BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Paradigma Penelitian

Paradigma merupakan suatu perspektif riset yang dilakukan dalam penelitian, tentang bagaimana pandangan seorang peneliti ketika melihat realita. Hal ini berhubungan dengan bagaimana seorang peneliti dalam menginterpretasikan temuannya, terhadap apa yang menjadi dasar pemikiran peneliti, dalam mengungkapkan fakta-fakta yang ditemukan. Menurut Creswell, (2020), paradigma merupakan istilah dalam pandangan dunia dimaksudkan disini, paradigma merupakan pandangan setiap orang yang dikembangkan berdasarkan orientasi keilmuan filosofis mengenai sifat penelitian yang sedang diteliti.

Penelitian kualitatif ini berlandaskan pada salah satu tiga jenis paradigma yaitu salah satunya adalah konstruktivisme, ini sesuai dengan apa yang menjadi dasar pemikiran peneliti, yang ingin mengkontruksi lagi sebuah persepsi dari penemuan sebelumnya dengan tidak hanya berdasarkan pengalaman dilapangan, tetapi juga berdasarkan pandangan partisipan atau subjek peneliti. Penelitian ini menggunakan metode *action research* dengan analisa deskrfitif dan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan penelitian yang digunakan berdasarkan kondisi alamiah yang peneliti ambil tentang apa yang akan peneliti teliti, dengan cara-cara yang obyektif tanpa dimanipulasi jadi berdasarkan data yang terjadi dilapangan.

Maka dari itu, penelitian ini mengarah pada tujuan peneliti yang ingin mengkaji penelitian yang ditemukan dilapangan, yaitu tentang kegunaan model video pembelajaran melalui media *whatsapp* dalam peningkatan passing bola basket. Oleh karena itu, paradigma konstruktivisme merupakan paradigma yang sesuai dengan penelitian yang di angkat.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain survey, karena ini dilakukan sesuai pengalaman yang di alami oleh peneliti. Jenis survey yang digunakan yaitu cross sectional design, kegunaanya adalah untuk mengukur kebutuhan layanan pendidikan yang berhubungan dengan program, fasilitas sekolah, atau keterlibatan dalam sekolah dan masyarakat. Karena bagi peneliti, keputusan peneliti mengambil survey merupakan hal yang tepat, dan ini sesuai dengan tujuan peneliti yang

Aditya Kris Nur Maulana, 2022
KEGUNAAN MODEL VIDEO PEMBELAJARAN MELALUI MEDIA WHATSAPP DALAM PENINGKATAN PASSING BOLA BASKET
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dimana survey ini dapat membantu memperkuat dalam memperlihatkan dasar pemikiran peneliti, dan fakta dilapangan yang telah ditemukan.

3.3 Perencanaan survey

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode survey dengan melalui observasi deskriftif dan wawancara tidak struktur namun penelitian intinya tetap akan melakukan pengujian data melalui teknik penyebaran angket dengan menggunakan skala likert kemudian sebelum dirancangnya survey, perlu adanya perancangan yange meliputi tujuan, partisipan, dan berapa banyak responden tersebut.

3.3.1 Tujuan

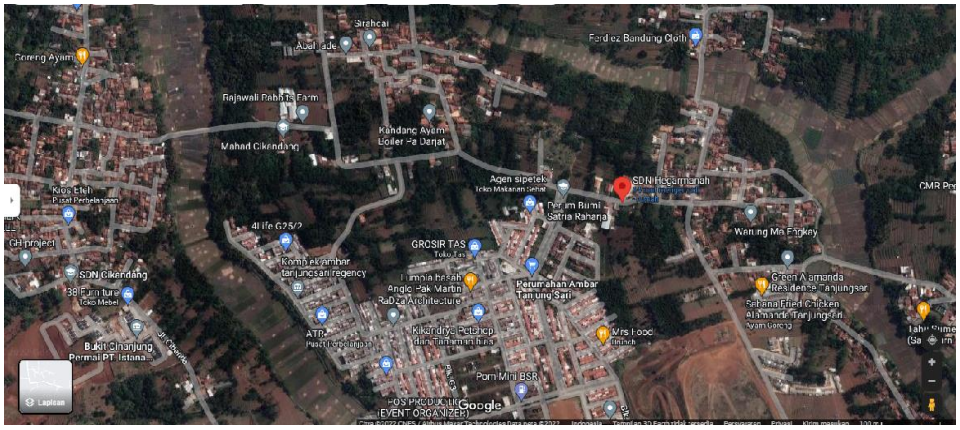
Teknik survei penelitian ini betujuan untuk menganalisa kegunaan model video pembelajaran dalam pembelajaran passing bola basket, yang dihasilkan dari pandangan para siswa juga guru, yang dimana cara mengetahuinya melalui pengujian angket dan sesi wawancara dengan guru penjas di sekolah tersebut yang tujuannya hanya sebagai pelengkap data saja jadi tidak berpedoman atau tidak berstruktur.

3.3.2 Partisipan

Partisipan ialah siapa saja yang terlibat dalam penelitian ini. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah guru, kepala sekolah siswa-siswi sekolah dasar SDN Hegarmanah kelas tinggi (kelas 5 dan 6) baik laki-laki maupun perempuan. Alasan penelitia memilih kelas 5 dan 6 untuk menjadi objek dalam penelitian ini, karena peneliti menyesuaikan dengan kompetensi siswa, yang nantinya akan menjadi partisipan dalam penelitian ini.

3.3.3 Lokasi Penelitian

Lokasi sekolah dasar yang penulis tuju sebagai sasaran dalam penelitian ini bertempat di Dusun Cikandang RT 01 RW 04 Desa Raharja Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang 45362. Penulis memilih sekolah dasar tersebut karena lokasi sd ini di pedalaman desa dan juga ini tempat peneliti melaksanakan kuliah kerja nyata (KKN), serta penulis mempunyai rekanan yaitu guru penjas sekolah dasar di sekolah tersebut atau SDN Hegarmanah Sumedang. Adapun denah lokasi yang peneliti cantumkan, yakni sebagai berikut:



Gambar 3.1. Denah Lokasi Penelitian

3.3.4 Jumlah Partisipan

Jumlah partisipan dalam penelitian ini 30 partisipan, namun tidak di khususkan siapa saja yang mengisi. Karena, dari penelitian ini yang menjadi responden utama adalah sekolah tempat peneliti melakukan penelitian dan penelitian ini di angkat berdasarkan yang peneliti temukan di sekolah tersebut. Alasan peneliti memilih jumlah responden sebanyak 30 yaitu 15 dari siswa kelas 5 dan 15 dari siswa kelas 6, dikarenakan ini disesuaikan dengan kebutuhan peneliti dan selain itu, akan memudahkan dalam pengelolaan data, juga pemilihan data responden ini dipilih berdasarkan kompetensi siswa-siswi dari kelas 5 dan 6 agar kuisioner yang di ujikan dapat dikerjakan dengan baik oleh siswa-siswi yang telah dipilih berdasarkan kompetensi oleh gurunya. Adapun data tabel kriteria pemilihan responden, sebagai berikut:

Tabel 3.2.

Informasi Demografi

3.3.5 Perancangan angket

Informasi Demografi		**Jumlah**	**Persentase**
Total Responden		**30%**	**100%**
Jenis Kelamin	Laki-laki	13	43%
	Perempuan	17	56%
Usia	11 tahun	11	36%
	12 tahun	10	33%
	13 tahun	9	30%
Tempat tinggal	Perumahan Ambar	12	40%
	Cikandang	10	33%
	Sirahcai	8	26%

Penelitian angket ini dilakukan untuk memperoleh data sebagai bukti hipotesis dari penelitian ini. Untuk mempermudah responden dari penelitian ini, maka peneliti membuat angket ini secara spesifik agar mudah dipahami responden yang mengisinya oleh karena itu jenis angket yang digunakan dengan menggunakan skala likert. Lalu, setelah itu responden mengisi pertanyaan yang sudah disediakan. Pertanyaan yang disediakan peneliti adalah: a. Data responden pribadi, seperti nama, dan kelas, dan juga kuisioner berisi 15 pernyataan yang harus diisi responden secara jujur dan teliti.

Kemudian peneliti menyediakan pertanyaan yang harus diisi oleh responden, pertanyaan dalam angket kuesioner tersebut adalah sebagai berikut: a) Data pribadi responden seperti nama, dan kelas, b) Angket kuesioner berisikan 15 pertanyaan yang harus di jawab oleh responden dengan jujur dan teliti, c) Skala nilai pada angket kuesioner ini menggunakan skala Likert, Menurut (Istijanto, 2008, hlm. 88) setiap instrument pada jenis skala likert ini memiliki gradasi positif dan negative dengan setiap jawaban di beri scor, yang di buat dalam bentuk tabel penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.3.

Tabel penilaian

3.4 Definisi konseptual dan Definisi Operasional

Pilihan jawaban	Pernyataan	
	positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu ragu	3	3
Tidak setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

3.4.1 Definisi Konseptual

Definisi konspetual adalah unsur penelitian yang menyatakan suatu karakteristik masalah yang hendak di teliti. Yang dapat diungkapkan melalui masing-masing sub variabel, sebagai berikut:

a. Menurut (Nurdin, 2022)Yang menyatakan Bahwa Media dalam bentuk video dapat melatih pendengaran dan penglihatan anak karena video pembelajaran audio visual merupakan perpaduan antara materi visual dan auditif yang menjadikan peserta didik mampu menerima pesan belajar melalui visualisasi dan melalui pendengaran.
b. Menurut (Amelia, 2021) Pendidik dapat memberikan tugas kepada peserta didik melalui grup *Whatsapp* yang anggotanya terdiri dari pendidik yang bersangkutan dan orang tua peserta didik.
c. Menurut Hal (Munandar, 2021)passing atau operan merupakan melempar bola kepada teman untuk menciptakan peluang skor bagi tim dan agar bola berada dalam jangkauan tembakan.

3.4.2 Definisi Operasional

Agar konsep data diteliti secara empiris, maka konsep tersebut harus dioperasionalkan dengan mengubahnya menjadi variabel atau sesuatu yang mempunyai nilai. Adapun indikator atau kisi-kisi angket yang digunakan dalam penelitian berdasarkan kebutuhan peneliti, bersumber dari pendapat ahli. Peneliti membagi nya menjadi tiga variabel, dengan melibatkan teori apa saja yang dapat membantu dalam memperkuat penelitian ini, agar

dapat diteliti secara empiris. Karena ini berekaitan dengan kebutuhan peneliti, tentang ingin mengkaji dampak dari model video pembelajaran untuk melihat dari berbagai teori, yang dijelaskan berdasarkan tiga variabel tersebut. Berikut kisi-kisi angket kuisioner yang dijelaskan dalam bentuk tabel:

Tabel 3. 4.

Instrument Kisi-kisi Angket Kuisioner

Pengetahuan

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Butir Soal	
			Positife	Negatif
Pengenalan Passing Bola Basket	Teknik Permainan	Saya mengetahui teknik passing bola basket	1,2,4	3,5
		Teknik passing bola basket adalah teknik mengoper bola		
		Teknik passing dalam bola basket terdiri dari tigas jenis teknik		
		Teknik passing dalam bola basket merupakan teknik yang mudah dikuasai		

Menurut (Munandar, 2021)

Manfaat Media

Menurut (Amelia, 2021)

Kegunaan Video Pembelajaran

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Butir Soal	
			Positif	Negatif
Kegunaan Video Pembelajaran	Dampak Kegunaan	Pembelajaran menjadi lebih menarik ketika disajikan melalui video	12,14,15	11,13
		Melalui Video Pembelajaran materi lebih mudah dipahami		

Menurut (Nurdin, 2022)

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Butir soal	
			Positif	Negatif
Manfaat Media whatsapp	Manfaat Dari Media	Whatsapp merupakan media yang bisa dijadikan sebagai pembelajaran	6,8,10	7,9
		Whatsapp dapat dijadikan sebagai sarana informasi tentang sekolah		
		Whatsapp dapat menjadi sarana untuk berdiskusi pembelajaran bersama teman		
		Whatsapp Tidak hanya menjadi sarana media komunikasi saja		
		Model video pembelajaran bisa dilaksanakan kapan dan dimana saja		
		Melalui model video pembelajaran membuat saya lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran		

3.5 Instrument Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti merupakan instrument utama yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung, dengan mengikuti baik pada saat kegiatan pembelajaran atau tidak. Penelitian ini dilaksanakan dengan melalui observasi deskriftif dan wawancara tak terstruktur, namun penelitian utama yang akan dilakukan yaitu melalui penyebaran angket, jenis angket yang digunakan dengan menggunakan skala likert, angket ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap kegunaan model video based learning melalui whatsaap sebagai media pembelajaran passing bola basket. Disini, peneliti juga menggunakan uji reliabilitas dan validitas.

Dalam penelitian ini juga, penenliti menggunakan instrument *non-test* dengan angket kuisioner yang diberikan diberikan kepada siswa-siswa sekolah dasar kelas tinggi kelas (5 dan 6) yang sebelumnya disebar melalui selembaran kertas, yaitu sebagai berikut:

a. Data pribadi responden: Nama dan kelas.
b. Pertanyaan-pertanyaan pada kuisioner

Tabel 3.5.

Angket Pernyataan Kuisioner

No	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak setuju	Ragu ragu	Setuju	Sangat Setuju
1	Passing dalam bola basket adalah teknik melempar bola					
2	Ada tiga teknik passing dalam bola basket yang harus dipelajari.					
3	Permainan Passing bola basket merupakan pembelajaran yang tidak menarik					
4	Passing bola basket merupakan teknik yang mudah dipelajari					
5	Passing bola basket merupakan teknik yang sulit dipelajari					
6	Permainan passing bola basket dapat dipelajari melalui media *whatsapp*					
7	*Whatsapp* adalah media yang tidak dapat digunakan untuk pembelajaran					
8	Dengan *whatsapp* permainan passing					

	bola basket dapat dijelaskan melalui gambar, video, bahkan suara.					
9	Pembelajaran passing bola basket menjadi membosankan karena hanya disajikan melalui media *whatsapp*					
10	Whatsapp dapat menjadi media video pembelajaran					
11	Video pembelajaran merupakan pembelajaran yang tidak menarik					
12	Dengan model video pembelajaran ini, saya merasa lebih mudah memahami materi					
13	Pembelajaran sulit dipahami karena dijelaskan dalam bentuk video					
14	Saya kesulitan mempelajari materi jika materinya tidak dijelaskan dengan gambar dan contoh.					

15	Dengan Model Video Pembelajaran ini membuat saya lebih semangat dalam belajar.					

3.5.1 Uji Validitas

Tujuan dari Uji Validitas ini adalah untuk mengukur sejauh mana ketepatan dari sebuah alat ukur. Dalam penelitian ini alat ukur yang digunakan adalah angket kuisioner jenis skala likert. Selain itu, ada suatu pengambilan keputusan dalam uji validitas ini yaitu:

Rhitung > Rtabel = Valid

Rhitung < R table = Tidak Valid

Diketahui jumlah N adalah 30. Berdasarkan tabel pearson correlations.

Tabel 3.6.

Pearson Correlations

n	Taraf Signifikan		n	Taraf Signifikan		n	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	10	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	12	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	15	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	17	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	20	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	30	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	40	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	50	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	60	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Maka N = 30 Maka Rtabel = 0,361

Adapun kesimpulan dari hasil uji validitas berdasarkan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.7.

Hasil Uji Validitas

No. Soal	Indikator	Rtabel	Rhitung	Keterangan
1.	Pengatahuan Materi	0,361	0,557	Valid
2.	Pengetahuan Materi	0,361	0,192	Tidak Valid
3.	Pengetahuan Materi	0,361	0,373	Valid
4.	Pengetahuan Materi	0,361	0,099	Tidak Valid
5.	Pengetahuan Materi	0,361	0,297	Tidak Valid
6.	Manfaat Media	0,361	0,610	Valid
7.	Manfaat Media	0,361	0,354	Tidak Valid

8.	Manfaat Media	0,361	0,576	Valid
9.	Manfaat Media	0,361	0,534	Valid
10.	Manfaat Media	0,361	0,453	Valid
11.	Keguanaan Video	0,361	0,267	Tidak Valid
12.	Kegunaan Video	0,361	0,467	Valid
13.	Kegunaan Video	0,361	0,589	Valid
14.	Kegunaan Video	0,361	0,555	Valid
15.	Kegunaan Video	0,361	O,526	Valid

Dapat disimpulkan dari 15 item pernyataan terdiri dari 10 pernyataan yang dikatakan valid dan terdiri dari 5 pernyataan yang tidak valid. Artinya 10 pernyataan dikatakan tepat.

3.5.2 Uji Reliabilitas

Uji realibilitas ini dilakukan untuk mengetahui keakuratan dari alat ukur ketepatan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kuisioner ini sebagai tolak ukur dari keakuratan tingkat ketepatan pada kuisioner itu sendiri.

Alpha > Rtabel = konsisten

Alpha < Rtabel = Tidak konsisten

Diketahui N = 30 Rtabel = 0,361

Tabel 3.9.

Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.664	15

Nilai yang di peroleh dari hasil uji reliabilitas adalah 0,664. Dapat diketahui bahwa nilai alpha melebihi Rtabel karena 0,664 > 0,361. Maka dapat disimpulkan bahwa kuisioner dari penelitian ini konsisten.

3.6 Prosedur Penelitian

Agar dapat memperoleh suatu data yang diharapkan maka diperlukannya suatu prosedur penelitian yang diterapkan secara baik dan benar. Prosedur pada penelitian ini terdiri dari

tiga tahap, tahap persiapa, selanjutnya tahap pelaksanaan, tahap pengolahan dan analisis data. Dengan berbagai penjelasan sebagai berikut:

1. Tahap persiapan, yaitu peneliti akan melaksanakan
   1) observasi deskriftif observasi ini dilakukan peneliti pada saat memasuki situasi social tertentu sebagai obyek penelitian. Pada tahap ini penelit belum membawa masalah yang akan diteliti.
   2) Peneliti menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang akan disebarkan melalui angket kuisioner untuk mencari hasil penelitian yang peneliti harapkan melalui Uji validitas dan reliabilitas *IBM SPSS Statistics 20* sebagai tolak ukur ketepatan dari hasil kuisioner tersebut.

      Adapun langkah-langkah uji spss, sebagai berikut:

      a. Awal membuat tabulasi data di excel untuk menghitung setiap jumlah dari hasil penilaian angket.
      b. Lalu, setelah itu hasil data dari excel dimasukan ke spss untuk di uji lagi agar hasil data lebih terukur.
      c. Setelah itu Peneliti menguji validitas terlebih dahulu setiap pernyataan angket untuk mengetahui validitas dari angket kuisioner.
      d. Selanjutnya, peneliti menguji uji reliabilitas untuk mengetahui konsistensi dari angket kuisioner yang akan diteliti.
      e. Dalam tahap uji terakhir, peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui keakuratan suatu data yang telah di uji apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak.
      f. Terakhir peneliti membuat kesimpulan dari hasil uji validitas reliabilitas dan normalitas.
2. Tahap pelaksanaaan
   1) Tahap pengolahan dan analisis data, yaitu data yang sudah didapatkan merupaka data kuantitatif yang disebarluaskan sebelumnya melalui selembaran kertas atau dalam bentuk cetak.
   2) Dan selain itu hasil pengolahan data angket akan dibuat dalam bentuk diagram. Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan instrument *non test*, yaitu hanya dengan menggunakan angket kuisioner yang diberikan

kepada siswa-siswa dasar kelas tinggi (5 dan 6) yang disebar melaluli selembaran kertas yang telah dicetak.

3. Tahap pengolahan data
    1) Setelah melakukan beberapa uji penelitian, peneliti melakukan pengolahan data dengan menggunakan cara mereduksi data, menyajikan data, dan verifikasi data.
    2) Di akhir, peneliti membuat kesimpulan dari hasil pengolahan data yang telah di olah.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Dari penelitian ini, peneliti menggunakan teknik survey meneliti dan membaca segala sesuatu yang berkaitan dengan penelitian tersebut. Sebelum mencatat peneliti membaca dari beberapa buku, jurnal dan angket mengenai kegunaan model video pembelajaran melalui media whatsapp untuk meningkatkan kualitas belajar penjas pada pembelajaran passing bola basket. Kemudian, menandai dan mencatat sumber data yang penting terkait permasalahan peneliti dengan menjelaskannya secara detail. Setelah itu, peneliti menyebarkan angket atau kuisioner untuk diisi oleh siswa-siswa sekolah dasar kelas tinggi (5 dan 6) dan juga melakukan wawancara bersama guru penjas untuk memperkuat data agar lebih lengkap. Dari kegiatan survey, peneliti membaca dan mencatat lalu peneliti mendeskripsikan bagaimana kegunaan model video pembelajaran melalui media whatsapp dalam peningkatan passing bola basket.

3.8 Sumber Data

Sumber data disini merupakan bagian terpenting yang digunakan oleh peneliti, tujuannya adalah untuk melengkapi data dan data yang diperoleh terolah lebih sistematik. Disini peneliti memasukan sumber data kedalam dua jenis kelompok sumber data, yaitu data primer dan data sekuner

3.8.1 Data Primer

Data primer adalah data yang didapatkan oleh peneliti melalui objek secara langsung. Data primer ini diperoleh peneliti secara langsung dengan cara menggunakan hasil wawancara tidak berstruktur dan menyebarkan angket atau kuesioner melalui selembaran kertas atau dalam bentuk cetak kepada siswa-siswi sekolah dasar kelas tinggi (kelas 5 dan 6) tentang kegunaan model video pembelajaran melalui media whatsapp dalam peningkatan passing bola basket.

3.9 Analisis Data

Berdasarkan latar belakang permasalahan yangbmelatar belakangi penelitian ini, sumber data yang diperoleh dari buku-buku, jurnal, dan angket. Di tahap ini data yang sudah diperoleh akan dianalisi dan di Tarik kesimpulan. Analisis data yang digunakan merupakan analisis statistika deskriftif. Perhitungan analisis statistika deskriftif, tujuannya dilakukan untuk mendeskripsikan kecenderungan suatu data hasil skor antara satu dengan yang lain Creswell(dalam Rahmawati, 2016).

3.9.1 Mereduksi Data

Peneliti memilih dan membatasi cakupan materi0berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan sebelumnya. Selanjutnya data yang sebelumnya sudah disebarkan melalui googleform akan direduksi atau dipilih dari yang sebelumnya berbentuk grafik kedalam bentuk kalimat berdasarkan teori dan pembahasan penelitian.

3.9.2 Menyajikan Data

Kemudian penyajian data. Data yang disajikan yaitu berbentuk data kualitatif, karena data yang disajikan bersumber dari kumpulan buku, jurnal-jurnal, dan artikel-artikel beserta hasil kuesioner yang sudah disebarkan mellaui googleform mengenai beragam modifikasi bola. Data yang sudah disajikan yaitu berbentuk grafik dan kalimat, serta dianalisi.

3.9.3 Verifikasi Data

Verifikasi data artinya data yang sudah diperoleh dari mulai mereduksi data melalui informasi sumber seperti wawancara dan hasil angket kuesioner yang telah disebarkan sebelumnya, kemudian menyajikan data dengan cara memaparkan kalimat dan dalam bentuk grafik diagram batang serta dianalisi. Selanjutnya mencari kebenaran dari data kuantitatif, sehingga dapat ditarik kesimpulan dari hasil angket kuesioner yang telah disebar melalui selembaran angket dan beberapa teori-teori studi kepustakaan dari penelitian ini. Penggabungan data ini perlu dilakukan verifikasi seluruh data yang telah terkumpul untuk mempertimbangkan hipotesis agar sesuai dengan data.

Menurut arikunto dalam noprianto (2017), untuk mengetahui presentase jawaban dari setiap masing-masing item soal caranya adalah menggunakan rumus: P=N x 100%.

Keterangan:

Presentase = Pilihan Jawaban

Jumlah skor idel = N x Bobot Skor tertinggi

N = Jumlah Responden

Berikut pedoman presentase yang ditafsirkan dalam bentuk kalimat menurut pangabean (dalam Noprianto 2013):

Tabel 3.10.
Pedoman Presentase

Presentase	Kriteria
0%	Tidak ada
1%-24%	Sebagian Kecil
24%-49%	Hampir Setengahnya
50%	Setengahnya
51%-74%	Sebagian Besar
75%-99%	Hampir Seluruhnya
100%	Seluruhnya