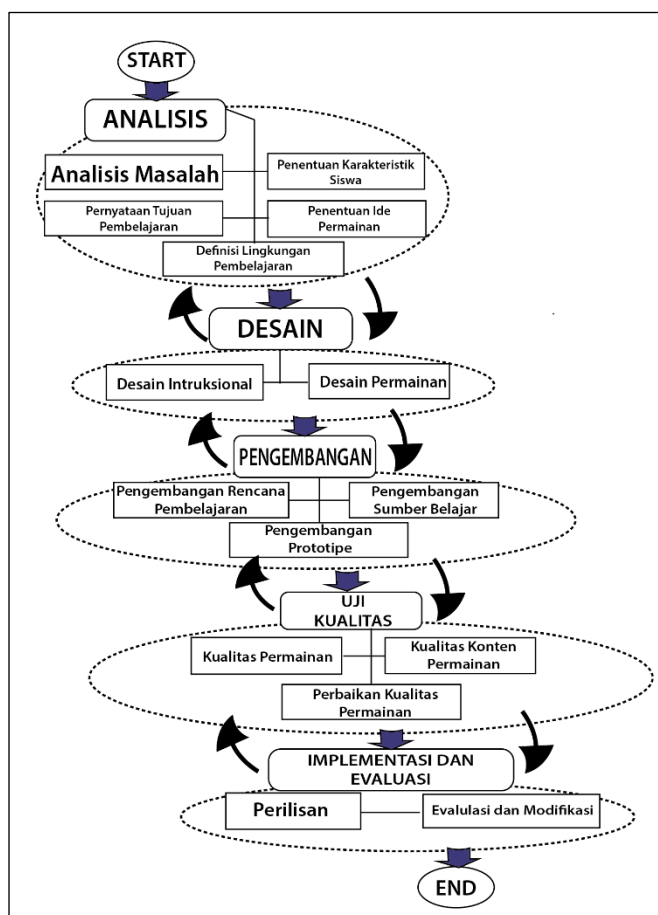


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Digital Game Based Learning Instructional Design* (DGBL-ID) yang terdiri dari lima fase. Fase-fase tersebut adalah analisis, desain, pengembangan, uji kualitas, dan implementasi serta evaluasi. Fase-fase dituangkan dalam bentuk Diagram *instructional design* dari *Digital Game Based Learning* yang dikembangkan oleh (Wong Seng Yue et al., 2009) dapat dilihat pada gambar 3.1 dibawah ini.



Gambar 3.1

Model *Digital Game Based Learning-Instructional Design* (DGBL-ID) (Wong Seng Yue et al., 2009)

Gambar 3.1 menggambarkan Model Perancangan DGBL-ID (*Digital Game Based Learning Instructional Design*), sebuah metode pengembangan pembelajaran berbasis permainan digital yang mencakup lima fase. Model ini dirancang untuk

Yasmine Nadhira Syadza, 2023

RANCANG BANGUN GAME REPHRASE QUEST SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI KARYA ILMIAH MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS XI DI SMK NURUL HIDAYAH BANDUNG

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

menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, menarik, dan efektif melalui pemanfaatan permainan digital dalam pendidikan. Berikut ini penjelasan mengenai model perancangan DGBL-ID pada gambar 3.1:

a. Tahap Analisis (*Analysis Phase*)

Pada tahap ini, analisis kebutuhan dan masalah dilakukan untuk memahami tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, ide permainan, dan lingkungan pembelajaran. Menurut (Wong Seng Yue et al., 2009) terdapat 5 aspek yang perlu dianalisa dalam pembuatan *Game* edukasi, yaitu :

1) Analisis Masalah (*Requirement and Problem Analysis*)

Tahap ini melibatkan mengidentifikasi kebutuhan dan masalah yang perlu dipecahkan dalam pengembangan permainan pembelajaran. Ini dapat melibatkan analisis kurikulum, kebutuhan siswa, dan tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran.

2) Penentuan Karakteristik Siswa (*Determination of Students Characteristics*)

Pada tahap ini, karakteristik siswa ditentukan. Hal ini penting untuk memahami kebutuhan, kemampuan, dan preferensi siswa dalam rangka mengembangkan permainan yang efektif.

3) Pernyataan Tujuan Pembelajaran (*Statement of Learning Objective*)

Tahap ini melibatkan merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui permainan tersebut. Tujuan pembelajaran harus spesifik, terukur, dapat dicapai, dan relevan.

4) Penentuan Ide Permainan (*Determination of Game Idea*)

Tahap ini melibatkan menentukan konsep permainan yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Konsep permainan harus dirancang dengan memperpenulisbangkan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.

5) Definisi Lingkungan Pembelajaran (*Definition of Teaching Environment Via Game*)

Tahap ini melibatkan merumuskan bagaimana lingkungan pembelajaran akan dibangun melalui permainan, termasuk pemilihan fitur permainan, tampilan visual, dan interaksi antarmuka pengguna.

b. Tahap Desain (*Design Phase*)

Pada tahap ini, permainan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran direncanakan secara rinci. Fase ini mencakup desain instruksional yang meliputi strategi pembelajaran (Wong Seng Yue et al., 2009), serta desain permainan yang mencakup pembuatan *story board* dan penentuan elemen Multimedia pada permainan. *Design phase* terdapat 2 tahapan yaitu *instructional design* dan *Game design*.

1) Desain Instruksional (*Instructional Design*)

Pada tahap ini, desain instruksional yang menyeluruh dibuat. Ini mencakup penentuan konten pembelajaran, strategi pengajaran, struktur permainan, dan alur pengalaman pembelajaran.

2) Desain Permainan (*Game Design*)

Tahap ini melibatkan desain keseluruhan permainan, termasuk desain level, mekanik permainan, antarmuka pengguna, audio, visual, dan elemen lainnya yang terkait dengan pengalaman bermain permainan.

c. Tahap Pengembangan (*Development Phase*)

Pada tahap ini dimana prototype permainan dibangun dengan memperhatikan teknik dan jenis teknologi yang tersedia. Pengembangan mencakup pengembangan rencana pembelajaran, sumber belajar, dan prototipe *Game* parafrase. Prototype ini merupakan versi awal yang akan diuji dan diberi masukan untuk perbaikan. Jenis teknologi yang digunakan dapat berupa perangkat lunak yang mendukung pengembangan permainan, seperti aplikasi Unity Studio yang dipilih sebagai aplikasi untuk membuat *Game* edukasi. Menurut (Wong Seng Yue et al., 2009) terdapat 3 bentuk pengembangan pada *Game* edukasi, yaitu :

1) Pengembangan Rencana Pembelajaran (*Develop Lesson Plan for History Subject*)

Pada tahap ini, rencana pelajaran untuk subjek dikembangkan. Ini melibatkan identifikasi materi pembelajaran yang relevan, pengaturan urutan pembelajaran, dan pengembangan aktivitas pembelajaran yang sesuai.

2) Pengembangan Sumber Belajar (*Develop Teaching Resources*)

Tahap ini melibatkan pengembangan sumber daya pengajaran yang mendukung permainan, seperti materi referensi, lembar kerja, dan bahan pembelajaran lainnya.

3) Pengembangan Prototype (*Develop Game Prototype*)

Pada tahap ini, prototipe permainan dibangun. Ini mencakup pengembangan kode permainan, grafis, suara, dan elemen permainan lainnya.

d. Tahap Uji Kualitas (*Quality Assurance Phase*)

Dalam tahap *Quality Assurance* merupakan tahap di mana prototipe yang dikembangkan diuji melalui berbagai bentuk dan tahapan pengujian. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengidentifikasi dan memperbaiki *bug* serta mengukur kualitas dan kegunaan permainan. Menurut (Wong Seng Yue et al., 2009) pada pengujian kualitas terdapat 3 tahap yang harus dilakukan yaitu :

1) Kualitas permainan (*Check Game's Quality*)

Tahap ini melibatkan pemeriksaan kualitas permainan untuk memastikan tidak ada bug, kesalahan, atau masalah teknis lainnya yang dapat mempengaruhi pengalaman pengguna.

2) Kualitas Konten Permainan (*Check Game's Content*)

Pada tahap ini, konten permainan diperiksa untuk memastikan keakuratan, kesesuaian, dan kelayakan dari perspektif pendidikan dan pembelajaran.

3) Perbaikan Kualitas Permainan (*Improve Game's Quality*)

Jika ditemukan masalah selama pemeriksaan kualitas, perbaikan dilakukan untuk meningkatkan kualitas permainan.

e. Tahap Implementasi dan Evaluasi (*Implementation and Evaluation Phase*)

Pada tahap ini, permainan edukasi akan dimainkan oleh peserta didik dan diuji untuk mengevaluasi keefektifan dan kegunaannya. Hasil pengujian akan dievaluasi untuk meningkatkan permainan. Tahap ini terdiri dari dua bagian yang dilakukan oleh pengembang:

1) Peluncuran (*Launching*)

Pada tahap ini, permainan diluncurkan dan disajikan kepada siswa atau pengguna target.

2) Evaluasi dan Modifikasi (*Evaluation and Modification*)

Tahap ini melibatkan evaluasi efektivitas permainan sebagai alat pembelajaran. Feedback dari siswa atau pengguna dievaluasi, dan permainan dimodifikasi jika diperlukan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran.

3.2 Partisipan

Dalam penelitian ini, terdapat tiga jenis partisipan yang berperan penting dalam memvalidasi dan menilai produk awal yang dibuat, yaitu Ahli Media, Ahli Materi, dan Responden.

1) Ahli Media

Ahli Media adalah seorang yang memiliki keahlian di bidang media pembelajaran dan bertindak sebagai validator untuk media pembelajaran yang telah dibuat dalam penelitian ini. Tugas Ahli Media adalah memeriksa dan menilai kualitas serta kesesuaian media pembelajaran yang telah dirancang. Dengan pengetahuan dan keterampilan yang relevan dalam bidang media pembelajaran, Ahli Media akan memberikan masukan dan saran yang berharga untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas media tersebut.

2) Ahli Materi

Ahli Materi adalah seorang guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Nurul Hidayah, yang menjadi subjek penelitian ini. Tugas Ahli Materi adalah berperan sebagai validator konten atau materi yang terdapat dalam media pembelajaran yang telah dibuat. Dengan keahliannya dalam bidang Bahasa Indonesia dan pengalaman mengajar, Ahli Materi akan menilai keakuratan dan kecocokan materi dengan kurikulum yang berlaku. Masukan dari Ahli Materi sangat penting untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sesuai dengan standar dan kompetensi yang ditetapkan.

3) Responden

Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMK Nurul Hidayah sebanyak 20 siswa. Mereka akan menjadi pihak yang menguji dan menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat. Dengan memberikan tanggapan dan pendapat mereka, para siswa akan memberikan wawasan tentang pengalaman penggunaan media pembelajaran tersebut. Respons dari para siswa akan membantu

dalam mengevaluasi dan meningkatkan kualitas media pembelajaran agar lebih menarik dan efektif dalam proses pembelajaran.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMK Nurul Hidayah. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas XI di SMK Nurul Hidayah. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah metode sampel keseluruhan (*census*), dimana semua individu dalam populasi tersebut diikutsertakan sebagai sampel tanpa adanya kriteria seleksi atau batasan tertentu.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari tiga angket: angket ahli media, angket ahli materi, dan angket untuk responden. Angket ahli media untuk menilai kualitas dan keefektifan media pembelajaran. Angket ahli materi untuk mengukur konten dan keakuratan materi pada media. Angket responden untuk mendapatkan tanggapan siswa tentang kelayakan, daya tarik, dan kegunaan media pembelajaran.

3.4.1 Instrumen Validasi Media

Instrumen penilaian ahli media ini dikembangkan oleh Wenhao David Huang, Tristan E. Johnson, dan Seung-Hyun Caleb Han. Instrumen ini terdiri dari tiga indikator utama, yaitu *Game structure*, *Game involvement*, dan *Game appeal*. Tujuan dari instrumen ini adalah untuk memberikan penilaian praktis dalam pengembangan *Game* selama fase produksi. Untuk lebih detailnya, informasi tentang instrumen penilaian ini dapat ditemukan pada Tabel 3.1

Tabel 3.1

Instrumen Penilaian Ahli Media

Aspek	Indikator
<i>Game Structure</i>	Aturan permainan mudah diikuti
	Tujuan permainan disajikan dengan jelas
	Permainan ini memberikan semua informasi yang diperlukan sebelum bermain
	Permainan ini memberikan semua informasi yang diperlukan selama permainan
<i>Game Involvement</i>	Permainan ini cukup menantang untuk dimainkan

Yasmine Nadhira Syadza, 2023

RANCANG BANGUN GAME REPHRASE QUEST SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI KARYA ILMIAH MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS XI DI SMK NURUL HIDAYAH BANDUNG

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

Tabel 3.1
Instrumen Penilaian Ahli Media

Aspek	Indikator
	Permainan ini menyenangkan untuk dimainkan
	Permainan ini membuat tertarik selama proses bermain.
	Permainan ini memberikan <i>feedback</i> yang menjelaskan tentang <i>performance</i>
<i>Game Appeal</i>	Grafis permainan ini menarik
	Elemen audio pada permainan menarik
	Konten dalam <i>Game</i> ini akan berguna
	Gaya penulisan dalam <i>Game</i> terlihat jelas

sumber : Huang et al. (2013)

3.4.2 Instrumen Validasi Materi

Instrumen penilaian ahli materi ini dikembangkan oleh Ni Luh Sakinah Nurain, Puri Selfi Cholifah, Wuli Oktiningrum, dan Sri Qayyuumu Gusti Mahartania. Instrumen ini terdiri dari tiga indikator utama, yaitu *Learning Content Component*, *Playability Component*, dan *Game Usability Component*. Tujuan dari instrumen ini adalah untuk memberikan penilaian praktis dalam pengembangan *Game* selama fase produksi. Informasi lebih lanjut tentang instrumen penilaian ini dapat ditemukan pada Tabel 3.2

Tabel 3.2
Instrumen Penilaian Ahli Materi

Aspek	Indikator
<i>Learning Content Component</i>	Materi dapat dipelajari dengan mudah
	Materi yang mudah dimengerti
	Bahasa yang digunakan dapat dimengerti
	<i>Game</i> “ <i>Rephrase Quest</i> ” memudahkan guru dalam memberikan pelajaran
	Permainan ini dapat dijadikan alternative guru dalam proses belajar
	Permainan ini memberikan tujuan yang jelas
<i>Playability Component</i>	Permainan ini menyenangkan untuk diulang

Yasmine Nadhira Syadza, 2023

RANCANG BANGUN GAME REPHRASE QUEST SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI KARYA ILMIAH MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS XI DI SMK NURUL HIDAYAH BANDUNG

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

Tabel 3.2
Instrumen Penilaian Ahli Materi

Aspek	Indikator
	Permainan ini cukup menantang untuk dimainkan
	Permainan ini cukup Meningkatkan Pengetahuan Siswa
	Permainan ini dapat membantu siswa untuk belajar
	Grafis visual permainan yang menarik
<i>Game Usability Component</i>	Menu navigasi yang mudah digunakan
	Permainan ini menyenangkan untuk dimainkan
	Permainan ini memberikan feedback atas tindakan pemain

Sumber : Nuraini et al. (2022)

3.4.3 Instrumen Validasi Responden

Instrumen penilaian ahli materi ini dirancang oleh Nur Fadhilah Abdul Jalil, Umi Azmah Hasran, Siti Fadzilah Mat Noor, dan Muhammad Helmi Norman. Instrumen ini terdiri dari tiga indikator utama, yaitu Komponen Konten Pembelajaran (*Learning Content Component*), Komponen Permainan (*Playability Component*), dan Komponen Kegunaan Permainan (*Game Usability Component*). Tujuannya adalah untuk memberikan penilaian praktis dalam proses pengembangan *Game* selama fase produksi. Informasi lebih lanjut tentang instrumen penilaian ini dapat ditemukan pada Tabel 3.3

Tabel 3.3
Instrumen Validasi Respon Siswa

Aspek	Indikator
<i>Game Usability Component</i>	Grafis visual permainan yang menarik
	Menu navigasi yang mudah digunakan
	Permainan ini menyenangkan untuk dimainkan
	Permainan ini memberikan <i>feedback</i> atas tindakan pemain

Tabel 3.3
Instrumen Validasi Respon Siswa

Aspek	Indikator
<i>Playability Component</i>	Permainan ini memberikan tujuan yang jelas
	Permainan ini menyenangkan untuk diulang
	<i>Gameplay</i> yang konsisten
	Permainan ini cukup menantang untuk dimainkan
<i>Learning Content Component</i>	Materi dapat dipelajari dengan mudah
	Materi yang mudah dimengerti
	Bahasa yang digunakan dapat dimengerti

Sumber : Jalil et al. (2023)

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini didasarkan pada metode *Digital Game Based Learning – Instructional Design* (DGBL-ID) yang mengacu pada model yang diusulkan oleh (Nor Azan Mat zin & Wong Seng Yue, 2009) dengan tahapan yang dapat dilihat pada gambar 3.1.

3.5.1 Tahap Analisis

Tahap Analisis dalam Model DGBL-ID merupakan langkah awal dalam pengembangan *Game*, yang bertujuan untuk menganalisis data yang dibutuhkan dan mengumpulkan informasi relevan dari wawancara di SMK Nurul Hidayah. Tahap ini terdiri dari lima aspek yang harus dianalisis sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya. Berikut adalah penjelasan mengenai kelima aspek tersebut:

1) Analisis Masalah

Peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk memahami permasalahan siswa dalam memahami materi karya ilmiah dan keterbatasan sumber belajar yang kurang menarik. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengidentifikasi masalah utama yang dihadapi siswa dalam pembelajaran karya ilmiah dan bagaimana permasalahan tersebut dapat diatasi dengan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

2) Penentuan Karakteristik Siswa

Karakteristik siswa kelas XI akan dianalisis secara keseluruhan tanpa ada kriteria tertentu. Analisis ini bertujuan untuk memahami tingkat pemahaman siswa terhadap materi karya ilmiah dan keterampilan bahasa mereka, yang akan menjadi dasar untuk pengembangan *Game* parafrase.

3) Pernyataan Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan analisis sebelumnya, peneliti akan merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik untuk *Game* parafrase. Tujuan ini mencakup penguasaan teknik parafrase dalam penulisan karya ilmiah dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi karya ilmiah.

4) Penentuan Ide Permainan

Peneliti akan mengembangkan ide *Game* parafrase sebagai solusi untuk permasalahan yang diidentifikasi sebelumnya. Ide permainannya adalah siswa akan bermain dengan cara mengerjakan kalimat yang harus di parafrase. *Game* ini akan dirancang agar sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

5) Definisi Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan dan skenario pembelajaran dalam *Game* akan ditentukan untuk mendukung proses pembelajaran karya ilmiah dan penguasaan teknik parafrase. *Game* ini akan dirancang agar menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa.

3.5.2 Tahap Desain

Tahap desain ini hasil dari tahap analisis sebelumnya. Tahap desain dari DGBL-ID terdapat dua tahapan yang dikerjakan, yaitu :

1) Desain Instruksional

Tahapan pertama adalah Desain Instruksional, di mana peneliti akan menganalisis beberapa aspek pembelajaran yang akan dikembangkan dalam *Game* parafrase. Aspek-aspek ini harus mendukung tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya pada tahap analisis. Rencana pengajaran akan disusun dalam tahap ini, mencakup tahapan pengenalan materi, proses pembelajaran teknik parafrase dalam konteks karya ilmiah, serta tahapan evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Yasmine Nadhira Syadza, 2023

RANCANG BANGUN GAME REPHRASE QUEST SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI KARYA ILMIAH MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS XI DI SMK NURUL HIDAYAH BANDUNG

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

2) Desain Permainan

Selanjutnya, peneliti akan merancang *Game* parafrase dengan menggunakan diagram *flowchart* dan diagram *use case*. Antarmuka *Game* akan dirancang agar intuitif dan menarik bagi siswa, serta konten *Game* akan disesuaikan dengan materi karya ilmiah dan teknik parafrase yang diajarkan.

3.5.3 Tahap Pengembangan

1) Pengembangan Rencana Pembelajaran

Peneliti akan mengembangkan rencana pembelajaran yang terstruktur dan mendukung penggunaan teknik parafrase dalam penulisan karya ilmiah. Langkah-langkah pembelajaran akan terintegrasi dengan *Game* parafrase yang telah dirancang.

2) Pengembangan Sumber Belajar

Materi-materi pendukung pembelajaran seperti contoh karya ilmiah yang dapat diparafrase, panduan, dan sumber belajar menarik lainnya akan dibuat dan diintegrasikan ke dalam *Game*.

3) Pengembangan Prototype

Peneliti akan mengembangkan prototipe *Game* parafrase sebagai versi awal untuk menguji dan mengumpulkan masukan dari guru dan siswa. Selanjutnya, perbaikan dan penyesuaian akan dilakukan berdasarkan umpan balik yang diberikan.

3.5.4 Tahap Uji Kualitas

1) Kualitas Permainan

Game parafrase akan diuji untuk memastikan kualitasnya sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tujuan *Game*. Potensi masalah dan kesalahan dalam *Game* akan diidentifikasi dan diperbaiki.

2) Kualitas Konten Permainan

Konten dalam *Game* akan diperiksa agar sesuai dengan materi karya ilmiah dan teknik parafrase yang diajarkan. Keakuratan informasi dan kesesuaian dengan tingkat pemahaman siswa akan menjadi perhatian dalam pemeriksaan ini.

3) Perbaikan Kualitas Permainan

Berdasarkan hasil pemeriksaan kualitas dan konten, *Game* parafrase akan diperbaiki dan disesuaikan agar siap untuk tahap implementasi.

3.5.5 Tahap Implementasi dan Evaluasi

1) Perilisan

Game parafrase akan diimplementasikan dalam kelas XI sebagai bagian dari pembelajaran materi karya ilmiah. Interaksi siswa dengan *Game* akan dipantau dan respons mereka akan diobservasi.

2) Evaluasi dan Modifikasi

Data tentang efektivitas *Game* dalam mengajarkan teknik parafrase dan meningkatkan pemahaman karya ilmiah siswa akan dikumpulkan dan dievaluasi. Berdasarkan hasil evaluasi, *Game* parafrase akan dimodifikasi dan diperbaiki untuk perbaikan lebih lanjut.

3.6 Analisis Data

Analisis data dalam Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan data yang diperoleh dari angket validasi oleh ahli media, ahli materi, dan angket respon siswa. Skala Likert digunakan dalam angket tersebut untuk memastikan responden memberikan jawaban dengan berbagai tingkatan pada setiap pertanyaan. Data yang dikumpulkan berfokus pada variabel yang dianalisis dalam penelitian ini dengan skala nilai dari 1 hingga 5 (Rianto Rahadi, 2014). Berikut adalah tabel skala Likert yang digunakan:

Tabel 3.4

Tabel Skala Likert

Kategori	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Data yang diperoleh dari angket akan diolah terlebih dahulu sebelum dilakukan analisis. Hal ini dilakukan dengan menggunakan perhitungan *rating scale* dengan rumus:

$$p = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumlan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Peresentase skor

Skor ideal : skor tertinggi setiap butir pertanyaan x jumlah responden

x jumlah butir pertanyaan

Data kuantitatif hasil perhitungan skor presentasi kelayakan, selanjutnya diubah menjadi data kualitatif, hal tersebut digunakan untuk menyimpulkan tingkat pencapaian dari kelayakan media. Menurut Sugiyono (2015) hasil skala rating setelah diubah menjadi peresentase rerata kemudian ditafsirkan ke dalam bentuk kualitatif dengan rincian skala sebagai berikut :

Tabel 3.5
Kriteria Kelayakan

Kategori	Skor
Sangat Tidak Layak	0% - 20%
Tidak Layak	21% - 40%
Cukup Layak	41% - 60%
Layak	61% - 80%
Sangat Layak	81% - 100%

Sumber : Damayanti et al. (2018)