

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Desain Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitiannya (Arikunto, 1997). Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode Quasi Eksperimen (*Quasi Experimental Design*). Metode Quasi Eksperimen merupakan metode penelitian yang mendekati percobaan sungguhan dimana tidak mungkin mengadakan kontrol semua variabel yang relevan, harus ada kompromi dalam menentukan validitas internal dan eksternal sesuai dengan batasan-batasan yang ada. Sebagaimana telah dikemukakan oleh Mohammad Ali (1993), Quasi eksperimen merupakan suatu bentuk eksperimen dengan ciri utamanya tidak dilakukan penugasan random, melainkan dengan menggunakan kelompok yang sudah ada dan dalam hal ini adalah kelas biasa.

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sudjana (2007), yang mengemukakan pendapatnya sebagai berikut:

“Dalam penelitian terdapat dua variabel utama, yakni variabel bebas atau variabel prediktor (*independent* variabel) sering diberi notasi X adalah variabel penyebab atau yang diduga memberikan suatu pengaruh atau efek terhadap peristiwa lain, dan variabel terikat atau variabel respons (*dependent* variabel) sering disebut notasi Y, yakni variabel yang ditimbulkan atau efek dari variabel bebas.”

Mengacu pada penjelasan tersebut maka pembelajaran dengan menggunakan model *Examples Non Examples* ditempatkan sebagai variabel bebas, sedangkan hasil belajar siswa ditempatkan sebagai variabel terikat.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah “*Nonequivalent Control Group Design*”. Berdasarkan desain ini, kelompok eksperimen dan kontrol

tidak dipilih secara random. Pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran. Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Example Non Examples* diukur dari perbedaan antara pengukuran awal berupa tes awal (O_1) dan pengukuran berupa tes akhir (O_2). Secara bagan, desain yang digunakan pada penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Tes Awal	Perlakuan (Variabel Bebas)	Tes Akhir
O_1	X	O_2
O_1		O_2

Keterangan :

O_1 = Tes yang diberikan sebelum kegiatan belajar.

O_2 = Tes yang diberikan setelah kegiatan belajar.

X = pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran *Examples Non Examples*

B. Populasi dan sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2008).

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 14 Bandung tahun ajaran 2011-2012. Kelas yang diambil adalah kelas X-D dan X-E karena kedua kelas tersebut kemampuan siswanya heterogen, bukan kelas unggulan dan materi yang diajarkan adalah *Input*, proses dan *Output* yang berkaitan dengan informasi. Dalam penelitian ini kelas X-D sebagai kelas kontrol dan kelas X-E sebagai kelas eksperimen. Alasan pemilihan SMA Negeri 14 Bandung dikarenakan peneliti telah melaksanakan kegiatan PLP di SMA tersebut, sehingga mudah dalam perijinan.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2008). Pada dasarnya penelitian dilakukan untuk menilai dan mengetahui kekhasan seluruh subjek penelitian (populasi) serta pengaruh yang timbul akibat suatu perlakuan khusus terhadapnya. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara *Non-Probability Sampling*, yaitu teknik sampling yang tidak memberikan kesempatan (peluang) [ada setiap anggota populasi untuk dijadikan sampel (Sugiyono, 2008).

Teknik *Non-Probability Sampling* yang digunakan adalah menggunakan *Purposive Sampling* atau sampling pertimbangan. Pengertian *Purposive Sampling* ialah teknik sampling yang digunakan peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu (Riduwan, 2008).

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2008).

Instrumen penelitian adalah alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode (Arikunto, 2006). Salah satu tujuan dibuatnya instrument adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji dalam penelitian ini.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Pengembangan Media Pembelajaran

a. Tahap Analisis

Gonia (2009:35) mengatakan bahwa tahap analisis dilakukan untuk memperoleh definisi permasalahan dan penggambaran yang tepat dari apa yang akan dilakukan oleh media pembelajaran dan juga bertujuan untuk mengetahui keseluruhan sistem yang akan dikembangkan. Tahap analisis yang dilakukan

pada tahapan ini yaitu analisis umum seperti studi pustaka dan observasi, analisis pengguna, analisis kebutuhan perangkat lunak dan analisis kebutuhan perangkat keras.

b. Tahap Desain

Tahap desain ini bertujuan untuk mengembangkan desain pembelajaran sehingga menghasilkan silabus sebagai dasar dalam mengembangkan media pembelajaran (Mardika, 2008:13) pada tahapan ini, proses perancangan atau desain media terdiri dari *flowchart* atau diagram alir, *storyboard* dan desain antarmuka.

1. Diagram Alir

Flowchart atau diagram alir merupakan penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program (Sudarsono, 2005:1). Lebih lanjut lagi, Sudarsono (2005:5) menjelaskan *flowchart* program merupakan keterangan yang lebih rinci tentang bagaimana setiap langkah prosedur atau program sesungguhnya dilaksanakan. *Flowchart* ini menunjukkan setiap langkah atau prosedur dalam urutan yang tepat saat terjadi. Pada *flowchart* digunakan simbol-simbol khusus untuk menggambarkan urutan-urutan prosedur dari suatu program.

2. Storyboard

Storyboard merupakan deskripsi dari setiap scene yang secara jelas menjelaskan atau menggambarkan objek media serta perilakunya yang meliputi tampilan audio, visual, durasi beserta keterangan-keterangan lain yang diperlukan sehingga gambaran media yang akan dikembangkan dapat dilihat dengan jelas (Yessica, 2008:43)

3. Rancangan Antarmuka

Antarmuka pemakai merupakan mekanisme komunikasi antara pemakai dengan sistem. Antarmuka pemakai dapat menerima informasi dari pengguna dan memberikan informasi kepada pengguna untuk membantu mengarahkan alur penelusuran masalah sampai ditemukan suatu solusi.

Yang terpenting dalam merancang dan membangun antarmuka adalah kemudahan dalam memakai atau menjalankan sistem, interaktif dan komunikatif (Maedi, 2009)

c. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahap produksi pembuatan media. Pada tahapan ini pengembangan media dilakukan sesuai dengan Flowchart, Storyboard dan desain antarmuka yang telah dibuat sebelumnya. Setelah media dikembangkan maka selanjutnya media akan divalidasi oleh ahli yang mengetahui kelayakan media pembelajaran. Selain untuk mengetahui kelayakan, validasi juga digunakan sebagai acuan dalam proses perbaikan media pembelajaran. Untuk menentukan tingkat validitas media digunakan skala pengukuran skala rating. Agar digunakan sesuai maksud penelitian maka data kualitatif dirubah terlebih dahulu menjadi data kuantitatif berdasarkan bobot skor yang telah ditetapkan yaitu satu, dua, tiga dan empat (Gonia, 2009:50). Selanjutnya data kuantitatif tersebut diproses dengan rumus berikut :

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

(Sugiyono, 2009:99)

Keterangan :

P = Angka persentase

Skor ideal = skor tertinggi tiap butir x jumlah responden x jumlah butir

Selanjutnya untuk menginterpretasikan angka presentase yang diperoleh dari perhitungan, digunakan kriteria yang ditunjukkan pada Tabel di bawah ini :

Tabel 3.2
Tingkat Pencapaian Validasi Media

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0% - 54%	Sangat Kurang	Direvisi

(Sudjana, 2005)

d. Tahap Implementasi

Pada tahap ini dikategorikan ke dalam tahap penggunaan produk untuk mengetahui daya tarik media yang dikembangkan serta untuk memperoleh data yang diinginkan dari siswa seperti skor tes (Mardika, 2008:14)

2. Tes

Pada penelitian ini tes yang digunakan berupa tes formatif berupa butir-butir soal pilihan ganda yang relevan dengan kompetensi dasar. Tes terdiri atas tes awal (pretes) dan tes akhir (postes).

Instrument penelitian yang digunakan berupa butir-butir soal yang relevan dengan kompetensi dasar. Terdiri atas PreTest dan PostTest. Bentuk instrumen terbagi atas test pilihan ganda (Teori) untuk mengukur pengetahuan deklaratif.

Untuk mengetahui sejauh mana kualitas suatu instrumen tes, harus terlebih dahulu memenuhi persyaratan seperti yang dikemukakan oleh Suharsimi, instrument yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu valid dan reliabel.

a. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen (Arikunto, 2006).

Cara mengetahui validitas dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson. Adapun rumus untuk menguji validitas digunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut :

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

Gambar 3.1

(Arikunto, 2002)

Keterangan :

- r_{xy} : Koefisien korelasi (koefisien validitas).
- N : Jumlah Subjek.
- $\sum X$: Jumlah skor setiap butir soal (jawaban yang benar).
- $\sum X^2$: Jumlah kuadrat dari skor setiap butir soal.
- $\sum Y$: Jumlah skor total.
- $\sum Y^2$: Jumlah kuadrat skor total.

Menurut Sugiyono (2007) untuk dapat memberikan penafsiran terhadap koefisien korelasi yang ditemukan tersebut besar atau kecil, maka dapat berpedoman pada Tabel berikut :

Tabel 3.3**Interpretasi Nilai Koefisien Validasi**

Koefisien Kolerasi	Kriteria Validitas
$0,80 \leq r_{xy} < 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 \leq r_{xy} < 0,80$	Tinggi
$0,40 \leq r_{xy} < 0,60$	Cukup
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah

b. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas suatu tes adalah tingkat keajegan atau ketepatan instrumen terhadap kelas yang dapat dipercaya sehingga instrumen dapat diandalkan sebagai pengambil data. Dengan kata lain, instrument yang baik akan menarik jawaban / data yang sama walaupun diberikan di waktu dan kondisi yang

berbeda/ Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan untuk mengukur objek yang sama berulang-ulang hasilnya relatif sama (Arikunto, 2009). Uji realibilitas dilakukan dengan menggunakan teknik Spearman Brown (teknik belah dua). Dalam menghitung realibilitas dengan teknik ini peneliti melalui langkah yaitu membuat tabel analisi butir soal. Kemudian dari analisis ini skor-skor dikelompokkan menjadi dua berdasarkan belahan bagian soal, yaitu soal ganjil-genap.

$$r_{\frac{1}{2} \cdot \frac{1}{2}} = \frac{n \sum x_1 x_2 - (\sum x_1)(\sum x_2)}{\sqrt{(n \sum x_1^2 - (\sum x_1)^2)(n \sum x_2^2 - (\sum x_2)^2)}}$$

Gambar 3.2

Keterangan :

$r_{\frac{1}{2} \cdot \frac{1}{2}}$: Reliabilitas tes secara keseluruhan.

n : Banyak subyek

x_1 : kelompok data belahan pertama

x_2 : kelompok data belahan kedua

Interpretasi derajat reliabilitas disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.4

Interpretasi Derajat Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Validitas sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Validitas tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Validitas Sedang
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Validitas rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Validitas sangat rendah

c. Indeks Kesukaran

Ridwan, 2013

Penerapan Model Pembelajaran Examples Non Examples Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar TIK Siswa Kelas X

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Derajat kesukaran tiap butir soal dinyatakan dengan bilangan yang disebut indeks kesukaran (Arikunto, 2009).

Rumus yang digunakan untuk menentukan tingkat kesukaran tiap butir soal adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Gambar 3.3

Keterangan :

P = Indeks Kesukaran.

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar.

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Interpretasi indeks kesukaran disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.5

Interpretasi Indeks Kesukaran

Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
IK=0,00	Terlalu Sukar
0,00<IK≤0,30	Sukar
0,30<IK≤0,70	Sedang
0,70<IK<1,00	Mudah
IK=1,00	Terlalu Mudah

d. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal tersebut untuk membedakan siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah) (Arikunto, 2009).

Rumus yang digunakan untuk mengetahui daya adalah sebagai berikut:

Ridwan, 2013

Penerapan Model Pembelajaran Examples Non Examples Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar TIK Siswa Kelas X Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

$$DP = \frac{JS_B - JS_A}{JS_A}$$

Gambar 3.4

Keterangan:

DP = Daya Pembeda

JBA = Jumlah siswa kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

JBB = Jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

JSA = Jumlah siswa kelompok atas

Interpretasi daya pembeda disajikan dalam table berikut:

Tabel 3.6

Interpretasi Daya Pembeda

Daya Pembeda	Klasifikasi
$DP \leq 0,00$	Sangat Jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik

D. Prosedur Penelitian

1. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap persiapan ini adalah :

- a. Studi literature mengenai model pembelajaran *Examples Non Examples*.
- b. Studi pendahuluan dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data mengenai kondisi lapangan yang mencakup kondisi lokasi penelitian, siswa, sarana dan prasarana, alat bantu pengajaran. Menyusun rencana pengajaran dan membuat instrumen untuk mengumpulkan data dengan cara membuat soal yang mengukur prestasi belajar siswa dan modul selama kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *Examples Non Examples*.

- c. Sebelum mengadakan tes, terlebih dahulu dilakukan validitas oleh pembimbing terhadap instrument yang disusun. Kemudian instrument diujicobakan dan dianalisis untuk mengetahui waktu yang dibutuhkan dalam mengerjakan soal serta untuk mengetahui reliabilitas tes.

2. Pelaksanaan

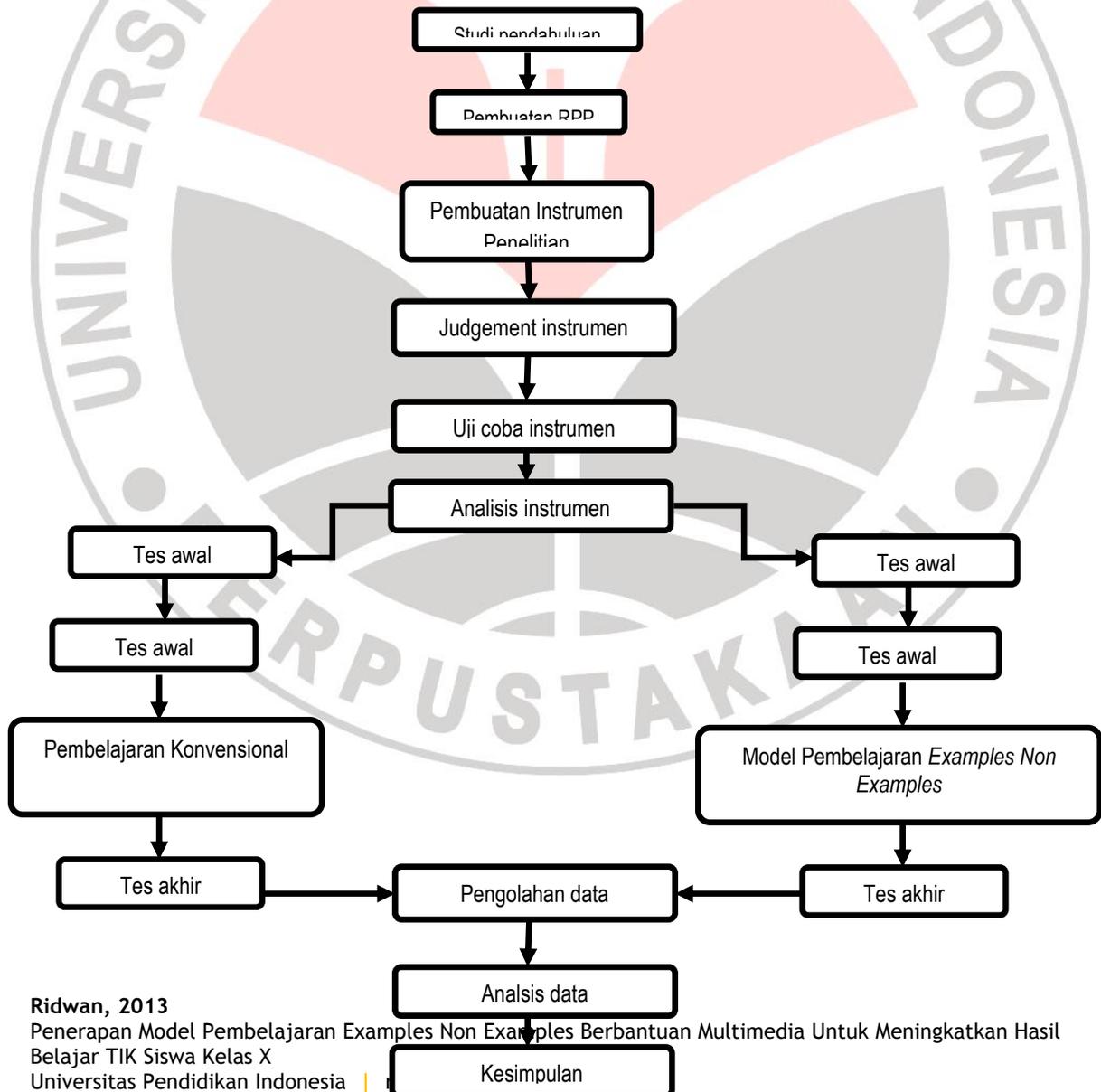
Pelaksanaan pengumpulan data dilakukan di SMA Negeri 14 Bandung. Tahap ini dilakukan dalam beberapa tahapan dan setiap tahapannya terdapat langkah sebagai berikut :

- a. Melakukan *pretest* di kelas eksperimen dan kontrol diawal pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa.
- b. Pelaksanaan belajar mengajar dengan model pembelajaran *Examples Non Examples* di kelas eksperimen. Adapun langkah-langkah nya adalah :
 1. Membagi siswa menjadi kelompok kecil, yaitu 1 kelompok berisi 5 orang siswa.
 2. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan materi fungsi alat *Input*, proses dan *Output* yang berkaitan dengan TIK sesuai tujuan pembelajaran.
 3. Guru menayangkan gambar-gambar melalui LCD Proyektor.
 4. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan kepada para siswa untuk memperhatikan dan menganalisa gambar.
 5. Melalui diskusi kelompok 5 orang siswa, hasil diskusi dan analisa gambar tersebut dicatat pada kertas.
 6. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan lembar kerja / hasil diskusinya.
 7. Mulai dari komentar / hasil diskusi siswa. Guru menjelaskan materi input proses dan output yang berkaitan dengan TIK.
 8. kesimpulan
- c. Melaksanakan treatment pembelajaran dengan metode konvensional di kelas kontrol.
- d. Melakukan postes di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Tahap Akhir

- a. Mengolah data hasil penelitian.
- b. Menganalisis dan membahas hasil temuan penelitian.
- c. Menarik kesimpulan.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini, digambarkan dalam bagan seperti pada Gambar 3.5



Ridwan, 2013

Penerapan Model Pembelajaran Examples Non Examples Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar TIK Siswa Kelas X Universitas Pendidikan Indonesia

Gambar 3.5
Bagan Alur Penelitian

E. TEKNIK PENGOLAHAN DATA

1. Tes

Hasil tes yang dianalisis yaitu nilai dan skor tes kemampuan awal berupa tes awal (pretes) dan tes hasil belajar berupa tes akhir (postes).

Langkah-langkah yang ditempuh untuk melakukan uji statistik adalah sebagai berikut :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa yang dinilai dengan menggunakan pretes dan hasil belajar siswa yang dinilai dengan menggunakan postes pada kelas eksperimen berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus uji kecocokan *Chi kuadrat* (χ^2) sebagai berikut:

- a. Membuat tabel distribusi skor;
- b. Uji Normalitas distribusi skor.

Untuk melakukan Uji Normalitas distribusi skor, maka digunakan uji Chi Kuadrat (Sugiyono, 2008:241) dengan rumus sebagai berikut :

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Gambar 3.6

Dengan :

- χ^2 = Chi Kuadrat
 f_0 = Frekuensi nyata atau hasil pengamatan
 f_h = Frekuensi yang diharapkan

Adapun langkah langkah yang diperlukan dalam pengujian normalitas data menurut Sugiyono (2008:241) adalah sebagai berikut :

- a. Merangkum data seluruh variabel yang akan diuji normalitasnya. Dalam hal data hasil pretes dan postes.
- b. Menentukan jumlah kelas interval :
Jumlah Kelas Interval (K) = $1 + 3,3 \text{ Log } n$.
- c. Menentukan panjang kelas interval yaitu :
(data terbesar – data terkecil) dibagi dengan jumlah kelas kelas interval.
- d. Menyusun ke dalam tabel distribusi frekuensi.
- e. Menghitung f_h (frekuensi yang diharapkan).
- f. Memasukan harga-harga f_h ke dalam tabel kolom f_h , sekaligus menghitung harga-harga $(f_o - f_h)^2$ dan $\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$ dan menjumlahkannya.
- g. Harga $\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$ adalah merupakan harga Chi Kuadrat (X_h^2) hitung.
- h. Membandingkan harga Chi Kuadrat hitung dengan Chi Kuadrat Tabel.

Dengan menggunakan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, kriteria pengujiannya adalah apabila nilai $x_{hitung} < x_{tabel}$, maka hasil test terdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Untuk menentukan rumus t-test mana yang akan dipilih untuk pengujian hipotesis, maka perlu diuji dulu varians kedua sampel homogen atau tidak.

$$F = \frac{v_b}{v_k}$$

Gambar 3.7

(Sugiyono, 2008).

Keterangan :

v_b = varians (sd^2) yang lebih besar

v_k = varians (sd^2) yang lebih kecil

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka variansi itu homogen; dan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka variansi tersebut tidak homogen.

c. Uji Kesamaan Dua Rerata

Uji kesamaan dua rerata dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara rata-rata nilai perolehan dari kedua kelompok eksperimen sebelum dan sesudah pembelajaran dengan model (*Examples Non Examples*).

Jika data yang diperoleh memiliki distribusi normal, maka dilakukan uji kesamaan dua rerata dengan uji statistik parametris menggunakan uji *Independent-Sample t-test* atau *t-test untuk dua sampel*.

Jika data yang diperoleh tidak memiliki distribusi normal atau salah satu data tidak memiliki distribusi normal maka tidak perlu melakukan uji homogenitas tapi langsung melakukan uji statistik non-parametrik menggunakan uji *Mann-Whitney U*.

d. Analisis Indeks Gain

- Gain Skor Tes

Gain adalah selisih skor postes dan pretes untuk mengetahui bagaimana peningkatan dari perlakuan yang telah diberikan.

Rumus yang digunakan untuk mengetahui nilai gain adalah sebagai berikut:

$$G = O_y - O_x$$

Gambar 3.8

Keterangan:

G = Gain Skor

Ox = Jumlah Nilai Pretes

O_y = Jumlah Nilai Postes

- Gain Skor Ternormalisasi ($\langle g \rangle$)

Gain Skor Ternormalisasi ($\langle g \rangle$) dihitung untuk mengetahui efektifitas perlakuan yang diberikan.

Rumus yang digunakan untuk mengetahui nilai gain adalah sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{O_y - O_x}{S_i - O_x}$$

Gambar 3.9

Keterangan:

$\langle g \rangle$ = Gain Skor Ternormalisasi

O_x = Nilai Pretes

O_y = Nilai Postes

S_i = Skor Ideal / Nilai Maksimum

Dengan Kriteria keefektifan yang terinterpretasi dari nilai gain skor ternormalisasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7

Interpretasi Nilai $\langle g \rangle$

Nilai $\langle g \rangle$ (n)	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq n \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah