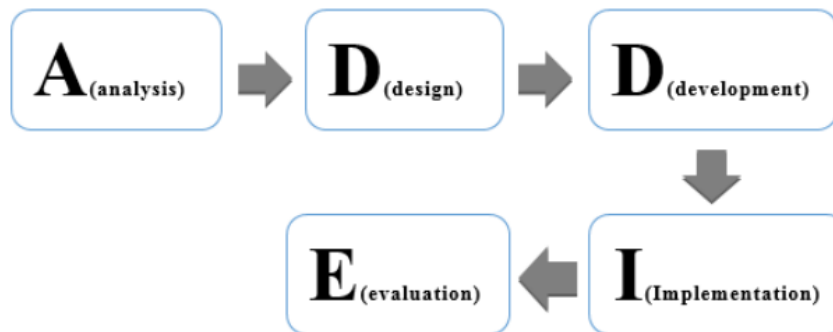


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (*Research and Development*). Penelitian menggunakan pendekatan R&D (*Research and Development*) merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Menurut Sugiono dalam (Maulita dkk., 2022) penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji kepraktisan produk tersebut. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penelitian menggunakan pendekatan R&D (*Research and Development*) didefinisikan sebagai pendekatan dalam sebuah penelitian yang memiliki fungsi dalam penggunaannya yaitu untuk mengembangkan sebuah produk dan untuk meneliti fungsi dan kegunaan produk tersebut secara praktis. Secara lebih khususnya penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Dalam pelaksanaannya model pengembangan ADDIE ini memiliki lima tahapan, lima tahapan tersebut terdapat pada gambar 3.1 sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Langkah-langkah Model ADDIE

Sumber: (Misbach dkk., 2019)

Peneliti menggunakan model ADDIE ini dikarenakan model ini relevan dengan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan, serta mengevaluasi produk yang akan dikembangkan berdasarkan susunan secara sistematis yang ada dalam model ADDIE tersebut. Adapun hal yang harus terdapat dalam model pengembangan ADDIE ini yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation* (Mawarti dkk., 2021). Adapun penjelasan Langkah-langkah dalam tahapan pengembangan model ADDIE berdasarkan gambar diatas adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis ini bertujuan untuk menganalisis kemungkinan-kemungkinan terjadinya permasalahan, pada tahap ini peneliti mengidentifikasi segala hal yang berkaitan dengan kebutuhan bahan ajar yang digunakan ketika pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional. Adapun pengumpulan data yang akan dianalisis oleh peneliti didapatkan melalui wawancara, observasi dan studi dokumentasi yang dilakukan di SDN 2 Gesik Kabupaten Cirebon.

2. Desain (*Design*)

Tahap desain ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh solusi yang akan dirumuskan terkait permasalahan yang telah ditemukan. Pada tahap ini peneliti menyusun produk yang akan dikembangkan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan pada tahap analisis. Susunan rancangan produk tersebut meliputi konsep dari produk termasuk pula materi yang akan disampaikan dalam produk, pembahasan, evaluasi dari konsep materi, serta unsur-unsur yang dapat menunjang produk menjadi lebih menarik.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk mengembangkan produk yang telah dirancang serta memvalidasi produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti mengembangkan bahan ajar berupa e-

modul permainan tradisional *gobak sodor* bermuatan karakter untuk peserta didik sekolah dasar. Kemudian dilakukan validasi dengan beberapa ahli, diantaranya ahli Pedagogik, ahli media, dan ahli pendidikan karakter. Hal tersebut dilakukan peneliti sebagai tahapan untuk menguji kelayakan dari media yang dikembangkan dan evaluasi dari produk yang masih kurang tepat.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini dilakukan peneliti dengan tujuan untuk menerapkan produk yang telah dirancang dan kemudian dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini pula peneliti melakukan uji coba pada produk yang telah dievaluasi oleh validator. Kegiatan implementasi ini dilakukan di SDN 2 Gesik Kabupaten Cirebon dengan tujuan mengetahui fungsi praktis dari produk yang telah dikembangkan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir pada penelitian ini yaitu tahap evaluasi, tahap evaluasi ini dilakukan peneliti dengan tujuan menilai kelayakan dan kualitas dari produk yang telah dikembangkan, penilaian ini dilakukan sebelum dan sesudah produk tersebut diimplementasikan. Pada tahap ini dilakukan berdasarkan hasil validasi dari para ahli serta hasil angket respon peserta didik mengenai fungsi praktis dari penggunaan e-modul yang telah dikembangkan.

3.2 Desain Penelitian

3.2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilakukan dalam lingkup pendidikan dengan yang ditujukan untuk menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar, peneliti memilih untuk mengembangkan bahan ajar e-modul bermuatan karakter pada permainan tradisional *gobak sodor* untuk membantu guru

dalam menyampaikan panduan permainan *gobak sodor* bermuatan karakter melalui kegiatan pembelajaran.

3.2.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini merupakan tempat dilakukannya penelitian. Pemilihan serta penetapan lokasi menjadi hal yang penting ketika melakukan penelitian R&D (*Research and Development*) sebab melalui penetapan lokasi penelitian ini peneliti dapat menemukan masalah yang terdapat dalam lokasi penelitian tersebut. Dalam melakukan penelitian ini peneliti melakukan penelitian di SDN 2 Gesik Kabupaten Cirebon.

3.2.3 Partisipan Penelitian

Partisipan dari penelitian ini merupakan peserta didik kelas IV SDN 2 Gesik Kabupaten Cirebon. Peserta didik kelas IV SDN 2 Gesik Kabupaten Cirebon ini menjadi subjek utama dalam penelitian untuk dianalisis oleh peneliti dalam mengidentifikasi nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional *gobak sodor*.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Observasi

Observasi menurut Denzin dan Lincoln dalam (Hasanah, 2017) menjadi sesuatu hal yang harus dilakukan dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Penerapan dalam observasi ini tidak hanya berperan sebagai landasan awal melakukan penelitian, akan tetapi observasi ini juga teknik yang sering digunakan seperti observasi peserta, dasar penelitian eksperimental, dan wawancara.

Teknik observasi ini dilakukan oleh peneliti dengan tujuan melihat, mendengarkan dan mendata segala aktivitas yang terjadi di lokasi penelitian. Misalnya melihat peserta didik bermain permainan tradisional dengan seksama. Peneliti tidak hanya mengamati peserta didik bermain permainan tradisional, akan tetapi peneliti juga ikut serta dalam bermain permainan tradisional dengan peserta didik sehingga peneliti dapat memahami komponen-komponen dalam permainan

gobak sodor, konflik yang terjadi ketika permainan berlangsung, serta nilai-nilai karakter yang terkandung di dalam permainan *gobak sodor*. Observasi partisipasi ini menjadi salah satu teknik pengumpulan data dengan keikutsertaan peneliti dengan tujuan pengumpulan data yang dilakukan lebih detail.

3.4.2 Wawancara

Wawancara menjadi salah satu teknik pengumpulan data dalam metode ADDIE, wawancara juga menjadi teknik pengumpulan data yang paling banyak digunakan peneliti ketika menggunakan metode R&D (*Research and Development*). Wawancara dapat didefinisikan sebagai teknik mengumpulkan data dengan berinteraksi langsung dengan informan, interaksi tersebut dilakukan secara langsung dan tidak langsung (Rachmawati, 2007). Wawancara dapat dikatakan efektif untuk mendapatkan informasi bentuk permainan tradisional *gobak sodor* dan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tersebut. Wawancara memberikan kebebasan bagi peneliti untuk bertanya mengenai segala hal yang belum dipahami oleh peneliti yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian. Informan yang diwawancarai untuk mencari data adalah Guru SDN 2 Gesik Kabupaten Cirebon dan peserta didik SDN 2 Gesik Kabupaten Cirebon untuk mengetahui ragam permainan tradisional *gobak sodor*, nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional *gobak sodor*, serta nilai karakter yang paling banyak menonjol dalam permainan tradisional *gobak sodor*.

3.4.3 Kuisisioner (Angket)

Kuisisioner menjadi salah satu sebagai alat pengumpulan data yang paling banyak digunakan untuk penelitian pengembangan, kuisisioner ini dapat dimanfaatkan peneliti untuk memperoleh informasi mengenai sikap, opini, harapan, dan keinginan responden (Pujihastuti, 2010). Pada penelitian ini skala yang digunakan peneliti dalam menghitung hasil respon dari responden yaitu menggunakan skala likert, alasan dipilihnya skala likert dalam penelitian ini sebab skala likert dianggap sebagai skala yang paling relevan untuk menghitung penelitian hasil pengembangan. Angket

tersebut diberikan dan diisi oleh peserta didik untuk mengetahui respon kepraktisan atas penggunaan e-modul.

3.4.4 Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan studi dokumentasi ini pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan anotasi atau catatan penting yang berhubungan dengan permasalahan, yang membuat data menjadi detail dan lengkap serta valid berdasarkan perkiraan. Selain itu kajian dokumen juga didefinisikan sebagai teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara menganalisis data yang diperoleh dari dokumen, catatan, file, foto, dan segala hal yang telah didokumentasikan (Djaelani, 2013).

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dapat didefinisikan sebagai sarana yang dibentuk dan dirancang dengan mengikuti kebijakan tahap-tahap pembuatan instrumen sesuai dengan teori kepentingan penelitian kemudian dipakai untuk menghimpun informasi penelitian (Adib, 2017). Dengan penjelasan lain instrumen penelitian ini dikatakan sebagai alat untuk menghimpun data. Berdasarkan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *R&D* dengan menggunakan model ADDIE maka instrument penelitian yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Adapun instrument dituangkan dalam table sebagai berikut

Tabel 3. 1

Tabel Instrumen Penelitian

No	Instrumen	Sumber	Keterangan
1.	Lembar Wawancara	Guru IV SDN 2 Gesik	Studi Pendahuluan
2.	Lembar Observasi	Proses pelaksanaan pembelajaran	Studi Pendahuluan dan Uji Coba Produk

3.	Studi Dokumentasi	Dokumen penunjang yang berasal dari SDN 2 Gesik	Studi Pendahuluan
4.	Angket Lembar Validasi Ahli Pendidkan Karakter	Ahli pendidikan karakter	Uji Validitas Produk
5.	Angket Lembar Validasi Ahli Media	Ahli Media	Uji Validitas Produk
6.	Angket Lembar Validasi Ahli Pedagogik	Ahli Pedagogik	Uji Validitas Produk
7.	Angket Respon Peserta didik	Peserta didik kelas IV SDN 2 Gesik	Uji Coba Produk

3.4.1 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara pada penelitian ini berisi tentang pertanyaan yang akan digunakan untuk mencari dan menghimpun data kepada informan. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti ini berisi bahasan atau topik yang berkaitan dengan permasalahan yang ditemukan dan ingin diketahui oleh peneliti. Bahasan tersebut berkaitan dengan kondisi bahan ajar di SDN 2 Gesik Kabupaten Cirebon sebagai pertimbangan peneliti untuk membuat bahan ajar. Adapun kisi-kisi lembar wawancara sebagai berikut:

Tabel 3. 2

Kisi-kisi Lembar Wawancara Guru

No.	Aspek yang diamati	Indikator
1.	Eksistensi Permainan Tradisional di kalangan peserta didik SDN 2 Gesik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengalaman Guru dalam mengimplementasikan pembelajaran melalui permainan tradsional. 2. Ketertarikan peserta didik pada permainan tradisional 3. Permainan tradisional yang masih dilakukan oleh peserta didik

Tantri Dwi Lestari, 2023

PENGEMBANGAN E-MODUL PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR BERMUATAN KARAKTER KERJASAMA DAN MENGHAARGAI PRESTASI DALAM PEMBELAJARAN PENJAS DI SEKOLAH DASAR
 Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.	Penggunaan Bahan Ajar	1. Macam-macam bahan ajar yang digunakan oleh Guru. 2. Kondisi bahan ajar
3.	Karakteristik Peserta didik kelas IV SDN 2 Gesik	1. Karakteristik peserta didik 2. Aktivitas sehari-hari peserta didik

3.4.2 Lembar Observasi

Lembar observasi pada penelitian ini digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi atau data secara konkret yang ditemukan di lapangan ketika proses kegiatan belajar dan mengajar oleh guru dan ketika proses uji coba e-modul permainan tradisional *gobak sodor* bermuatan karakter oleh peserta didik kelas IV SDN 2 Gesik Kabupaten Cirebon. Pedoman observasi tersebut berisi tentang proses penelitian di SDN 2 Gesik Kabupaten Cirebon serta nilai-nilai karakter yang terkandung didalamnya.

Tabel 3. 3

Kisi- kisi Instrumen observasi

No.	Aspek yang diamati	Indikator
1.	Lingkungan sekolah	1. Lingkungan aktivitas peserta didik 2. Kebudayaan peserta didik
2.	Bahan ajar yang digunakan	1. Kondisi bahan ajar pada pembelajaran 2. Kondisi bahan ajar pada pembelajaran melalui permainan tradisional
3.	Keterlibatan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung	1. Kondisi kelas saat pembelajaran berlangsung 2. Keaktifan peserta didik 3. Interkasi guru dengan peserta didik

Muhammad Adrian, 2022

Tabel 3. 4
Kisi-Kisi Observasi Uji Coba Produk

No.	Aspek yang diamati	Indikator
1.	Proses Pembelajaran	1 kondisi kelas ketika penerapan e-modul 2 keaktifan peserta didik ketika penerapan e-modul
2.	Bahan ajar yang digunakan	1 Respon peserta didik ketika penerapan e-modul 2 Kendala yang dialami peserta didik ketika menggunakan e-modul

3.4.3 Pedoman Dokumentasi

pedoman studi dokumentasi ini menjadi tahapan bagi peneliti untuk mengumpulkan data-data yang dapat menunjang dan memperkuat hasil kegiatan wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Adapun pedoman studi dokumentasi tersebut sebagai berikut:

Tabel 3. 5
Pedoman Studi Dokumentasi

No	Aspek yang Diamati	Ada	Tidak	Keterangan
1.	Silabus Pendidikan Jasmani Kelas IV			
2.	Dokumen Bahan Ajar Cetak kelas IV Tema			
3.	Dokumen Bahan Ajar Non-Cetak kelas IV Tema			
4.	Dokumen Bahan Ajar Cetak kelas IV Mata Pelajaran Penjas			
5.	Dokumen Bahan Ajar Non-Cetak kelas IV Mata Pelajaran Penjas			

Muhammad Adrian, 2022

3.4.4 Angket Lembar Validasi

Tabel 3. 6

Kisi-kisi instrumen lembar validasi para ahli

No.	Sumber Data	Aspek yang diamati
1.	Ahli Pedagogik	1. Penyajian isi materi pada e-modul 2. Kesesuaian dengan topik 3. Memuat nilai karakter 4. Kebahasaan 5. Efektifitas penggunaan e-modul
2.	Ahli Media	1. Kegrafikan 2. Konsistensi 3. Organisasi 4. Kelengkapan karakteristik e-modul
3.	Ahli Pendidikan Karakter	1. Kesesuaian dengan tujuan pendidikan karakter 2. Relevansi materi dan aktivitas 3. Keterlibatan peserta didik 4. Metode evaluasi

Berdasarkan Tabel 3.5 diatas maka hal tersebut menjadi landasan bagi peneliti dalam membuat dan mengembangkan angket yang akan dimanfaatkan untuk menvalidasi bahan ajar yang akan dikembangkan. Berikut angket yang akan digunakan untuk menvalidasi bahan ajar yang akan dikembangkan.

Tabel 3. 7

Kisi-kisi Validasi Ahli Pendidikan Karakter

Indikator	Jumlah	No Butir
Kesesuaian dengan tujuan pendidikan karakter		
Relevansi materi dan aktivitas		

Keterlibatan peserta didik

Metode evaluasi

Tabel 3. 8

Angket Validasi Ahli E-modul

Aspek	Indikator	Jumlah
Kegrafikan	Ukuran kertas E-modul	
	Pemakaian bentuk dan ukuran huruf	
	Penggunaan warna	
	Ilustrasi sampul E-modul	
	Ilustrasi isi E-modul	
Konsistensi	Ketepatan tata letak setiap bagian pada e-modul	
	Peletakan tata letak tidak mengganggu pemahaman	
Organisasi	Sistematika E-modul	
	Keterbacaan modul	
Kelengkapan	<i>Self-Instructional</i>	

karakteristik e-modul	<i>Self-contained</i>
	<i>Stand-alone</i>
	Adaptif
	<i>User friendly</i>

Yanti, 2021

Tabel 3. 9

Angket Validasi Ahli Pedagogik

Aspek	Indikator	Jumlah	No Butir
Tampilan	Kejelasan tulisan		
	Tampilan gambar		
Kebahasaan	keterbacaan		
	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia		
	Penggunaan bahasa		
Penyajian bahan ajar e-modul	Sistematika penyajian		
Penggunaan bahan ajar e-modul	Penggunaan e-modul permainan tradisional gobak sodor bermuatan karakter		

3.4.5 Angket Respon Peserta didik

Tabel 3. 10
Angket Respon Peserta didik

No.	Indikator	Aspek Penilaian	Jawaban			
			SS	S	TS	STS
1.	Isi materi e-modul	Materi jelas dan mudah dipahami				
		Materi lengkap dengan contoh dan evaluasi yang mudah dipahami				
		Gambar, ilustrasi, dan video yang disajikan menarik				
		Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami				
		Langkah pembelajaran mudah diikuti dan dipahami				
2.	Penyajian e-modul	Tampilan e-modul menarik				
		Warna, ukuran dan jenis huruf menarik				
3.	Manfaat e-modul	Memudahkan dalam kegiatan pembelajaran dengan permainan tradisional				
		Memudahkan untuk belajar mandiri e-modul ini mengajarkan saya untuk meningkatkan nilai-nilai gemar membaca, Kerjasama, cinta damai, menghargai prestasi, dan bersahabat/komunikatif				

Yanti, 2021

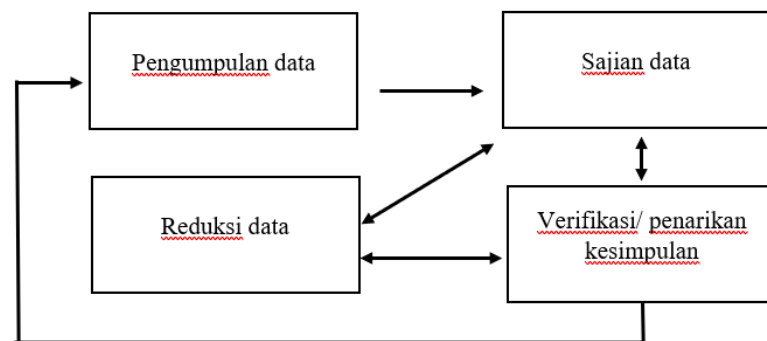
3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data ini pada umumnya dibagi menjadi dua yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Dalam membedakan hal tersebut dibedakan melalui jenis data yang diperoleh dari penelitian. Berdasarkan jenis penelitian ini maka teknis analisis data yang relevan dalam penelitian yaitu teknis analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik analisis data ini dilakukan untuk menghasilkan e-modul permainan tradisional bermuatan karakter untuk

peserta didik sekolah dasar yang sesuai dengan kebutuhan dan kevalidan bahan ajar yang diperoleh melalui, wawancara, observasi, studi dokumentasi, serta angket yang dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

3.5.1 Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh peneliti berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Teknis analisis data kualitatif ini meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan, proses tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Teknis Analisis Data

Berdasarkan hal tersebut diatas maka tahapan peneliti dalam menganalisis data yaitu; pertama, mengumpulkan data melalui wawancara yang dilakukan oleh Guru SDN 2 Gesik Kabupaten Cirebon, Guru Mata Pelajaran PJOK, dan Peserta didik SDN 2 Gesik Kabupaten Cirebon; kedua, peneliti melakukan pengamatan secara langsung ketika peserta didik bermain permainan tradisional gobak sodor; ketiga, peneliti berdiskusi dengan teman sejawat dan dosen pembimbing berkaitan dengan penelitian pengembangan e-modul permainan tradisional *gobak sodor*.

3.5.2 Data Kuantitatif

Selain memerlukan data kualitatif penelitian menggunakan metode R&D (*Research and Development*) ini juga menggunakan data kuantitatif yang diperoleh

dari hasil validasi dari para ahli dan respon peserta didik terkait produk yang telah disusun oleh peneliti. Teknik pengolahan data ini menggunakan skala likert dengan 4 poin skala untuk memvalidasi yang diperoleh dari ahli dan respon pengguna (peserta didik) yang disusun berdasarkan kebutuhannya. Hal tersebut dilaksanakan dengan tujuan mengetahui kelayakan atas pengembangan e-modul permainan tradisional *gobak sodor* bermuatan karakter. Data yang telah dihimpun kemudian diolah dengan statistik deskriptif dengan bentuk presentase. Hasil presentasi tersebut kemudian disesuaikan dengan kriteria yang telah ditentukan.

a. Analisis kevalidan

Analisis kevalidan ini dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan validitas susunan dengan cara konsultasi dengan para ahli, diantaranya ahli Pedagogik, ahli media, dan ahli pendidikan karakter. Adapun skala yang digunakan pada perumusan data ini yaitu skala liker 4 poin dengan pemberian skor jawaban validitas yang akan dirumuskan pada tabel 3.10 sebagai berikut:

Tabel 3. 11

Kriteria Pemberian skor jawaban valditas

Kriteria	Skor
SB (Sangat Baik)	4
B (Baik)	3
C (Cukup)	2
K (Kurang)	1

(Sumber: (Herawati & Muhtadi, 2018)) dimodifikasi

Cara mengukur nilai validitas

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Dengan kriteria penilaian sebagai berikut

Tabel 3. 12

Kriteria Penialian Validitas

Presentase	Kriteria
00% - 40,99%	Tidak layak
50% - 69,99%	Cukup layak
70% - 84,99%	Layak
85% - 100%	Sangat layak

(sumber: (Herawati & Muhtadi, 2018)) dimodifikasi

b. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan e-modul permainan tradisional *gobak sodor* bermuatan karakter ini memanfaatkan hasil angket respon peserta didik. data yang berasal dari angket respon peserta didik ini diberikan ketika proses implementasi bahan ajar yang dikembangkan. Untuk mengetahui kelayakan dari nilai praktis bahan ajar tersebut maka peneliti melakukan uji coba pada dua tahap, tahap pertama dilakukan uji coba dengan jumlah peserta didik kelas IV SDN 2 Gesik Kabupaten Cirebon, kemudian tahap kedua dilakukan uji coba dengan jumlah peserta didik 26 Siswa pada satu rombel kelas IV SDN 2 Gesik Kabupaten Cirebon. Skala yang digunakan dalam perumusan angket yaitu skala likert 4 poin dengan pemberian skor jawaban kepraktisan yang akan dirumuskan kedalam tabel 3.11 berikut:

Tabel 3. 13

Kriteria pemberian Skor Jawaban Kepraktisan

Kriteria	Skor
SS (Sangat setuju)	4
S (Setuju)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

(Sumber: Sugiyono, 2015) dimodifikasi

Cara mengukur nilai kepraktisa

$$\text{Nilai kepraktisan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Dengan kriteria penilaian sebagai berikut

Tabel 3. 14

Kriteria Penilaian Kepraktisan

Presentase	Kriteria
00% - 40,99%	Tidak layak
50% - 69,99%	Cukup layak
70% - 84,99%	Layak
85% - 100%	Sangat layak

(sumber: (Herawati & Muhtadi, 2018)) dimodifikasi