

BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *design research*, dimana penelitian ini merupakan penelitian berbasis desain. Gravemeijer & Van Eerde (dalam Prahmana, 2017, hlm. 13) mengemukakan bahwa *design research* adalah salah satu metode penelitian yang memiliki tujuan untuk mengoptimalkan *Local Instruction Theory* (LIT), dimana peneliti dan tenaga pendidik berkolaborasi untuk memajukan kualitas pembelajaran.

Design research melingkupi proses pembelajaran yang terstruktur yaitu mendesain, mengembangkan, kemudian mengevaluasi semua perangkat pembelajaran seperti rancangan, proses pembelajaran, lingkungan belajar, media belajar, bahan ajar, bahkan sistem pembelajaran (Plomp, 2013). *Design research* menciptakan desain-desain program, skema pembelajaran, bahan ajar, produk, serta sistem yang bisa dimanfaatkan untuk mengatasi masalah yang berkaitan dengan pembelajaran secara praktis (Prahmana, 2017, hlm. 18). Maka dari itu, *design research* disebut sebagai metode penelitian yang relevan bagi pengembangan solusi pemecahan masalah yang berkaitan dengan praktik pendidikan, mengoptimalkan atau memverifikasi suatu teori belajar, proses pembelajaran, lingkungan, dan sebagainya (Prahmana, 2017, hlm. 13).

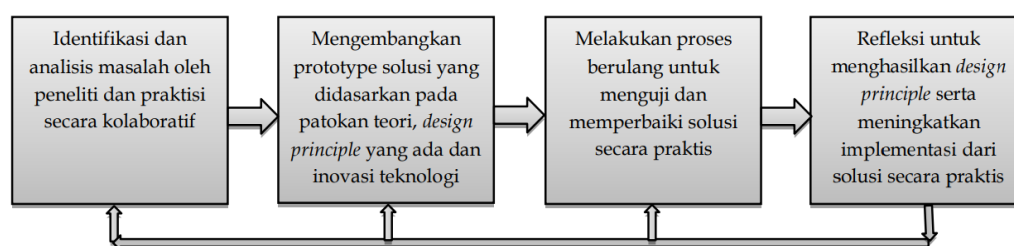
Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian *design research* mampu menuntun kita untuk melaksanakan penelitian pengembangan secara terstruktur dan sistematis. Karena metode ini bertujuan merancang dan mengembangkan solusi untuk mengatasi permasalahan dalam praktik pendidikan. Penelitian pengembangan ini dilakukan sebagai upaya peneliti untuk berkontribusi memberikan solusi secara praktis dalam bidang pendidikan.

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbantuan canva pada materi bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar. Peneliti memilih metode penelitian *design research*, karena metode ini dirancang untuk penelitian pengembangan berbasis desain. Sejalan dengan ungkapan Plomp

(dalam Lidinillah, 2012, hlm. 4) menyebutkan *design research* merupakan penelitian terstruktur mulai dari mendesain, mengembangkan, kemudian kegiatan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi dan bahan pembelajaran, produk dan sistem) sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan, yang juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi-intervensi tersebut serta proses perancangan dan pengembangannya.

Berdasarkan uraian tersebut, kemudian peneliti mengambil metode ini dalam penelitian pengembangan media video pembelajaran berbantuan canva. Media video dirancang dan dikembangkan dengan tujuan untuk memecahkan masalah yang terjadi di sekolah, terkhusus pada pembelajaran matematika materi bangun datar. Adapun langkah penelitian *design research* yang digunakan peneliti adalah model Reeves. Berikut diagram prosedur penelitian *design research* model Reeves yang dikemukakan dalam penelitian (Lidinillah, 2012).



Gambar 3.1 Diagram *Design Research* Model Reeves

Berikut diuraikan penjabaran dari tahapan *design research* model Reeves yaitu:

1) Identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif

Pada tahap pertama dalam penelitian ini dilakukan analisis masalah dan kebutuhan sesuai teori atau studi pustaka yang relevan. Kemudian untuk memvalidasi permasalahan tersebut dilakukan studi pendahuluan di salah satu sekolah dasar bertempat di kabupaten Tasikmalaya, hal ini bertujuan untuk memperoleh informasi lebih lanjut mengenai permasalahan pembelajaran matematika yang terjadi di lapangan.

2) Mengembangkan prototipe solusi yang didasarkan pada patokan teori, *design principle* yang ada dan inovasi teknologi

Kemudian tahap ini, peneliti melaksanakan pengembangan suatu media video pembelajaran berbantuan canva di Sekolah Dasar pada mata pelajaran matematika materi bangun datar. Pengembangan media tersebut tidak terlepas dari acuan teori yang relevan, sehingga menjadi solusi dalam memfasilitasi dan menyediakan kebutuhan pada pembelajaran matematika. Video pembelajaran dibuat menggunakan *platform* Canva untuk mendesain media yang akan dikembangkan. *Platform* ini digunakan karena sangat bagus dalam kolaborasi teks, gambar dan audio. Selain itu Canva tidak memerlukan ruang penyimpanan khusus, sehingga kita tidak perlu khawatir memori HP atau RAM laptop yang dibawah spesifikasi akan penuh.

3) Melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis

Pada tahap ketiga ini, peneliti melakukan uji validasi produk terlebih dahulu kepada dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Uji validasi ini dilakukan untuk menguji kelayakan dan mengevaluasi produk yang telah dibuat supaya produk tersebut benar-benar layak untuk digunakan. Setelah lolos uji validasi maka produk diuji cobakan dalam sebuah pembelajaran terhadap peserta didik Sekolah Dasar. Pada pelaksanaan uji coba peneliti memberikan angket kuisioner kepada guru dan peserta didik. Hal tersebut untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media video pada proses pembelajaran. Apabila dari hasil uji coba tersebut masih terdapat kekurangan, maka akan dilakukan revisi dan uji coba kembali

4) Refleksi menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis

Pada tahap ini, peneliti melakukan peninjauan data-data yang sudah didapatkan ketika uji validasi dan kelayakan produk dari proses uji coba I dan uji coba II untuk bahan analisis peneliti. Kemudian peneliti melakukan evaluasi terakhir dan revisi berdasarkan informasi yang didapatkan ketika uji coba dan perbaikan. Hal tersebut bertujuan untuk mendapatkan hasil produk yang sesuai dalam permasalahan di lapangan..

3.2 Sumber Data

3.2.1 Jenis Data

Pada penelitian ini data yang diperoleh memiliki dua jenis yaitu data kualitatif dan kuantitatif.

a) Data Kualitatif

Menurut Sugiyono (2017) data kualitatif adalah data berupa kata, kalimat atau gambar. Dalam penelitian ini diperoleh data kualitatif melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi di SD Negeri Kamulyan.

b) Data Kuantitatif

Menurut Sugiyono (2017) data kuantitatif adalah data berupa angka atau transit data kualitatif berupa skor. Dalam penelitian ini data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli dan rekap data angket respon.

3.2.2 Sumber Data

Adapun sumber data dalam penelitian ini yaitu sumber data primer dan sekunder.

a) Sumber Data Primer

Data primer menurut Sugiyono (2015) merupakan data yang diperoleh secara langsung dari narasumber maupun responden. Dalam penelitian ini data primer diperoleh dari hasil wawancara dan angket kepada responden. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV.

b) Sumber Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2015) data sekunder merupakan sumber data yang tidak memberi data secara langsung, contohnya melalui orang lain atau sebuah dokumen. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari hasil dokumentasi.

3.3 Tempat Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di dua Sekolah Dasar, dimana satu bertempat di kabupaten dan satu sekolah lagi bertempat di kota Tasikmalaya, yaitu:

a) SD Negeri Kamulyan

Alamat: Jalan RTA. Prawira Adiningrat No. 46, Kamulyan, Kec. Manonjaya, Kab. Tasikmalaya, Jawa Barat 46197.

b) SD Negeri Nyantong

Alamat: Jalan Siliwangi No. 111, Kelurahan Kahuripan, Kec. Tawang, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan metode kualitatif. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 222) dalam penelitian dan pengembangan teknik pengumpulan data dengan metode kualitatif digunakan saat mengamati proses suatu produk yang digunakan, dan respon subjek yang terlibat dalam penggunaan produk tersebut. Berlandaskan pandangan Creswell (2012, hlm. 214) data kualitatif dapat diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, kuesioner, dokumen, serta materi audiovisual. Sedangkan Sugiyono (2015, hlm. 222) menuturkan apabila ditinjau berdasarkan teknik pengumpulan data, bahwa data kualitatif dapat diperoleh melalui wawancara, observasi, angket, dokumentasi, dan kompilasi dari keempatnya.

Berdasarkan uraian tersebut, teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti diantaranya wawancara, dokumentasi, observasi, validasi dan angket. Berikut diuraikan secara lengkap teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu:

3.4.1 Wawancara

Asterberg (dalam Sugiyono, 2015 hlm. 231) mendefinisikan wawancara sebagai dialog yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar pikiran dan berbagi informasi melalui tanya jawab tentang suatu topik, sehingga dapat memberikan suatu makna. Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara semi terstruktur. Pertanyaan tertulis berisi topik yang akan dibahas telah disiapkan oleh peneliti sebelum melakukan wawancara. Wawancara jenis ini bertujuan untuk menggali informasi secara terbuka dari narasumber untuk mengeluarkan pendapat maupun gagasannya (Sugiyono, 2015, hlm. 233). Adapun topik yang disiapkan peneliti berkaitan dengan pembelajaran matematika, media yang digunakan, dan perangkat pembelajaran di sekolah dasar. Wawancara dilaksanakan ketika peneliti melakukan analisis kebutuhan berkaitan dengan pengembangan media video pembelajaran berbantuan canva, peneliti meminta pendapat guru kelas IV untuk proses perancangan media video.

3.4.2 Observasi

Nasution (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 223) mengutarakan bahwa observasi merupakan fondasi seluruh ilmu pengetahuan. Seorang ilmuwan hanya bisa bertindak berdasarkan data, yaitu kebenaran tentang fenomena dunia nyata yang dapat diperoleh dengan observasi. Menurut Patton (dalam Nasution, 1988) melalui observasi, peneliti bisa menyaksikan secara langsung sesuatu yang kurang bahkan tidak dilihat orang lain, terlebih bagi orang yang diam di lingkungan tersebut karena menganggapnya sudah “biasa” dan hal itu tidak bisa terungkap hanya melalui wawancara. Sejalan dengan uraian tersebut, peneliti melakukan observasi secara langsung pada proses pembelajaran matematika untuk memantau aktivitas dan perilaku individu-individu di tempat penelitian.

3.4.3 Dokumentasi

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2015, hlm. 239) menyatakan bahwa dokumen yaitu rekaman peristiwa yang telah lampau. Dokumen bisa berupa tulisan, gambar, maupun karya-karya historis dari seseorang. Lebih lanjut Creswell (2012, hlm. 223) berpendapat pengenalan bentuk dokumen dapat memberi informasi untuk menjawab pertanyaan berkaitan dengan masalah penelitian yang dijalankan. Dokumen yang dikumpulkan disebut dokumentasi. Studi dokumentasi menjadi penyempurna dari teknik pengumpulan data melalui wawancara dan observasi dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2015, hlm. 239). Studi dokumentasi yang dilakukan peneliti dengan menganalisis perangkat pembelajaran yang tersedia. Teknik dokumentasi menjadi acuan peneliti dalam rancangan pengembangan media agar menghasilkan produk yang layak digunakan.

3.4.4 Validasi

Validasi dilakukan kepada para ahli untuk memverifikasi produk penelitian dan mengetahui kelayakan media tersebut. Produk akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi menggunakan lembar validasi yang dirancang peneliti.

3.4.5 Angket

Creswell (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 216) mendefinisikan angket/kuesioner sebagai teknik pengumpulan data yang diperoleh dari mengisi pernyataan maupun pertanyaan dari peneliti oleh responden (partisipan). Sugiyono

(2015, hlm. 216) menuturkan bahwa angket dapat digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan persepsi, pemikiran, sikap, perasaan, nilai, kepribadian, perilaku, dan kepercayaan dari responden. Pada penelitian ini, angket digunakan untuk memperoleh informasi tentang sikap dan perasaan responden terhadap penggunaan media video pembelajaran berbantuan canva pada materi bangun datar yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Pedoman Wawancara

Instrumen wawancara digunakan peneliti sebagai pedoman dalam memberikan pertanyaan kepada narasumber agar memperoleh data yang akurat. Pertanyaan pada saat wawancara bersifat terbuka atau *open-ended questionnaires* sehingga mampu menggali informasi secara meluas. Berikut kisi-kisi pedoman wawancara yang dirancang oleh peneliti, sebagai berikut.

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

No	Sumber Data	Aspek	Item Pertanyaan	Kode
1.	Guru	A. Bahan ajar matematika	Media pembelajaran apa yang biasa ibu/bapak gunakan dalam mengajar materi bangun datar?	A1.01
			Apakah ibu/bapak sebelumnya pernah menggunakan media video pembelajaran?	A1.07
		B. Ketersediaan media di sekolah	Siapa yang mengembangkan media tersebut?	A2.02
			Apa saja kelemahan dari media yang ibu/bapak terapkan?	A2.05
		C. Proses pembelajaran matematika	Berapa lama/pertemuan biasanya ibu/bapak menggunakan media tersebut dalam mengajarkan materi	A3.03

		bangun datar?	
		Bagaimana respon peserta didik ketika ibu/bapak menerapkan media tersebut dalam pembelajaran materi bangun datar?	A3.04
		Adakah hambatan ibu/bapak dalam menerapkan media pembelajaran pada materi bangun datar?	A3.06
	D. Konten/isi materi media video pembelajaran	Apakah ibu/bapak pernah mengembangkan video pembelajaran menggunakan <i>platform</i> Canva?	A4.08
		Bagaimana saran ibu/bapak untuk pengembangan media yang diharapkan dalam pembelajaran materi bangun datar?	A4.09

3.5.2 Pedoman Observasi

Lembar instrumen observasi digunakan peneliti sebagai pedoman ketika melakukan observasi di tempat penelitian. Kisi-kisi pedoman observasi dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi lembar observasi

No	Aspek	Indikator
1	Lingkungan sekolah	Lingkungan belajar mengajar peserta didik Kebiasaan peserta didik ketika pembelajaran berlangsung
2	Media Pembelajaran Matematika materi	Penggunaan media pembelajaran materi bangun datar di kelas IV

	bangun datar yaitu segi banyak di kelas IV Sekolah Dasar
3	Proses pembelajaran
	Pemahaman peserta didik
	Motivasi belajar
	Keaktifan peserta didik
	Pemanfaatan media pembelajaran

3.5.3 Pedoman Dokumentasi

Terdapat beberapa dokumen yang dikaji oleh peneliti, yaitu:

- a) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b) Buku sumber pembelajaran matematika
- c) Media pembelajaran matematika materi bangun datar
- d) Bahan ajar pembelajaran matematika materi bangun datar
- e) Ketersediaan media proyeksi :
 - 1) Proyektor
 - 2) LCD
 - 3) Komputer/PC
 - 4) Televisi

3.5.4 Pedoman Validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Dalam lembar validasi dicantumkan aturan penilaian menggunakan skala Likert (dalam Mulyatiningsih, 2011), yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kriteria Skala Likert

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

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Lembar Validasi

No	Sumber Data	Aspek	Butir Penilaian	Kode	
1.	Ahli Materi	A. Kesesuaian atau relevansi	Kesesuaian media dengan kebutuhan belajar	A1.01	
			Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	A1.02	
			Kesesuaian media dengan indikator tujuan pembelajaran	A1.03	
		B. Kesesuaian media dengan materi	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik	A2.04	
			Konteks materi yang disajikan sudah menyeluruh dan mendalam	A2.05	
			Kejelasan materi yang disajikan	A2.06	
			Media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik	A2.07	
			Kesesuaian isi materi dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran	A2.08	
			Sistematika penyajian materi	A3.09	
			C. Ketepatan Bahasa	Kebakuan bahasa dan istilah yang digunakan	A3.10
				Kemudahan memahami bahasa yang digunakan (tidak bermakna ganda)	A3.11
				Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik	A3.12

		Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan sosial emosional peserta didik	A3.13
2.	Ahli Media	A. Kesuaian atau Relevansi	
		Kesesuaian media dengan kebutuhan belajar	A1.01
		Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	A1.02
		Kesesuaian media dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran	A1.03
		Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik	A1.04
		B. Keterbacaan Media	
		Penulisan judul pada media pembelajaran	A2.05
		Kejelasan teks dalam media	A2.06
		Ketepatan penggunaan <i>size</i> huruf	A2.07
		Ketepatan penggunaan jenis huruf	A2.08
		Ketepatan waktu dalam penyampaian materi	A2.09
		C. Kemenarikan	
		Kesesuaian kombinasi dan komposisi warna dalam media secara keseluruhan	A3.10
		Ketepatan tata letak komponen dalam media	A3.11
		Kesesuaian ilustrasi pada media dengan materi	A3.12
		Kesesuaian efek suara pada media	A3.13
		D. Kemudahan Pengguna	
		Kemudahan dalam pengoperasian media	A4.14

Kepraktisan media	A4.15
Kesesuaian materi dengan sasaran pengguna	A4.16

3.5.5 Pedoman Angket

Pedoman angket yang digunakan peneliti berisi sejumlah pertanyaan yang menggali perasaan responden (guru dan peserta didik) terhadap penggunaan media video pembelajaran berbantuan canva dalam pembelajaran matematika. Berikut dipaparkan kisi-kisi dari lembar angket respon guru dan peserta didik.

Tabel 3.5

Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru

No	Aspek	Pernyataan
1	Kualitas isi dan tujuan	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran Kesesuaian media dengan materi Ketepatan, kejelasan dan kemudahan materi yang disajikan Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik
2	Kualitas instruksional	Kesesuaian dengan pendekatan kontekstual Kemampuan memotivasi peserta didik Kesesuaian permasalahan dalam media dengan materi
3	Kualitas teknis	Kejelasan petunjuk penggunaan Keinteraktifan media Kemudahan dalam pengoperasian Keterbacaan media Kesesuaian tata letak dan visual dalam media Kesesuaian audio

Tabel 3.6
Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Peserta didik

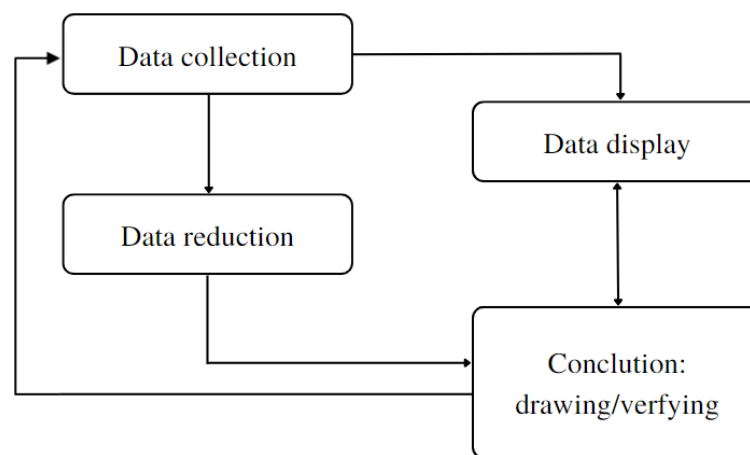
No	Aspek	Pernyataan
1	Rasa senang	Kesenangan dalam mempelajari materi Sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran
2	Minat	Pengalaman yang diperoleh peserta didik Peserta didik mengikuti pembelajaran hingga selesai
3	Keaktifan	Aktif dalam pembelajaran Tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran
4	Keseriusan	Konsentrasi peserta didik dalam belajar
5	Kemudahan	Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran Tidak kesulitan dalam menggunakan media
6	Ketertarikan	Keinginan mempelajari materi lainnya dengan media sejenis

3.6 Teknik Analisis Data

Menurut Sujarweni (2014, hlm. 103) teknik analisis data diartikan sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengolah data tersebut untuk menjawab rumusan masalah. Pada penelitian pengembangan ini diperoleh data kualitatif dan data kuantitatif, sehingga analisis data yang digunakan peneliti adalah teknik analisis statistik dan deskriptif. Sejalan dengan Saputro (2017) data yang telah diperoleh dalam penelitian pengembangan biasanya menggunakan teknik analisis data statistik dan deskriptif.

3.6.1 Teknik Analisis Deskriptif (Data Kualitatif)

Pada teknik analisis deskriptif menggunakan model Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 359) di mana aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.



Gambar 3.2 Diagram Teknik Analisis Data Model Miles & Hubermen

1) *Data Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data merupakan proses meringkas, menentukan, dan memfokuskan hal pokok, dan mencari inti polanya (Sugiyono, 2015, hlm. 370). Dalam tahap reduksi data peneliti merangkum, menyeleksi, dan memilah data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi, validasi, dan angket. Kemudian peneliti menganalisis data penting yang telah diseleksi, disederhanakan dan difokuskan menggunakan rangkaian kalimat peneliti sendiri.

2) *Data Display* (Penyajian Data)

Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 373) menyatakan penyajian data kualitatif yang sering digunakan yaitu bersifat naratif (menguraikan/menjelaskan). Pada tahap ini peneliti melakukan penyajian data yang telah direduksi sesuai dengan pengelompokkan yang telah ditentukan, seperti hasil wawancara, observasi, dokumentasi, validasi, dan angket yang telah dianalisis disajikan dalam bentuk uraian. Hal ini bertujuan untuk menjelaskan kebutuhan dalam pengembangan media video pembelajaran berbantuan canva sehingga memudahkan peneliti dalam memahami dan merencanakan ke tahap selanjutnya.

3) *Conclusion Drawing/Verification* (Penerikan Kesimpulan dan Verifikasi)

Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif yang dilakukan peneliti yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Sugiyono (2015, hlm. 375) menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif biasanya kesimpulan merupakan invensi yang belum pernah ada sebelumnya. Invensi tersebut bisa berupa penjabaran maupun

gambaran sebuah objek yang sebelumnya dianggap gelap atau samar kemudian setelah diteliti menjadi terang dan jelas. Dalam penarikan kesimpulan peneliti menganalisis perencanaan pengembangan media, proses pengembangan media, dan mengevaluasi produk pengembangan media yang disajikan dalam bentuk deskriptif.

3.6.2 Teknik Analisis Statistik Deskriptif (Data Kuantitatif)

Teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan suatu data yang telah dikumpulkan. Dalam penelitian ini, analisis statistik deskriptif bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan data yang diperoleh melalui hasil validasi ahli, respon guru, dan respon peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Pada analisis hasil validasi ahli menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase data hasil validasi

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

Hasil dari presentase validasi ahli dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert, sehingga akan diperoleh kesimpulan mengenai kelayakan media. Sedangkan kategori kelayakan media berdasarkan kriteria sebagai berikut (Arikunto, 2009, hlm. 35):

Tabel 3.7

Kriteria Kelayakan Media

Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
< 21%	Sangat Tidak Layak
21 – 40%	Tidak Layak
41 – 60%	Cukup Layak
61 – 80%	Layak
81 – 100%	Sangat Layak