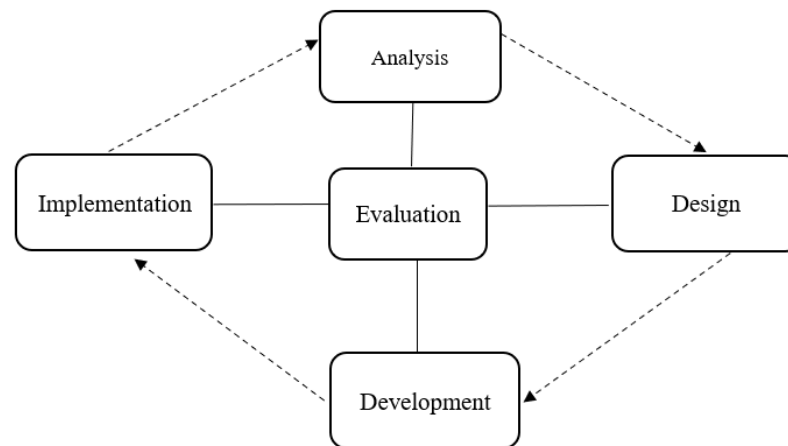


## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian pengembangan yang dilakukan yaitu menggunakan *Research and Development* (R&D). menurut Pendapat Sugiyono, n.d. (2014) *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan *mix method*, yang memadukan metode kuantitatif dan kualitatif untuk mendapatkan data yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan yang diterapkan mencakup lima tahap utama: 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) pelaksanaan, dan 5) evaluasi (Sugihartini & Yudiana, 2018). Model ADDIE dikenal sebagai pendekatan sistematis yang membagi proses perencanaan menjadi beberapa tahap. Setiap tahap disusun secara berurutan dan logis, di mana hasil dari tahap sebelumnya digunakan sebagai dasar atau masukan untuk tahap berikutnya (Rachma et al., 2023). Model ADDIE telah diterapkan dalam pengembangan berbagai jenis produk. Misalnya, model ADDIE telah digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif untuk pembelajaran bahasa inggris (Shaquile & Zen, 2023). Model ADDIE juga telah dimanfaatkan untuk mengembangkan perangkat lunak seperti aplikasi (Bata & Anggi pranoto, 2023). Kemudian ADDIE juga diterapkan dalam perancangan permainan atau game berbasis digital (Alifira R & Andika A, 2021).



Sumber : (Wiryaningtyas et al., 2023)

**Gambar 3. 1 Pengembangan Model ADDIE.**

Tahapan Tahapan pengembangan multimedia interaktif berbasis game dalam penelitian ini dirancang dengan menggunakan model ADDIE (Branch, 2009).

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama yang dilakukan adalah analisis studi lapangan. Studi lapangan ini melibatkan wawancara dan observasi dengan guru sekolah dasar untuk mengetahui kondisi lingkungan sekolah, kurikulum yang digunakan, proses pembelajaran matematika, permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran, serta kebutuhan media pembelajaran untuk memvisualisasikan materi. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengumpulkan informasi awal yang diperlukan dalam melanjutkan tahap selanjutnya

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti merancang solusi berupa pengembangan multimedia interaktif berbasis game pada pembelajaran konsep perkalian di Sekolah Dasar. Pada tahap perancangan ini terdapat beberapa Langkah untuk yang disiapkan untuk pengembangan multimedia interaktif berbasis game pada materi konsep perkalian. Pada tahap perancangan ini peneliti menentukan aplikasi yang cocok untuk digunakan dalam pembuatan media, kemudian pembuatan rancangan atau *Storyboard* multimedia, kemudian menentukan

animasi, music, background, sound effect, dan gambar. Desain ini mencakup materi pembelajaran, video animasi, game atau permainan interaktif dan elemen-elemen lainnya yang akan dimasukkan kedalam multimedia tersebut, dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* untuk merancang multimedia interaktif berbasis game. *Articulate Storyline* dipilih karena kemudahannya dalam penggunaan, efisiensi, keakuratan, serta manfaat yang diberikan. Media ini dilengkapi dengan animasi, gambar, dan audio, yang menjadikannya interaktif sekaligus efektif dalam mendukung pembelajaran (Hafiedz et al., 2023).

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap Pengembangan merupakan proses mewujudkan rancangan menjadi produk nyata. Produk tersebut dikembangkan sesuai dengan desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya, memastikan kesesuaian antara konsep dan implementasinya (Purnamasari, 2019). pada tahap ini peneliti mengembangkan multimedia interaktif berbasis game pada pembelajaran perkalian. Pengembangan dilakukan dengan mengintegrasikan elemen visual, audio, dan interaktivitas sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Multimedia interaktif berbasis game yang dikembangkan akan melalui proses validasi oleh para ahli untuk memastikan kualitas dan kelayakannya. Validator yang dilibatkan terdiri dari dua dosen dengan keahlian di bidang media, dan materi. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi, efektivitas tampilan media, dan kejelasan bahasa yang digunakan agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Setiap komentar dan masukan yang diberikan oleh para validator akan dijadikan acuan utama dalam proses revisi. Validasi dilakukan secara menyeluruh dan berulang hingga multimedia ini dinyatakan memenuhi standar kelayakan dan siap diterapkan dalam pembelajaran

### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah dilakukan validasi oleh ahli Langkah selanjutnya yaitu tahap implementasi. Pada tahap implementasi ini dilakukan sebanyak 2 kali uji

coba terbatas dan uji coba lapangan. Implementasi yang pertama yaitu dilakukan dengan cara uji coba terbatas dilakukan kepada 5 orang peserta didik kelas III dengan Teknik pengambilan random sampling. Implementasi yang kedua dilakukan kepada seluruh peserta didik kelas III.

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam mengembangkan produk. Evaluasi adalah proses pengumpulan informasi secara kuantitatif., dalam model ADDIE evaluasi terbagi menjadi dua jenis, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif berfokus pada mengevaluasi keefektifan rancangan dan proses pengembangan, sedangkan evaluasi sumatif berfokus pada efektivitas pengajaran, pencapaian tujuan pembelajaran, dan hasil belajar yang dicapai peserta didik (Magdalena et al., 2020). Dalam penelitian ini, evaluasi formatif dilakukan mencakup proses validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa. Evaluasi juga dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Tahapan ini bertujuan untuk mengukur kualitas serta keefektifan produk yang dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan memberikan manfaat optimal bagi pengguna

### 3.2 Partisipan Dan Tempat Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini tentunya terdapat partisipan dan tempat melakukan penelitian tersebut. Adapun partisipan dan tempat melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 3.2.1 Partisipan

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas III SDN Condong. Adapun jumlah peserta didik kelas III di SDN Condong tersebut berjumlah 20 peserta didik dalam satu kelas.

#### 3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di SDN Condong, Kecamatan Cibeureum, Kota Tasikmalaya Jawa Barat

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini tentunya dibutuhkan mengumpulkan data. Adapun pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan observasi, wawancara, penilaian para ahli, angket, dan studi dokumentasi. Penjelasan sebagai berikut :

#### 3.3.1 Observasi

Metode observasi yang diterapkan berupa pengamatan atau penginderaan langsung terhadap objek, kondisi, situasi, proses, atau perilaku tertentu (Yusra & Zulkarnain, 2021). Observasi dilakukan oleh peneliti sebanyak dua kali yaitu pada saat studi pendahuluan untuk analisis kebutuhan dan uji coba produk. Pada saat analisis kebutuhan observasi bertujuan untuk mendapatkan data terkait kondisi pembelajaran seperti penggunaan model pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran, karakteristik peserta didik serta permasalahan dan kebutuhan produk di sekolah. Sementara pada saat uji coba produk observasi yang dilakukan bertujuan untuk melihat proses penggunaan produk yang sedang diimplementasikan, sehingga dapat mengetahui kegiatan peserta didik secara langsung ketika media pembelajaran digunakan

#### 3.3.2 Wawancara

Wawancara merupakan Teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden untuk mengumpulkan data berupa pendapat, pengalaman, serta persepsi (Ardiansyah et al., 2023). Teknik pengumpulan data dengan wawancara pada penelitian ini dilaksanakan kepada guru kelas III Sekolah Dasar. Wawancara yang dilakukan peneliti adalah untuk memperoleh data informasi yang terjadi di lapangan. Peneliti mengetahui pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, Pembelajaran Perkalian di Sekolah Dasar, penggunaan media pembelajaran di Sekolah Dasar, dan mengetahui kendala apa saja yang terjadi pada saat pembelajaran perkalian di Sekolah Dasar.

#### 3.3.3 Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan topik pembahasan oleh

peneliti (Prawiyogi et al., 2021). Studi dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan analisis terhadap dokumen-dokumen yang relevan dengan topik penelitian seperti silabus, kurikulum, modul ajar, media pembelajaran atau catatan hasil belajar. Selain itu studi dokumen juga bisa berupa foto-foto saat wawancara dengan guru, saat pengimplementasian uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Studi dokumentasi ini dilakukan untuk memastikan keakuratan dan relevansi data yang diambil dari dokumen-dokumen tersebut

### **3.3.4 Penilaian Para Ahli**

Teknik pengumpulan data menggunakan penilaian para ahli dilakukan dengan melibatkan tenaga ahli yang sudah berpengalaman terkait dengan konten materi dan media pembelajaran untuk menilai dan mengevaluasi produk yang dirancang melalui proses validasi ahli. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian produk yang telah dirancang. Selain itu Guru di sekolah Dasar berperan sebagai ahli dalam menilai kesesuaian produk yang dirancang dengan penggunaannya di lapangan. Para ahli tersebut akan menerima lembar validasi sebagai panduan dalam merancang produk sesuai dengan harapan peneliti.

### **3.3.5 Angket**

Menurut pendapat Sugiyono, (2022) angket atau kuesioner merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk jawabannya. Angket diberikan kepada peserta didik kelas III setelah uji coba produk selesai dilakukan. Angket tersebut terdiri atas sejumlah pertanyaan dengan jawaban berupa pilihan "ya" atau "tidak". Peserta didik diminta memberikan tanda centang pada jawaban yang sesuai dengan pernyataan tersebut.

## **3.4 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan bagian penting dan tak terpisahkan dari komponen metodologi penelitian. Instrumen ini berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk mengumpulkan, memeriksa, atau menyelidiki suatu masalah yang sedang diteliti. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen hanyalah alat yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang akurat (Agustina, 2017).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi, kuesioner atau angket, serta pedoman dokumen. Penjelasan mengenai masing-masing aspek dari instrumen tersebut adalah sebagai berikut:

### 3.4.1 Lembar Observasi

Lembar observasi ini digunakan dalam mengumpulkan data awal untuk mengetahui kondisi lingkungan sekolah dan kondisi pembelajaran. Pada tahap berikutnya dilakukan saat implementasi untuk mengumpulkan data mengenai respons peserta didik.

**Tabel 3. 1 Instrumen Lembar Observasi**

| Aspek                      | Sub-Aspek                                    |
|----------------------------|----------------------------------------------|
| Kondisi Lingkungan Sekolah | Jaringan dan koneksi internet sekolah        |
|                            | Ketersediaan fasilitas teknologi             |
|                            | Ketersediaan media pembelajaran              |
| Kondisi Pembelajaran       | Minat peserta didik dalam belajar matematika |
|                            | Keterlibatan peserta didik dalam belajar     |

(Sumber diadaptasi : Widiastika et al., 2020)

### 3.4.2 Lembar Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru kelas III. Wawancara yang dilakukan mengenai kurikulum yang digunakan, pembelajaran matematika, permasalahan pada pembelajaran perkalian, karakteristik peserta didik, dan media pembelajaran digital. Hasil wawancara tersebut akan digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan.

**Tabel 3. 2 Instrumen Lembar Wawancara Guru**

| Aspek         | Indikator                          |
|---------------|------------------------------------|
| Kurikulum     | Kurikulum yang digunakan disekolah |
| Peserta Didik | Jumlah peserta didik               |

| Aspek                                         | Indikator                                                         |
|-----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
|                                               | Karakteristik                                                     |
| Pembelajaran matematika pada materi perkalian | Proses pembelajaran matematika materi perkalian                   |
|                                               | Kendala yang dialami dalam                                        |
| Media pembelajaran                            | Penggunaan media pembelajaran                                     |
|                                               | Efektivitas media pembelajaran                                    |
|                                               | Interaktivitas media pembelajaran                                 |
|                                               | Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran |
| <b>Multimedia Interaktif berbasis game</b>    | Pengetahuan guru tentang multimedia interaktif berbasis game      |
|                                               | Pengalaman guru menggunakan multimedia interaktif berbasis game   |

(Sumber diadaptasi : Oktarizka & Abidin, 2024)

### 3.4.3 Lembar Studi Dokumentasi

Lembar studi dokumen digunakan untuk memperkuat data yang telah dikumpulkan serta mendukung proses pengecekan dan pencatatan kebutuhan dalam pengembangan produk.

**Tabel 3. 3 Instrumen Lembar Studi Dokumen**

| No | Dokumen            |
|----|--------------------|
| 1  | Kurikulum          |
| 2  | Bahan Ajar         |
| 3  | Modul              |
| 4  | Media Pembelajaran |

( Sumber diadaptasi :Andriana et al., 2017)



**Tabel 3. 4 Instrumen Analisis Multimedia Interaktif**

| No | Aspek    | Sub-Aspek      | Indikator                                                               |
|----|----------|----------------|-------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Isi      | Bahasa         | Kebenaran tanda baca                                                    |
|    |          |                | Kebenaran ejaan                                                         |
|    |          |                | Ketepatan penggunaan istilah dalam konteks pembelajaran                 |
| 2  | Tampilan | Teks/Tipografi | Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca                              |
|    |          |                | Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca                                |
|    |          |                | Teks disusun dengan jelas dan mudah dipahami                            |
| 3  |          | Gambar         | Gambar mendukung penjelasan materi.                                     |
|    |          |                | Gambar ditampilkan dengan resolusi yang jelas dan tidak buram           |
| 3  |          | Video          | Video relevan dengan tujuan materi.                                     |
|    |          |                | Gambar dalam video mendukung penjelasan                                 |
| 4  |          | Audio          | Kualitas suara                                                          |
|    |          |                | Audio tidak mengganggu konsentrasi belajar.                             |
|    |          |                | Ketepatan sound effect dengan umpan balik                               |
|    |          |                | Audio dalam video terdengar jelas dan sinkron dengan gambar serta teks. |

| No | Aspek         | Sub-Aspek      | Indikator                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----|---------------|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5  | Instruksional | Navigasi       | Ketepatan penggunaan tombol navigasi dengan fungsi<br>Kejelasan simbol atau label pada tombol navigasi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 6  |               | Interaktifitas | Media memberikan umpan balik secara langsung<br>Umpan balik ditampilkan dalam bentuk teks, suara, gambar, atau animasi yang mudah dipahami.<br>Umpan balik memuat penjelasan petunjuk perbaikan atau maju ke langkah berikutnya.<br>Media dapat digunakan berulang kali.<br>Media dapat diakses di berbagai perangkat.<br>Media dapat diatur sesuai dengan kebutuhan.<br>Media memberikan fasilitas bagi peserta didik untuk mengeksplorasi dan menemukan konsep secara mandiri melalui aktivitas penemuan |

(Sumber diadaptasi : Ali, 2022; Aryani & Ambara, 2021)

#### 3.4.4 Lembar Validasi

Validasi pada penelitian ini dilakukan kepada 2 ahli, yaitu ahli media, dan ahli materi. Validasi kepada ahli media dilakukan untuk mengetahui keefektifan dan kesesuaian media yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Validasi kepada ahli materi bertujuan untuk memastikan bahwa konten pembelajaran yang disampaikan akurat, relevan, dan sesuai dengan capaian pembelajaran. Validasi ahli

Bahasa dilakukan untuk mengetahui kejelasan, kesesuaian, dan kelayakan penggunaan Bahasa dalam media pembelajaran.

**Tabel 3. 5 Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi**

| Aspek     | Indikator                                    |
|-----------|----------------------------------------------|
| Materi    | Materi sesuai dengan capaian pembelajaran    |
|           | Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran     |
|           | Ketepatan permainan dengan materi perkalian  |
|           | Ketepatan pertanyaan dengan materi perkalian |
| Penyajian | Kejelasan antara konsep dengan definisi      |
|           | Kejelasan materi                             |

(Sumber diadaptasi : Larisaa et al., 2024)

**Tabel 3. 6 Lembar Instrumen Validasi Ahli Media**

| Aspek                                                               | Indikator                                                    |
|---------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| Prinsip koherensi ( <i>Coherence Principle</i> )                    | Menghilangkan elemen yang tidak berkaitan dengan permainan   |
| Prinsip Penandaan ( <i>Signalisasi Principle</i> )                  | Memberikan penandaan pada elemen penting                     |
| Prinsip Kedekatan Temporal ( <i>Temporal Contiguity Principle</i> ) | Menyajikan gambar dan teks yang berhubungan secara bersamaan |
| Prinsip Segmentasi ( <i>Segmenting Principle</i> )                  | Membagi permainan kedalam beberapa tahapan                   |
| Prinsip Pra-pelatihan ( <i>Pre-training Principle</i> )             | Menyampaikan penjelasan mengenai game                        |
| Prinsip Modalitas ( <i>Modality Principle</i> )                     | Menyajikan materi dengan gambar dan narasi                   |
| Prinsip Multimedia ( <i>Multimedia Principle</i> )                  | Multimedia menggunakan kata, gambar, suara, video dan game   |

(Sumber diadaptasi : Muji, 2020)

### 3.4.5 Lembar Angket Respon Peserta didik

Lembar respon peserta didik dilakukan untuk mengukur tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan. Lembar angket respon peserta didik ini menggunakan model TAM (*Technology Acceptance Model*) dengan diadaptasikan sesuai dengan media yang dikembangkan. Kisi-kisi lembar angket respon peserta didik sebagai berikut,.

**Tabel 3. 7 Lembar Instrumen Angket Respon Peserta Didik**

| Aspek                                                           |  |  | Indikator                                                     |
|-----------------------------------------------------------------|--|--|---------------------------------------------------------------|
| Kemudahan Pengguna ( <i>Perceived Ease of Use</i> )             |  |  | Game mudah digunakan.                                         |
|                                                                 |  |  | Game dapat digunakan sesuai dengan keinginan.                 |
|                                                                 |  |  | Game mudah dimengerti dan tidak membingungkan saat digunakan. |
|                                                                 |  |  | Game berjalan tanpa gangguan.                                 |
| Persepsi Kegunaan ( <i>Perceived Usefulness</i> )               |  |  | Game membantu memahami perkalian.                             |
|                                                                 |  |  | Game membuat belajar perkalian lebih menyenangkan.            |
|                                                                 |  |  | Game meningkatkan semangat untuk belajar matematika           |
| Sikap Penggunaan ( <i>Attitude Toward Using</i> )               |  |  | Menggunakan game dengan baik.                                 |
|                                                                 |  |  | Menyukai game untuk belajar .                                 |
|                                                                 |  |  | Game ini menyenangkan untuk dimainkan.                        |
| Sikap untuk menggunakan ( <i>Behavioral Intentions to Use</i> ) |  |  | Akan memainkan game ini lagi untuk belajar perkalian.         |

(Sumber diadaptasi : Agustina et al., 2023)

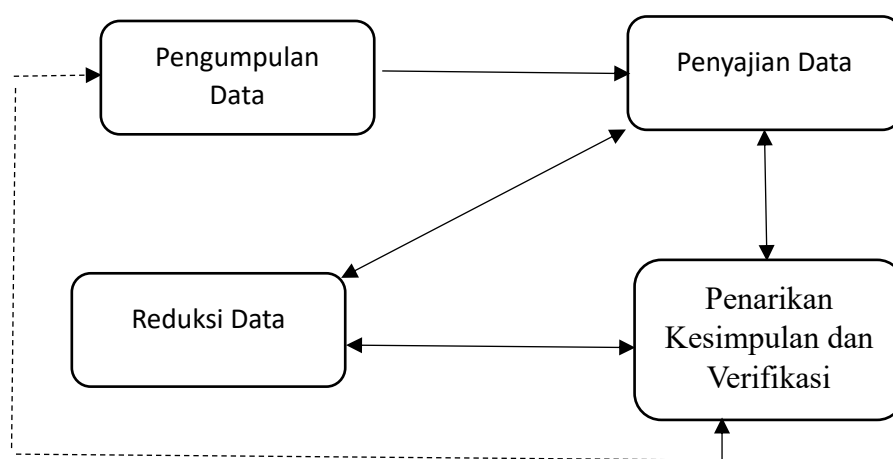
### 3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk memproses suatu data yang telah dikumpulkan sehingga dapat menghasilkan informasi yang relevan dan mendukung

tujuan penelitian. Validitas media tersebut diperoleh melalui instrumen observasi, wawancara, angket, dan studi dokumentasi. Data tersebut dianalisis dengan kualitatif dan kuantitatif.

### 3.5.1 Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif yang digunakan pada penelitian ini adalah model Miles (Sugiyono, 2022), yang mencakup tiga tahap yaitu Reduksi Data, Penyajian Data, dan Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi Data, Penyajian Data, dan Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi



Sumber : (Sugiyono, 2022)

**Gambar 3.2 Bagan Analisis Data Kualitatif**

Berdasarkan gambar diatas analisi data kualitatif penjelasannya sebagai berikut.

1. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Kemudian pada tahap selanjutnya yaitu reduksi, Proses ini melibatkan penyederhanaan, pemilihan, dan pemfokusan data dari hasil wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Reduksi data dilakukan untuk mengetahui informasi yang relevan dan mendukung tujuan penelitian.
2. Langkah selanjutnya yaitu menyajikan data. Data hasil dari observasi, wawancara, dan studi dokumentasi disajikan dalam bentuk deskriptif singkat atau tabel yang bertujuan untuk memberikan pemahaman yang jelas mengenai

kondisi atau situasi yang diteliti, serta mempermudah analisis dan interpretasi data lebih lanjut.

### 3. Penarikan Kesimpulan dan verifikasi

Pada tahap terakhir yaitu penarikan Kesimpulan atau verifikasi. Pada tahap Kesimpulan atau verifikasi yaitu untuk menarik kesimpulan dari data yang telah dikumpulkan, serta melakukan pemeriksaan ulang untuk memastikan kesimpulan tersebut sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan oleh peneliti.

### 3.5.2 Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini dilakukan pada validasi produk, dan angket respon peserta didik. Angket untuk validasi produk, dan angket respon peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Adapun kriteria validitas produk yang dihasilkan sebagai berikut:

**Tabel 3. 8 Kriteria Tingkat Kevalidan Produk**

| Skala bobot | Interpretasi Skor | Kriteria   |
|-------------|-------------------|------------|
| 5           | Sangat layak      | 81% - 100% |
| 4           | Layak             | 61% - 80%  |
| 3           | Cukup Layak       | 41% - 60%  |
| 2           | Kurang Layak      | 21% - 40%  |
| 1           | Tidak Layak       | 0% - 20%   |

(sumber diadaptasi :Zhafirah & Risdianto, 2022)

**Tabel 3. 9 Kriteria Kepraktisan Angket Peserta didik**

| Skala bobot | Interpretasi Skor | Kriteria   |
|-------------|-------------------|------------|
| 5           | Sangat Setuju     | 81% - 100% |
| 4           | Setuju            | 61% - 80%  |
| 3           | Cukup Setuju      | 41% - 60%  |

| Skala bobot | Interpretasi Skor | Kriteria  |
|-------------|-------------------|-----------|
| 2           | Kurang Setuju     | 21% - 40% |
| 1           | Tidak Seuju       | 0% - 20%  |

(Sumber :Elsaday Ajeng Eka Pravita & Achmad Lutfi, 2019)