

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini terdapat tujuh sub bab yang membahas mengenai desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik pengolahan data dan analisis data.

#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan *memorize card* terhadap hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar dalam pembelajaran penjas pada materi sepak bola. Karena penelitian ini mengamati tentang pengaruh dari hasil perlakuan terhadap variabel bebas, maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini masuk ke dalam jajaran eksperimen kuantitatif.

Adapun menurut Maulana (2009), syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam penelitian eksperimen adalah sebagai berikut ini:

- a. Membandingkan dua kelompok atau lebih.
- b. Adanya kesetaraan (ekuivalensi) subjek-subjek dalam kelompok- kelompok yang berbeda. Kesetaraan ini biasanya dilakukan secara acak (random).
- c. Minimal ada dua kelompok/kondisi yang berbeda pada saat yang sama, atau satu kelompok tetapi untuk dua saat yang berbeda.
- d. Variabel terikatnya diukur secara kuantitatif maupun dikuantitatifkan.
- e. Menggunakan statistika inferensial.
- f. Adanya kontrol terhadap variabel-variabel luar (*extraneous variables*).
- g. Setidaknya terdapat satu variabel bebas yang dimanipulasikan.

Dalam penelitian ini terdapat akan dua kelas yang akan dibandingkan. Kedua kelas tersebut berasal dari sekolah berbeda yang diambil dari sekolah yang memiliki masalah dalam rendahnya hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran penjas pada materi sepak bola pada tahun 2025 di Kecamatan Situraja, Kabupaten Sumedang. Salah satu kelas akan menjadi kelas eksperimen dan yang lainnya menjadi kelas kontrol. Setelah menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen, selanjutnya kedua kelas tersebut diberikan *pre test* untuk mengukur kemampuan awal siswanya.

Dalam pelaksanaannya, kelas eksperimen akan diberikan *treatment* berupa pembelajaran dengan menggunakan permainan *memorize card* pada materi sepak bola. Sedangkan pada kelas kontrol hanya akan diberikan pembelajaran yang biasa dilakukan. Pada akhir tindakan, keduanya diberikan *post test* untuk menguji dan menentukan hasil yang didapat oleh setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Experimental Design (Non equivalent [Pre-Test and Post-Test] Control Group Desain).

$$\begin{array}{cc} 01 & \times & 02 \\ \hline 03 & & 04 \end{array}$$

Keterangan:

X : Perlakuan atau treatment

O1 : Pre-test sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

O2 : Post-test setelah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

O3 : Pre-test pada kelompok kontrol

O4 : Post-test pada kelompok kontrol

## 3.2 Populasi Dan Sampel

### 3.2.1 Populasi

Pada penelitian ini, populasinya adalah seluruh siswa kelas 4 SD yang ada di kecamatan Situraja. Kesemuanya ada 26 SD. Data ini sesuai dengan arsip yang diperoleh dari data pokok pendidikan di Kecamatan Situraja, Kabupaten Sumedang. Populasi mencakup seluruh data yang menjadi perhatian dalam lingkup dan waktu tertentu serta mencakup semua anggota kelompok orang, kejadian, atau objek lain yang telah dirumuskan secara jelas. Dengan demikian, populasi merupakan kumpulan lengkap dari entitas yang relevan untuk penelitian, yang menjadi dasar untuk analisis dan generalisasi hasil penelitian. Menurut Maulana (2009), populasi dalam penelitian merujuk pada keseluruhan subjek atau objek yang menjadi fokus penelitian. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek atau objek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya.

### 3.2.2 Sampel

sampel dalam penelitian ini di ambil dengan menggunakan tekni non probability sampling (sugiyono, 2016). Secara spesifik purposive sampling di terapkan. Penggunaan *purposive sampling* dalam penelitian ini ditujukan pada siswa kelas 4 sekolah dasar dengan beberapa kriteria utama: 1) Siswa kelas 4, 2) Sekolah dasar negeri yang masih menggunakan kurikulum 2013 (kurtilas), 3) Sekolah dengan rata-rata jumlah siswa lebih dari 30 orang perkelas, dan 4) Sekolah yang siap untuk berpartisipasi dalam penelitian dengan kerjasama aktif. SD yang yang diambil adalah dua kelas dari dua SD yang berbeda. 1 SDN sebagai kelas eksperimen dan 1 SDN yang berbeda sebagai kelompok kelas kontrol. Dan keduanya merupakan kelompok sekolah dengan permasalahan rendahnya hasil belajar kognitif dalam pembelajaran penjas pada materi sepak bola.

### 3.3 Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini instrumen yang akan dipergunakan untuk mengolah data, adalah instrumen tes, dan angket respon siswa.

#### 3.3.1 Instrumen Tes

Instrumen tes yang digunakan yaitu soal tes. Tes berfungsi sebagai alat ukur untuk mengukur kemampuan dari subjek penelitian terhadap materi pembelajaran pada saat penelitian sedang berlangsung. Pemberian soal tes pada subjek penelitian digunakan untuk bahan *pretestt* dan *posttest* dalam bentuk 20 soal *pilihan ganda*. Untuk mengukur kemampuan awal darisubjek penelitian maka digunakan *pretestt*, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran penjas pada materi sepak bola.

**Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian**

No	KD	KI	Soal Terkait
1	3.1 Memahami variasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif	Memahami Variasi Gerak Dasar Locomotor, Non Locomotor, dan Manipulatif. <b>Indikator C2</b> C2.1: Menjelaskan pengertian dan tujuan permainan sepak bola. C2.2: Menjelaskan peraturan dasar dan cara bermain sepak bola.	2, 4, 10, 16, 24, 25, 29, 32, 51, 53
2	4.1 Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif	<b>Indikator C3</b> C3.1: Mengidentifikasi variasi gerak dasar lokomotor dalam permainan sepak bola seperti berlari, melompat, dan bergerak lateral. C3.2: Mengurutkan langkah- langkah dalam melakukan gerakan lokomotor tertentu.	1, 34
		<b>Indikator C4</b> C4.1: Menganalisis teknik dasar manipulatif seperti menggiring, menendang, dan menangkap bola. C4.2: Menganalisis bagaimana variasi teknik manipulatif mempengaruhi strategi permainan.	8, 9, 12, 20, 22, 23, 37, 38, 39, 58

### 3.3.2 Instrumen Angket

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket. Menurut Sugiyono (2009), angket adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pemberian sekumpulan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Penelitian ini memanfaatkan angket tertutup, yang menurut Winarno (2013) adalah angket di mana jawaban telah disediakan dan responden hanya perlu memilih dari opsi yang ada. Angket tersebut berisi daftar pertanyaan yang harus dijawab atau diisi oleh responden berdasarkan situasi yang ada. Angket ini diberikan kepada mahasiswa untuk mengumpulkan data mengenai kebebasan dalam bekerja,

toleransi terhadap risiko, dan minat dalam berwirausaha. Angket diberikan kepada siswa kelas 4 pada tahap pretest dan posttest. Angket ini merupakan modifikasi dari angket yang telah divalidasi dalam penelitian sebelumnya. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi respons siswa terhadap penerapan permainan *Memorize Card* dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi sepakbola. Adapun alternatif pilihan yang disediakan skala *Likert* Menurut Sugiyono (2019) sebagai berikut

**Tabel 3. 2 Indikator Skor**

No	Jawaban	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Kurang Setuju (KS)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

**Tabel 3. 3 Instrumen Angket & Pedoman Penskoran**

No	Indikator	Pertanyaan	Skor Jawaban				
			SS	S	KS	TS	STS
1	Pemahaman Materi	Apakah Anda memahami konsep dasar sepak bola setelah bermain " <i>Memorize Card</i> "?	5	4	3	2	1
2		Apakah Anda merasa permainan ini membantu Anda mengingat informasi penting tentang teknik dasar sepak bola?	5	4	3	2	1
3		Apakah Anda merasakan peningkatan pengetahuan tentang posisi pemain dalam sepak bola setelah mengikuti permainan?	5	4	3	2	1
4	Keterlibatan dan Motivasi	Apakah Anda merasa permainan " <i>Memorize Card</i> " menyenangkan?	5	4	3	2	1
5		Apakah permainan ini membuat Anda lebih termotivasi untuk belajar tentang sepak bola?	5	4	3	2	1
6		Apakah Anda merasa lebih terlibat dalam permainan dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya?	5	4	3	2	1
7	Implementasi dan Efektivitas	Apakah Anda merasa permainan " <i>Memorize Card</i> " dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran Penjas di kelas Anda?	5	4	3	2	1
8		Apakah Anda menilai efektivitas permainan ini dalam membantu Anda mempelajari aturan dan strategi sepak bola?	5	4	3	2	1
9		Apakah Anda akan merekomendasikan permainan " <i>Memorize Card</i> " kepada teman-teman Anda sebagai alat belajar?	5	4	3	2	1

Diadaptasi dari: “For whom is a picture worth a thousand words? Effects of the visualizing cognitive style and attention on processing of News Photos” Andrew L. Mendelson (2004)

### **3.4 Prosedur Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat dua tahapan penting. Dimulai dengan tahap perencanaan kemudian, tahap pelaksanaan. Berikut ini akan dijelaskan secara rinci tahapan-tahapannya. Tahap perencanaan dimulai dengan merancang bahan ajar dan instrumen tes, diikuti dengan konsultasi kepada dosen pembimbing dan ahli materi untuk menilai validitas. Setelah menerima masukan, bahan ajar dan instrumen direvisi. Instrumen kemudian diuji coba, dan jika diperlukan, dan diuji coba kembali. Pada tahap pelaksanaan, izin penelitian diperoleh dari pihak sekolah. Tes awal (pretest) diberikan kepada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengukur pengetahuan awal siswa. Pembelajaran dilakukan sesuai rencana: kelas eksperimen menggunakan permainan *Memorize Card* dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Dalam konteks pembelajaran konvensional ini, pengajaran lebih terfokus pada guru sebagai pusat informasi, sementara siswa hanya diminta untuk mendengarkan dan mengikuti penjelasan yang diberikan. Sebagaimana Eka Nella Kresma (2014) menyatakan bahwa pembelajaran konvensional, yang juga dikenal sebagai pembelajaran tradisional atau ceramah, telah lama digunakan sebagai metode komunikasi antara guru dan siswa.

Setelah proses pembelajaran, tes akhir (posttest) diberikan, dan data yang terkumpul dianalisis untuk mengevaluasi hasil penelitian. Laporan hasil penelitian disusun untuk mendokumentasikan temuan. Setelah data dikumpulkan dan dianalisis, tahap kesimpulan melibatkan pengolahan hasil untuk menarik kesimpulan tentang pengaruh permainan *Memorize Card* terhadap hasil belajar siswa. Kesimpulan ini dirangkum dalam laporan akhir yang menyajikan temuan utama, interpretasi data, dan implikasi dari penelitian. Laporan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang jelas mengenai efektivitas metode pembelajaran yang diuji serta memberikan rekomendasi untuk praktik pendidikan yang lebih baik.

### 3.5 Teknik Pengolahan Data

#### 3.5.1 Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono, (2007) untuk menguji validitas dapat dilakukan dengan cara membandingkan antara isi instrumen dengan materi pembelajaran yang sudah diajarkan. Setelah validitas teoretis terpenuhi, dilakukan pengukuran validitas kriteria yaitu validitas banding. Validitas banding ini dilakukan dengan melakukan uji coba soal terhadap beberapa siswa. Menghitung tingkat validitas banding dapat dilakukan dengan cara menghitung koefisien korelasi antara alat evaluasi yang akan diketahui validitasnya dengan alat ukur lain yang diasumsikan telah memiliki validitas tinggi. Koefisien korelasi ini dihitung dengan menggunakan *product moment raw score* (Maulana, 2008) dengan formula sebagai berikut ini.

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x)^2][N \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara x dan y N = banyaknya peserta tes

x = jumlah skor soal yang dimaksud

y = skor total soal tes hasil belajar.

Penghitungan validitas ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program *spss* 26. Selanjutnya koefisien korelasi yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi koefisien korelasi yang dikemukakan oleh Arikunto (2012) sebagai berikut :

**Tabel 3. 4 Klasifikasi Koefisien Korelasi**

Koefisien Korelasi	Interpretasi
0,800 – 1,000	Validitas sangat tinggi
0,600 – 0,800	Validitas tinggi
0,400 – 0,600	Validitas cukup
0,200 - 0,400	Validitas rendah
0,000 – 0,200	Validitas sangat rendah

Penyusunan instrumen soal mengacu pada pembelajaran penjas dengan fokus untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa pada materi sepakbola. Instrumen yang diuji cobakan adalah 30 soal berbentuk pilihan ganda. Setelah melakukan uji coba pada sejumlah siswa kelas 5 di SDN babakan 03 yang telah mempelajari materi sepak bola pada pembelajaran penjas. Adapun hasil validitas sebagai berikut :

**Tabel 3. 5 Validitas butir soal**

No. Soal	R Hitung / koefisien korelasi	Interpretasi
1	0,508	Validitas cukup
2	0,629	Validitas tinggi
3	0,540	Validitas cukup
4	0,399	Validitas Rendah ( Tidak Valid)
5	0,565	Validitas cukup
6	0,517	Validitas cukup
7	0,376	Validitas Rendah ( Tidak Valid)
8	0,592	Validitas cukup
9	0,550	Validitas cukup
10	0,639	Validitas tinggi
11	0,565	Validitas cukup
12	0,480	Validitas Rendah ( Tidak Valid)
13	0,429	Validitas Rendah ( Tidak Valid)
14	0,592	Validitas cukup
15	0,508	Validitas cukup
16	0,609	Validitas tinggi
17	0,587	Validitas cukup
18	0,598	Validitas cukup
19	0,452	Validitas Rendah ( Tidak Valid)
20	0,683	Validitas tinggi
21	0,709	Validitas tinggi
22	0,519	Validitas cukup
23	0,434	Validitas Rendah ( Tidak Valid)
24	0,409	Validitas Rendah ( Tidak Valid)
25	0,592	Validitas cukup

26	0,432	Validitas Rendah ( Tidak Valid)
27	0,580	Validitas cukup
28	0,518	Validitas cukup
29	0,359	Validitas Rendah ( Tidak Valid)
30	0,110	Validitas Rendah ( Tidak Valid)

Kesimpulan Setelah di uji validitasnya, hanya 20 soal yang valid dan dapat digunakan dalam penelitian, dengan 5 soal divalidasi tinggi, dan 15 soal divalidasi cukup, dan 10 soal validitas rendah atau tidak valid. Maka dari itu dalam penelitian ini akan menggunakan soal yang valid dan akan menghapus soal yang tidak valid. Secara keseluruhan soal uji coba tersebut dapat ditafsirkan sebagai berikut.

**Tabel 3. 6 Rekapitulasi Validitas Hasil Uji Coba**

No.	Interpretasi	Banyaknya item	Persentase
1.	Validitas Tinggi	5	10%
2.	Validitas Cukup	15	60%
3	Validitas Rendah ( Tidak Valid)	10	30%

### 3.5.2 Reliabilitas Instrumen

Maulana (2009) mengatakan bahwa “Istilah reliabilitas mengacu kepada kekonsistenan skor yang diperoleh, seberapa konsisten skor tersebut untuk setiap individu dari suatu daftar instrumen terhadap yang lainnya”. Bentuk tes yang digunakan pada penelitian ini adalah soal pilihan ganda, maka rumus yang digunakan pada penelitian adalah koefisien alpha atau koefisien Cronbach Alpha. Dengan uji reliabilitas, instrumen dapat diketahui bagaimana konsistensinya sebagai alat ukur, sehingga menghasilkan pengukuran yang akurat. Dikarenakan dalam penelitian ini menggunakan soal pilihan ganda, maka digunakanlah rumus *Spearman Brown* untuk menilai validitas tes pilihan ganda sebagai berikut.

$$r_{11} = \frac{r_{11}}{(1 + r_{11})}$$

Keterangan :

$r_{11}$  = koefisien reliabilitas tes

$r_{11}$  = korelasi antara skor-skor setiap belahan tes 2 2

Adapun nilai koefisien dari reliabilitas ini dapat kita lihat pada tabel

**Tabel 3. 7 Acuan Reliabilitas**

Rentang	Keterangan
0,81 – 1,00	Sangat tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

(Arikunto, 2013)

Adapun hasil perhitungan reliabilitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3. 8 Hasil Uji Reliabilitas**

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	N of Items	N of Items
.901	20	20

(Sumber : Program Spss 26)

Perhitungan reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan setelah melakukan uji validitas pada soal yang digunakan. Pada uji reliabilitas tes ini diperoleh *Cronbach's Alpha* sebesar 0,901 yang menunjukkan bahwa soal instrumen memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi.

### 3.6 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif. Di bawah ini akan

dijelaskan secara lebih rinci mengenai analisis data kuantitatif sebagai berikut.

### 3.6.1 Data Pretest

Data kuantitatif diperoleh dari instrumen tes. Data kuantitatif yang berupa hasil tes pada saat *pretest* diolah dengan cara sebagai berikut:

#### 1). Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data skor *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal atau tidak. Penghitungan uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *SPSS 26.0 for windows*. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Saphiro Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50. Adapun Hal yang pertama kali dilakukan yaitu merumuskan hipotesis yang akan diujikan pada penelitian, yaitu sebagai berikut:

$H_0$  : Data berdistribusi normal Terdapat pengaruh yang signifikan pada permainan *memorize card* terhadap hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar dalam pembelajaran penjas pada materi sepak bola.

$H_1$  : Data tidak berdistribusi normal Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada permainan *memorize card* terhadap hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar dalam pembelajaran penjas pada materi sepak bola

Berdasarkan perhitungan uji normalitas, kriteria pengujian hipotesis dengan taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ) berdasarkan *P-value*, yaitu sebagai berikut:

Jika  $P\text{-value} < \alpha$ , maka  $H_0$  ditolak. Jika  $P\text{-value} \geq \alpha$ , maka  $H_1$  diterima. Jika kedua data yang telah diujikan berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan menguji homogenitas. Jika salah satu data atau kedua data berdistribusi tidak normal, maka dilanjutkan dengan uji non parametrik.

#### 2). Uji homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas dan data yang diperoleh berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan penghitungan uji homogenitas. Pengujian homogenitas antara kedua sampel yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol ini dilakukan untuk mengetahui apakah varians dari kedua kelompok sama atau berbeda. Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut.

$H_0$  : kedua kelompok merupakan sampel yang homogen

$H_1$  : kedua kelompok merupakan sampel yang tidak homogen.

Kriteria uji pada SPSS, dengan  $\alpha = 0,05$ . Jika P-value (sig.)  $\geq \alpha$ , maka  $H_0$  diterima.

Jika P-value (Sig.)  $< \alpha$ , maka  $H_1$  ditolak

Jika nilai signifikansi yang diperoleh lebih dari atau sama dengan  $\alpha = 0,05$  maka  $H_0$  diterima. Artinya kedua kelompok merupakan sampel yang homogen. Jika nilai signifikansi yang diperoleh kurang dari nilai  $\alpha = 0,05$  maka  $H_1$  ditolak. Jika hasil menunjukkan data berdistribusi normal atau homogen, selanjutnya dilakukan uji parametrik yaitu uji-t (*Independen Samples T Test*), namun jika data berdistribusi normal tapi tidak homogen digunakan uji-t' (*Independen Samples T Test*). Selanjutnya, jika salah satu data atau keduanya tidak berdistribusi normal dilakukan uji non parametrik *Mann Whitney*. Perhitungan dilakukan dengan bantuan *software spss 26.0 for windows*.

### 3.6.2 Data Posttest

#### 1). Uji perbedaan rata-rata

Untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif siswa pada materi sepak bola antara kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dilakukan uji perbedaan dua rata-rata.

$H_0$  : tidak terdapat perbedaan rata-rata antara kelompok yang menggunakan permainan *memorize card* dengan kelompok yang tidak menggunakan *memorize card*.

$H_1$  : terdapat perbedaan rata-rata kelompok yang menggunakan permainan *memorize card* dengan kelompok yang tidak menggunakan *memorize card*.

Penghitungan uji perbedaan kedua rata-rata yaitu sebagai berikut. Jika data berdistribusi normal dan homogen, maka uji statistiknya menggunakan uji- t (*Independen Samples T Test*) dengan menggunakan bantuan *SPSS 26.0 for windows*. Jika data berdistribusi normal dan tapi tidak homogen, maka uji statistiknya menggunakan uji-t' *Independen Samples T Test* dengan menggunakan bantuan *SPSS 26.0 for windows*.

Jika data tidak berdistribusi normal, maka uji statistiknya menggunakan uji *non-parametrik Mann-Whitney* dengan menggunakan bantuan *SPSS 26.0*

### 3.6.3 Analisis Angket Respon siswa

Analisis Angket Respon Siswa Sama halnya dengan angket minat belajar, angket respon siswa terhadap penggunaan media Zoom juga memiliki gradasi jawaban dari sangat setuju (SS) dimana berbobot 5, setuju (S) dimana berbobot 4, ragu – ragu 3, tidak setuju (TS) dimana berbobot 2, serta sangat tidak setuju (STS) dimana berbobot 1. Dari jawaban tersebut, angket respon siswa selanjutnya diolah serta dianalisis dengan menggunakan formula sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

(Lestari, 2017, hlm. 66)

Keterangan:

P = persentase penilaian (100%)

n = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Setelah data diolah dengan menggunakan formula di atas, selanjutnya akan dilakukan interpretasi terhadap data tersebut guna mengetahui bagaimana respon siswa terhadap permainan *memorize card*. Interpretasi data hasil angket dilakukan dengan mengacu dalam tabel berikut:

**Tabel 3. 9 Interpretasi Data Responden**

Presentase (%)	Kriteria
81,25-100	Sangat Baik
62,5-81,25	Baik
43,75-62,5	Kurang Baik

(Akbar, 2013 dalam Ariyawati, 2017)