

BAB III

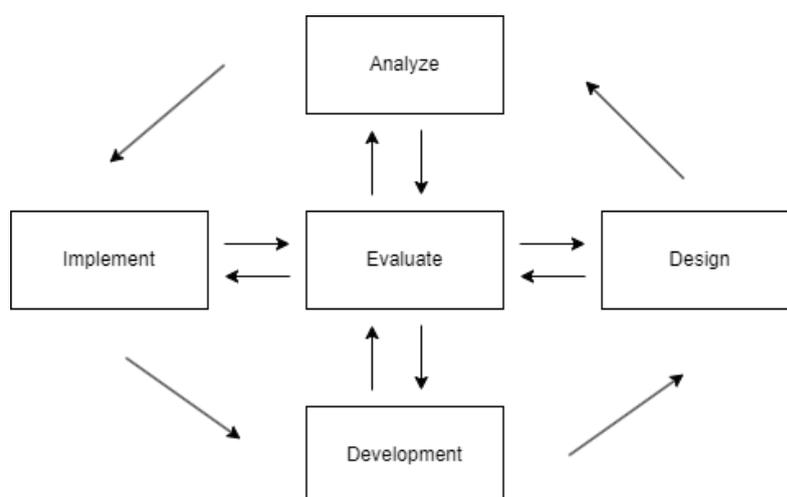
METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Tujuan digunakannya pendekatan kuantitatif deskriptif ialah untuk menganalisis instrumen kevalidan yang mana menggunakan data terpusat dari para ahli, tenaga pendidik, dan angket siswa atas pengembangan media pembelajaran ini. Penelitian kuantitatif deskriptif ialah penelitian mendeskripsikan, meneliti, dan menjelaskan terkait sesuatu hal dan pada akhirnya dapat ditarik kesimpulan dari hasil pengamatan berupa data-data angka (Sulistyawati *et al.*, 2022). Data kuantitatif ialah data yang diperoleh dari lapangan dan berupa angka (Nuryati *et al.*, 2022). Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penelitian kuantitatif deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan, meneliti, dan menjelaskan suatu objek penelitian dengan mengumpulkan dan menganalisis data kuantitatif berupa angka yang diperoleh secara empiris dari lapangan agar dapat ditarik kesimpulannya.

Desain penelitian merupakan proses perencanaan dan pelaksanaan penelitian secara keseluruhan yang membantu pengumpulan dan analisis data penelitian (Herdayati & Syahrial, 2019). Desain penelitian pada penelitian ini adalah ADDIE. Desain penelitian ADDIE digunakan untuk penelitian pengembangan beberapa produk dan instruksional bahan ajar, strategi pembelajaran, dan metode pembelajaran (Puspasari & Suryaningsih, 2019). Dick dan Carry (dalam Rusmayana., 2021) menjelaskan bahwa model penelitian pengembangan ADDIE atau model lima tahapan mencakup tahapan *analysis*, *design*, *development* atau *production*, *implementation* atau *delivery*, dan *evaluations*.

Model penelitian ini termasuk salah satu model dengan prosedur yang relatif sederhana namun sistematis dalam pelaksanaan implementasinya (Hadi & Agustina, 2016). Menurut Kurnia *et al* (2019), berikut adalah tahapan dari model ADDIE sebagai desain sistem pembelajaran:



Gambar 3. 1 Desain ADDIE (Kurnia *et al*, 2019)

Beberapa tahapan dari pengembangan model ADDIE dijelaskan oleh Dick (Maydiantoro, 2021) sebagai berikut:

1. *Analyze* (Analisis)

Awal mula dari model ADDIE adalah menganalisis kebutuhan dalam pengembangan produk (media, model, bahan ajar, dan metode). Awal pengembangan bisa dimulai dari identifikasi masalah yang telah atau sudah diimplementasikan. Permasalahan yang terjadi dapat berasal dari teknologi, sasaran, karakteristik siswa, dan lingkungan belajar yang sudah tidak sesuai lagi sehingga perlu pembaharuan.

2. *Design* (Perancangan)

Perancangan dapat diawali dengan merancang konten dan konsep produk secara keseluruhan. Perancangan tersebut ditujukan untuk konten produk dan harus disusun secara menyeluruh dan jelas. Pada tahap ini, perancangan produk bersifat konseptual yang nantinya akan menjadi dasar dalam pengembangan.

3. *Development or Production* (Pengembangan)

Pada tahap perancangan, kerangka masih bersifat konseptual untuk produk baru yang akan dikembangkan. Di dalam tahap ini, kerangka tersebut sudah siap untuk diwujudkan ke dalam produk siap pakai. Pada tahap ini juga perlu diperhatikan instrumen dalam mengukur kinerja produk.

4. *Implementation or Delivery* (Implementasi)

Tujuan dari diadakannya implementasi ialah agar mendapatkan tanggapan atau umpan balik terhadap produk yang sudah dikembangkan atau dibuat. Evaluasi tahap awal didapatkan dari pertanyaan yang dikaitkan dengan tujuan dalam pengembangan produk. Penerapan tersebut mengacu pada rancangan produk yang sudah disusun sebelumnya.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Langkah akhir adalah evaluasi yang mana memberikan umpan balik atau respons kepada pengguna produk. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan perbaikan atau revisi yang kemudian akan dilakukan sesuai dengan hasil yang didapatkan. Tujuan dari evaluasi ini ialah untuk mengukur tujuan yang dicapai pada saat pengembangan produk.

3.2. Partisipan

Penelitian dalam pengembangan media pembelajaran ini dilakukan di SMK Negeri 3 Pandeglang, Banten. Penelitian ini melibatkan siswa dari kelas X Agribisnis Perikanan Air Tawar dan guru yang berkaitan langsung dengan materi yang dibawakan. Penelitian ini dilaksanakan pada 5 Juni 2024 yang mana sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat.

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi ialah seluruh subjek penelitian yang dimana pada penelitian ini populasinya ialah validator media terdiri dari 3 ahli yaitu dosen pendidikan kelautan dan perikanan, dosen sistem informasi kelautan, dan praktisi pendidik di SMKN 3 Pandeglang. Validator materi terdiri dari 2 orang yaitu dosen Pendidikan kelautan dan perikanan dan praktisi pendidik di SMKN 3 Pandeglang. Siswa kelas X Jurusan Agribisnis Perikanan Air Tawar di SMK Negeri 3 Pandeglang sebanyak satu kelas terdiri dari 35 orang siswa.

3.3.2. Sampel

Teknik dari sampel yang digunakan pada penelitian ini ialah *simple random sampling*. Teknik ini pada pemilihan sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang terdapat pada populasi (Sugiyono, 2020). Sampel pada penelitian ini adalah siswa yang mempelajari materi morfologi ikan yaitu kelas X

Agribisnis Perikanan Air Tawar di SMK Negeri 3 Pandeglang terdiri dari 16 orang siswa.

3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini berkaitan dengan kriteria penelitian media pembelajaran berdasarkan kualitas dengan beberapa modifikasi berdasarkan pada kebutuhan peneliti pada penelitian. Instrumen yang digunakan pada pengumpulan data dalam penelitian ini ialah lembar validasi, respon pendidik, lembar angket siswa dan wawancara.

Tabel 3. 1
Instrumen Penelitian

No	Instrumen	Tujuan	Sasaran	Waktu
1.	Angket validasi ahli media	Memperoleh saran dan penilaian kelayakan media	Ahli media	Selama Penelitian
2.	Angket validasi ahli materi	Memperoleh saran dan penilaian kelayakan materi	Ahli materi	Selama Penelitian
3.	Angket respon siswa	Memperoleh saran dan penilaian kelayakan media pembelajaran untuk digunakan	Peserta didik di SMKN 3 Pandeglang	Selama Penelitian
4.	Angket respon pendidik	Mengetahui tanggapan, komentar dan saran mengenai media pembelajaran	Pendidik di SMKN 3 Pandeglang	Selama Penelitian
5.	Wawancara	Mengetahui bagaimana pembelajaran morfologi ikan dilaksanakan di sekolah dan media apa saja yang dipergunakan ketika proses belajar mengajar	Pendidik di SMKN 3 Pandeglang	Selama Penelitian

6.	Dokumentasi	Mendokumentasikan uji coba penggunaan media pembelajaran	Pendidik dan Peserta di SMKN 3 Pandeglang	Selama Penelitian
----	-------------	--	---	-------------------

Sumber: Dokumentasi Penelitian 2024

Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penilaian kelayakan media pembelajaran dari segi materi dan media adalah angket. Lembar angket validasi ini dipergunakan juga untuk kolom saran bagi para validator. Lembar validasi diberikan kepada masing-masing ahli media dan materi yaitu dosen dan tenaga pendidik di sekolah. Angket respon atau umpan balik siswa dipergunakan untuk mengetahui umpan balik dari siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen wawancara dipergunakan pada penelitian untuk mengetahui tanggapan dan saran dari pendidik mata pelajaran dasar-dasar budidaya perairan Program Keahlian Agribisnis Perikanan Air Tawar di sekolah. Semua instrumen ini dilaksanakan selama proses penelitian.

Instrumen penelitian pada penelitian ini melalui data non tes menggunakan instrumen lembar validasi dan angket:

3.4.1. Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi digunakan sebagai acuan pertimbangan revisi dari media pembelajaran menggunakan pendekatan *deep learning* dengan algoritma YOLOv5. Lembar validasi ahli ini ditujukan kepada validator ahli media dan materi dosen program studi Pendidikan kelautan dan perikanan, tenaga pendidik. Berikut adalah tabel dari kisi-kisi lembar validasi media pembelajaran:

a. Validasi Ahli Media

Lembar validasi ahli akan ditujukan kepada validator ahli media dosen program studi Pendidikan Kelautan dan Perikanan, dosen Sistem Informasi Kelautan, dan praktisi guru kejuruan perikanan. Berikut adalah tabel kisi-kisi dari lembar validasi media pembelajaran:

Tabel 3. 2
Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penelitian	Indikator	Jumlah Butir	Butir Item
1.	Aspek Kelayakan Tampilan Desain Layar	Tata letak (<i>Lay Out</i>)	2	1, 3
		Kemenarikan Desain	3	2, 4, 5
2.	Aspek Kelayakan Kemudahan Penggunaan	Sistematika Penyajian	1	7
		Kemudahan Pengoprasian	4	6, 8, 9
3.	Aspek Kelayakan Konsisten	Konsistensi Penyusunan media pembelajaran	3	10, 11, 12
4.	Aspek Kelayakan Kegrafikan	Penggunaan warna dan huruf	2	13, 15
		Penggunaan ilustrasi gambar dan video	1	14
5.	Aspek Kelayakan Kebermanfaatan	Melatih dan meningkatkan kemampuan peserta didik	2	16, 17
		Kemudahan interaksi pada penggunaan media pembelajaran dan kemudahan kegiatan pembelajaran	3	18, 19, 20

Sumber: Modifikasi dari Arigiyati *et.al.*, (2018)

b. Validasi Ahli Materi

Lembar validasi ahli akan ditujukan kepada validator ahli materi dosen program studi pendidikan kelautan dan perikanan dan praktisi guru kejuruan perikanan. Berikut adalah tabel kisi-kisi dari lembar validasi materi pembelajaran:

Tabel 3. 3
Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penelitian	Indikator	Jumlah Butir	Butir Item
1.	Aspek Cakupan Materi	Kelengkapan Materi	1	1

		Kedalaman Materi	1	2
		Akurasi Fakta	1	3
2.	Aspek Akurasi Materi	Akurasi	1	4
		Konsep/Prinsip/Hukum/Teori		
3.	Aspek Keterkinian/Ketermasaan	Konsistensi Penyusunan media pembelajaran	1	5
	Fitur	<i>Real Life</i>	1	6
4.	Aspek Teknik Penyajian	Konsistensi/Sistematika	1	7
		Sajian		
		Efektifitas Teknik Penyajian	1	8
5.	Aspek Pendukung Penyajian Materi	Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi (gambar dan elemen lainnya) dengan materi	1	9
		Pembangkitan Motivasi Belajar pada Awal Media	1	10
6.	Aspek Penyajian Pembelajaran	Memicu Keterlibatan Aktif Peserta Didik	1	11
		Komunikasi Interaktif	1	12

Sumber: Modifikasi dari Fidarti & Nurharini (2023)

3.4.2. Lembar Angket Siswa

Lembar angket yang dipergunakan pada penelitian ini merupakan angket respon atau umpan balik dari siswa bahan perbaikan media pembelajaran pendekatan *deep learning* dengan algoritma YOLOv5. Lembar angket ditujukan untuk siswa kelas 10 jurusan Agribisnis Perikanan Air Tawar (APAT) SMK Negeri 3 Pandeglang. Lembar angket bertujuan untuk mengetahui penilaian mahasiswa terhadap peneliti sebagai pendidik dalam mengimplementasikan media pembelajaran menggunakan pendekatan *deep learning* dengan algoritma YOLOv5. Pada lembar angket siswa ini, peneliti menggunakan skala bertingkat dengan empat kategori penilaian, yaitu: 4 (Sangat Baik), 3 (Baik), 2 (Kurang Baik), 1 (Tidak Baik).

Tabel 3. 4
Kisi-kisi Lembar Angket Umpan Balik Mahasiswa

No.	Aspek Penelitian	Indikator	Jumlah Butir	Butir Item
1.	Aspek Perangkat Lunak	<i>Interaction Usability</i> (Kemudahan digunakan)	3	1, 2, 6
		<i>Accessibility</i> (Kemudahan Akses)	2	3, 4
		<i>Reusability</i> (Kemudahan untuk dikembangkan media lain)	1	5
2.	Aspek Pembelajaran	<i>Content Quality</i> (Kualitas isi/Materi)	2	11, 12
		<i>Learning Goal Alignment</i> (Pembelajaran)	2	10, 13
		<i>Feedback and Adaptation</i> (Umpan Balik dan Adaptasi)	3	6, 7, 8
		<i>Motivation</i> (Motivasi)	1	9
3.	Aspek Komunikasi Visual	<i>Presentation Design</i> (Desain).	7	14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

Sumber: Modifikasi dari Magfiroh (2017)

3.5. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ialah tahap-tahap atau serangkaian yang dilakukan oleh penelitian supaya penelitian mampu menghasilkan *output* yang maksimal, dimulai dari persiapan hingga pengolahan data. Berikut merupakan prosedur penelitian dari pengembangan media pembelajaran.

3.5.1. Persiapan

Tahap persiapan adalah mempersiapkan hal-hal yang akan menunjang pengembangan media pembelajaran. Berikut yang dipersiapkan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan pendekatan *deep learning* dengan algoritma YOLOv5 pada materi morfologi ikan:

- 1) Membuat rancangan awal media pembelajaran berupa storyboard melalui laman web Figma.
- 2) Membuat *modeling* YOLOv5 dimulai dengan tahap pengumpulan dataset berupa gambar ikan yang dikumpulkan melalui Google image dan fishbase.
- 3) Mengakses HTML, CSS, JavaScript, dan Python untuk pembuatan media pembelajaran dengan *output* berupa laman web.
- 4) Pembuatan instrument penelitian berupa lembar validasi yang bertujuan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran dari ahli media dan ahli materi. Pembuatan angket siswa untuk mendapatkan umpan balik dari siswa setelah menggunakan media pembelajaran.
- 5) Pengajuan surat penelitian kepada pihak akademik kemaritiman Universitas Pendidikan Indonesia.

3.5.2. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini dikembangkan dengan model ADDIE. Berikut adalah tahap-tahap dalam pengembangan media pembelajaran:

- 1) *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis merupakan proses mendefinisikan masalah yang terjadi dan menemukan solusi untuk mengatasi hal tersebut. Analisis ini meliputi sumber belajar, media pembelajaran, lingkungan belajar, dan karakteristik siswa. Media pembelajaran ini diharapkan mampu menjadi solusi untuk permasalahan pembelajaran morfologi ikan dengan keunggulan media pembelajara yang gratis, fleksibel, dan mudah untuk diakses.

- 2) *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan atau biasa dikenal dengan *design*. Merupakan tahap pengembangan produk yang selanjutnya akan dikembangkan lebih lanjut berdasarkan data-data yang diperoleh dari proses analisis. Berikut merupakan tahapan dari perancangan:

a) Pembuatan *storyboard*

Storyboard adalah gambaran awal dari media pembelajaran yang selanjutnya dijadikan panduan pada proses pembuatan media pembelajaran. Pembuatan *storyboard* ini menggunakan pemanfaatan dari *website* Figma. Tampilan *storyboard* dapat dilihat pada lampiran 5.

b) Pembuatan modeling fitur pendeteksi morfologi ikan pada YOLOv5

Pada tahap ini dilakukan pembuatan fitur pendeteksi bagian dari morfologi ikan dengan algoritma YOLOv5. Dimulai dari tahap pengolahan dataset yang sebelumnya dipersiapkan, melakukan *training* pada *dataset*, dan melakukan evaluasi terhadap fitur dengan tujuan agar mencari hasil yang paling maksimal. Semakin baik hasil evaluasi maka semakin baik pula hasil deteksi yang dihasilkan.

c) Penentuan materi

Peneliti menentukan materi dengan sumber utama dari buku teks bahan ajar siswa berjudul “Dasar-dasar Budidaya Perairan”, jurnal, dan laman web yang berkaitan. Adapun materi yang digunakan ialah terkait morfologi ikan.

d) Pembuatan produk media pembelajaran

Tahap ini dilakukannya pengkodean melalui HTML, CSS, dan Java Script sesuai dengan desain yang sudah dirancang sebelumnya pada pembuatan *storyboard*.

3) *Development or Production* (Pengembangan)

Pengembangan merupakan proses pembuatan media pembelajaran yang sebelumnya sudah di rancang menjadi produk yang siap dipergunakan. Berikut tahapan yang dilakukan pada bagian pengembangan.

a) Pengembangan media pembelajaran (*deployment website*)

Tahap pengembangan ini ialah tahap agar media pembelajaran ini bisa diakses oleh perangkat manapun. Media pembelajaran ini dapat diakses melalui desktop, iphone, dan android.

b) Validasi Ahli Materi dan Media

Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang hasilnya berupa saran, masukan, dan komentar yang nantinya dijadikan acuan untuk perbaikan pada media pembelajaran sebelum dipergunakan oleh siswa di sekolah.

c) Validasi praktisi guru mata pelajaran

Validasi dilakukan oleh praktisi pembelajaran dasar-dasar budidaya perairan di sekolah yang hasilnya berupa saran, masukan, dan komentar yang nantinya dijadikan acuan untuk perbaikan pada media pembelajaran sebelum dipergunakan oleh siswa di sekolah.

4) *Implementation or Delivery* (Implementasi)

Tahapan implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas melibatkan siswa kelas X Agribisnis Perikanan Air Tawar di SMK Negeri 3 Pandeglang. Setelah uji coba dilakukan, siswa diarahkan untuk mengisi angket umpan balik. Hasil dari angket ini dipertimbangkan pada tahap evaluasi berikutnya.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan evaluasi adalah langkah akhir yang dilakukan pada model ADDIE yang melibatkan hasil kritik dan saran yang didapatkan dari angket siswa yang telah dilakukan di tahap implementasi. Evaluasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dari media pembelajaran menggunakan pendekatan *deep learning* dengan algoritma YOLOv5 pada materi morfologi ikan pada penelitian berikutnya.

3.5.3. Pengolahan dan Analisis Data

Setelah melakukan tahapan ADDIE, data yang telah didapatkan selanjutnya harus diolah supaya dapat ditarik kesimpulan. Berikut langkah-langkah yang dilakukan saat analisis dan pengolahan data.

- 1) Pengolahan data pada lembar validasi ahli media, ahli media, dan praktisi guru mata pelajaran.
- 2) Pengolahan data pada angket responden siswa
- 3) Menganalisis data berdasarkan pada hasil penelitian data yang sudah diperoleh
- 4) Data yang sudah diolah maka mampu ditarik kesimpulan.

3.6. Analisis Data

Tujuan dari pengolahan data ialah untuk mengembangkan media pembelajaran yang berkualitas dengan memenuhi indikator dari kevalidan media pembelajaran. Beberapa langkah dalam menganalisis kualitas media pembelajaran yang dikembangkan ialah:

3.6.1. Analisis Data Validasi

Analisis data validasi terdiri atas validasi ahli media dan validasi ahli materi dari media pembelajaran. Analisis data lembar validasi ahli terhadap media pembelajaran menggunakan pendekatan *deep learning* dengan algoritma YOLOv5 bertujuan untuk mengetahui kevalidan atas produk media pembelajaran yang dikembangkan. Data-data yang diperoleh ialah dari dosen program studi pendidikan kelautan dan perikanan, dosen program studi sistem informasi kelautan, dan pendidik sekolah menengah kejuruan perikanan SMK Negeri 3 Pandeglang. Penilaian validasi dilakukan melakukan pemberian skor pada aspek penilaian. Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan pendidik dianalisis menggunakan skala pengukuran Skala *Likert*.

Skala *Likert* dipergunakan untuk mengukur pendapat, sikap, persepsi, dan respon sekelompok atau seseorang pada variabel penelitian. Skor skala *Likert* dimulai dari satu hingga empat dengan kriteria sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju kemudian dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dari kelayakan media pembelajaran menjadi sangat baik, baik, tidak baik, dan sangat tidak baik (Sugiyono, 2020).

Tabel 3. 5

Pedoman Penskoran Lembar Validasi (Skala *Likert*)

No	Skala Nilai	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Tidak Baik	2
4.	Sangat Tidak Baik	1

Sumber: Modifikasi dari Sugiyono (2020)

Data yang telah diperoleh merupakan data kualitatif. Selanjutnya data akan diubah ke bentuk data kuantitatif sesuai dengan bobot skor . Dengan rumus sebagai berikut:

$$R = \frac{S}{N} \times 100\%$$

(Eq. 3. 1)

Sumber: Aini *et al.*, (2023)

Keterangan:

R : Persentase rata-rata skor

S : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimal

Data hasil presentase ini selanjutnya dianalisis secara deskriptif sesuai dengan kriteria kevalidan media pembelajaran.

Tabel 3. 6
Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
85, 01%-100,00%	Sangat Valid, atau data digunakan tanpa revisi
70,01%-85,00%	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
50,01%-70,00%	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
01,00%-50,00%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan

Sumber: Modifikasi dari Rozak *et al.*, (2018)

Dijelaskan oleh Rozak *et al.*, (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran memenuhi syarat valid minimal hasil kevalidan diperoleh pada kategori **Cukup Valid**.

3.6.2. Lembar Angket

Lembar angket respon atau umpan balik dipergunakan untuk mengetahui penilaian dari siswa terhadap kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan serta mengetahui penilaian siswa terhadap peneliti sebagai pendidikan dalam mengimplementasikan media pembelajaran menggunakan pendekatan *deep learning* dengan algoritma YOLOv5. Data dari hasil angket diperoleh dari siswa jurusan Agribisnis Perikanan Air Tawar (APAT) SMK Negeri 3 Pandeglang. Penilaian lembar angket dilakukan melalui pemberian skor pada aspek penilaian.

Tabel 3. 7
Pedoman Penskoran Lembar Angket (Skala *Likert*)

No	Skala Nilai	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Tidak Baik	2
4.	Sangat Tidak Baik	1

Sumber: Modifikasi dari Sugiyono (2020)

Data yang telah diperoleh merupakan data kualitatif. Selanjutnya data akan diubah ke bentuk data kuantitatif sesuai dengan bobot skor . Dengan rumus sebagai berikut:

$$R = \frac{S}{N} \times 100\%$$

(Eq. 3. 2)

Sumber: Aini *et al.*, (2023)

Keterangan:

R : Persentase rata-rata skor

S : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimal

Data hasil presentase ini selanjutnya dianalisis secara deskriptif sesuai dengan kriteria kemenarikan media pembelajaran.

Tabel 3. 8
Kriteria Kemenarikan Media Pembelajaran

Kriteria Kemenarikan	Tingkat Kemenarikan
76%-100%	Sangat Menarik
51%-75%	Menarik
26%-50%	Cukup Menarik
0%-25%	Tidak Menarik

Sumber: Modifikasi dari Daniar *et al.*, (2022)

Dijelaskan oleh Daniar *et al.*, (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran memenuhi syarat menarik minimal hasil kemenarikan diperoleh pada kategori **Menarik**.