMA NEGERI 3 CIMAHI DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	diadakan sesi menonton video terlebih dahulu mengenai cara melakukannya				
9.	Saya merasa pembelajaran bola basket menjadi lebih sulit untuk dipahami apabila materi yang diberikan tidak mencakup ketiga gaya belajar (audio, visual, kinestetik)				
10.	Saya merasa penggunaan media audio, visual, dan kinestetik tidak mendukung pemahaman siswa terhadap teknik shooting dalam bola basket				
11.	Saya malas mengikuti pembelajaran bola basket karena materi yang disampaikan guru kurang menarik dan monoton untuk didengarkan				
12.	Saya tidak merasa termotivasi untuk belajar apabila guru tidak mampu memberikan materi yang berisikan audio/musik yang dapat didengarkan oleh siswa				
13.	Saya tidak senang mengikuti pembelajaran bola basket karena tidak ada teman yang mengajak bergerak bersama				
14.	Saya tidak mengerti apabila saya mempraktikkan teknik shooting terlebih dahulu sebelum teman saya yang melakukannya				
15.	Saya malas bergerak saat pembelajaran bola basket karena cuaca yang panas dan lapangan tidak teduh				

Rheina Aldrini Putri, 2024

**PERBANDINGAN MOTIVASI BERDASARKAN GAYA BELAJAR AUDIO, VISUAL, KINESTETIK
SISWA KELAS XII SMA NEGERI 3 CIMAHI DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

16.	Saya tidak senang mengikuti pembelajaran bola basket karena tidak adanya bola dan ring basket baru				
17.	Saya tidak memahami teknik shooting karena orang tua saya tidak membantu saya dalam memahaminya				
18.	Saya tidak mengikuti pembelajaran bola basket karena di keluarga saya tidak ada yang bermain bola basket				

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan oleh Peneliti adalah statistik deskriptif kuantitatif. Statistika deskriptif merupakan suatu metode atau teknik analisis yang digunakan untuk memberikan gambaran atau mendeskripsikan mengenai data yang telah dikumpulkan dan hasil analisis dapat dipaparkan secara visual seperti histogram, diagram batang, diagram garis (Aziza, 2023). Dengan menggunakan statistika deskriptif kuantitatif, Peneliti dapat memahami karakteristik dasar dari data dan menarik kesimpulan yang lebih akurat mengenai fenomena yang sedang diamati. Alasan Peneliti menggunakan statistik deskriptif ini adalah karena sebagai dasar untuk menguraikan kecenderungan jawaban responden dari setiap variabel. Setelah data terkumpul melalui angket, untuk menghitung presentase responden menggunakan rumus presentase. Berikut adalah rumus presentase yang digunakan:

$$P = \frac{F}{N} 100\%$$

Keterangan:

P= Angka Presentase

F= Frekuensi

N=Jumlah Subyek

(3)

Rheina Aldrini Putri, 2024

PERBANDINGAN MOTIVASI BERDASARKAN GAYA BELAJAR AUDIO, VISUAL, KINESTETIK SISWA KELAS XII SMA NEGERI 3 CIMAHI DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pengkategorian dikelompokkan menjadi 5 kategori yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Sedangkan untuk pengkategorian menggunakan acuan 5 batas norma tercantum pada Tabel 3.10 sebagai berikut:

Tabel 3. 10. Rumus Kategori

No	Rumus Kategori	Kategori
1.	$>M+1,5 \text{ SD}$	Sangat Tinggi
2.	$M+0,5 \text{ SD}$ sampai dengan $M+1,5 \text{ SD}$	Tinggi
3.	$M-0,5 \text{ SD}$ sampai dengan $M+0,5 \text{ SD}$	Sedang
4.	$M-1,5 \text{ SD}$ sampai dengan $M-0,5 \text{ SD}$	Rendah
5.	$<M-1,5 \text{ SD}$	Sangat Rendah

Keterangan:

M= Mean Hitung

SD= Standar Deviasi

3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian mengenai motivasi belajar siswa kelas XII SMA Negeri 3 Cimahi Tahun Ajaran 2024/2025, dijabarkan dalam beberapa tahapan sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, Peneliti melakukan observasi ke SMA Negeri 3 Cimahi. Kemudian melakukan penyusunan proposal untuk diseminarkan kepada dosen penguji proposal penelitian. Proposal yang telah disetujui oleh dosen penguji yang kemudian diserahkan kepada dewan skripsi untuk mendapatkan pengesahan dan dosen pembimbing skripsi. Setelah proposal disetujui, kemudian mengajukan permohonan Surat Keputusan (SK) untuk pengangkatan dosen pembimbing skripsi, dan mengajukan permohonan izin penelitian kepada pihak SMA Negeri 3 Cimahi.

2. Tahap Pelaksanaan

Rheina Aldrini Putri, 2024

**PERBANDINGAN MOTIVASI BERDASARKAN GAYA BELAJAR AUDIO, VISUAL, KINESTETIK
SISWA KELAS XII SMA NEGERI 3 CIMAH**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada tahap pelaksanaan, diawali dengan menyusun BAB I, BAB II, dan BAB III sebagai bahan penyusunan skripsi. Kemudian memilih instrumen penelitian yang dapat digunakan dalam penelitian ini, lalu mengumpulkan data melalui penyebaran instrumen penelitian, dan diakhiri dengan mengolah, serta menganalisis data. Hasil dari temuan ini kemudian dijadikan pertimbangan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran untuk mengembangkan materi pembelajaran berdasarkan gaya belajar untuk mengembangkan motivasi belajar siswa.

3. Tahap Pelaporan

Pada tahap pelaporan, Peneliti menyusun BAB IV untuk mendeskripsikan hasil dari penelitian dan BAB V untuk memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

Rheina Aldrini Putri, 2024

***PERBANDINGAN MOTIVASI BERDASARKAN GAYA BELAJAR AUDIO, VISUAL, KINESTETIK
SISWA KELAS XII SMA NEGERI 3 CIMAHI DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu