

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan berupa penelitian dan pengembangan atau biasa dikenal dengan R&D (*Research and Development*). *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk memperoleh hasil produk tertentu, perlu adanya penelitian yang sifatnya analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan dari produk tersebut sehingga dapat difungsikan pada masyarakat luas.¹ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kevalidan serta kepraktisan media pembelajaran kabar (aplikasi aljabar) berbasis *android* berbantuan *smart apps creator 3* kelas VII SMP/MTs.

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah, meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).² Menurut proses pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini dianggap lebih sistematis dan komprehensif daripada model 4D (*Define, Design, Development, and Disseminate*). Model ini dapat diterapkan untuk beragam bentuk pengembangan produk, seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan materi ajar.³

Peneliti memilih model pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang tersusun secara terprogram dan sistematis sebagai upaya mengatasi permasalahan dengan sumber belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Setiap langkah atau tahapan dalam model ini mudah dipahami dan

1 Andi Rustandi, "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda," *JURNAL FASILKOM* 11, no. 2 (2021): 58, <https://www.neliti.com/id/publications/357152/penerapan-model-addie-dalam-pengembangan-media-pembelajaran-di-smpn-22-kota-sama>.

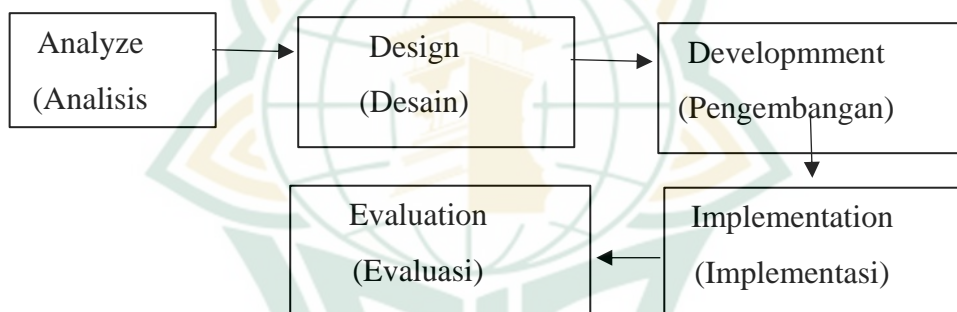
2 Netty Nababan, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GEOGEBRA DENGAN MODEL PENGEMBANGAN ADDIE DI KELAS XI SMAN 3 MEDAN (DEVELOPMENT OF GEOGEBRA-BASED LEARNING MEDIA WITH ADDIE DEVELOPMENT MODELS IN CLASS XI SMAN 3 MEDAN)," *Jurnal Inspiratif* 6, no. 1 (2020): 41, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpmi/article/view/19657>.

3 Nababan, 40.

diterapkan untuk menghasilkan produk pengembangan seperti buku ajar, modul pembelajaran, video pembelajaran, multimedia, dan sejenisnya..

Setiap tahapan pada model ADDIE ini terdapat evaluasi serta revisi sehingga bisa meminimalisir kekurangan atau kesalahan produk yang dihasilkan. Model ini juga dikenal dengan kesederhanaan dan kemudahan pemahamannya, serta strukturnya yang terorganisir secara sistematis. Kelima tahap dalam model ADDIE saling terkait dan terstruktur dengan sistematis, yang berarti bahwa setiap tahap dalam pengembangan ADDIE dari awal hingga akhir harus dilaksanakan secara terencana dan tidak dapat dilakukan secara acak.⁴ Secara visual tahapan ADDIE Model dapat dilihat pada Gambar 3.1.

Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE



B. Prosedur Pengembangan

Sesuai dengan model ADDIE, pengembangan media pembelajaran kabar (aplikasi aljabar) berbasis *android* berbantuan *smart apps creator 3* materi aljabar kelas VII SMP/MTs yang digunakan, melalui 5 tahapan pengembangan yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan tahap utama pada pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE. Proses pengembangan dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang muncul selama kegiatan pembelajaran. Pada tahapan ini peneliti mencari informasi mengenai permasalahan dan juga

4 Lucky Dewanti and Echa Martha Yasmita, "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK TERPADU BERBASIS BUKU CERITA BERGAMBAR PADA SISWA DI SDN 17 PASAR SURANTIH PESISIR SELATAN- SUMATERA BARAT," *Jurnal Ilmiah Hospitality* 11, no. 1 (2022): 385, <https://stp-mataram.e-journal.id/JIH/article/view/1622>.

hambatan-hambatan yang terjadi selama pembelajaran matematika berlangsung. Analisis masalah ini merupakan langkah awal penelitian dalam membantu peneliti untuk mengidentifikasi permasalahan-permasalahan sehingga nantinya memudahkan untuk menentukan solusi penyelesaian permasalahan tersebut.

Dalam penelitian ini dilakukan melalui tahapan studi pustaka dan wawancara kepada guru matematika kelas VII. Hasil wawancara menunjukkan bahwa tingkat malas siswa untuk belajar matematika masih besar dan materi aljabar merupakan materi yang dinilai sulit difahami oleh siswa. Media Pembelajaran yang digunakan tidak terlepas dari yang bersifat cetak (LKS dan buku paket) serta belum adanya penggunaan media atau sumber belajar elektronik pada materi aljabar. Selain itu peneliti juga melakukan analisis dan menemukan hasil yaitu pada saat ini hampir seluruh anak-anak menggunakan *smartphone* dan internet. Berdasarkan data Laporan Newzoo pengguna *smartphone* di Indonesia mencapai 370,1 juta pada Januari 2022, mengalami peningkatan sebesar 13 juta atau 3,6 persen dibandingkan dengan periode yang sama pada tahun sebelumnya.⁵ Penggunaan *smartphone* dikalangan pelajar masih banyak digunakan untuk hal-hal yang kurang bermanfaat, seperti hanya bermain *game* dan mengakses dunia maya.

Kegiatan selanjutnya setelah melakukan analisis masalah yaitu melakukan analisis materi. Pada analisis materi ini peneliti meninjau buku ajar siswa kelas 7 untuk mengidentifikasi materi utama yang nantinya akan dimasukkan dalam media pembelajaran. Setelah itu masih dalam tahap analisis peneliti juga melakukan analisis kebutuhan. Pada analisis kebutuhan ini, peneliti menemukan solusi untuk mengatasi permasalahan dari analisis sebelumnya. Penggunaan *smartphone android* dapat dimanfaatkan untuk hal-hal positif. *Smartphone android* digunakan sebagai alat bantu penunjang pembelajaran terutama dalam pembelajaran matematika. Peneliti dalam hal ini membuat sebuah produk pengembangan berupa media pembelajaran. Adapun produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *android* dengan berbantuan *software smart apps creator* 3.

⁵ Rizal, "Berapa Banyak Jumlah Perangkat Seluler Di Indonesia Tahun Ini?"

2. Tahap Desain (*Design*)

Aktivitas peneliti pada tahap desain yaitu merancang produk dan menyusun instrumen penilaian media pembelajaran. Perencanaan dalam tahap desain ini masih bersifat konseptual yang mana nantinya akan menjadi dasar dalam proses pengembangan selanjutnya. Tahap ini mencakup tiga kegiatan utama yaitu:

1) Perancangan Desain Produk

Perancangan desain produk melibatkan penyusunan *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* merupakan diagram alur yang berisi mengenai penjelasan alur yang terdapat pada suatu media pembelajaran. Sementara itu, *storyboard* merupakan gambaran keseluruhan dari desain media yang berperan sebagai panduan dalam proses pembuatan media tersebut.

2) Penyusunan Teks Materi, Soal dan Jawaban

Teks materi, soal dan jawaban yang terdapat dalam media disusun sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Penyusunan dilakukan menggunakan perangkat lunak pengolah kata *MS. Word* dan digunakan sebagai landasan dalam pembuatan media..

3) Penyusunan Kisi – Kisi Penilaian Media

Pada langkah ini, peneliti merancang instrumen penilaian media. Instrumen penilaian media dari penelitian ini berbentuk kuesioner yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Aktivitas peneliti dalam tahap *development* yaitu mewujudkan rancangan produk dalam hal ini adalah media pembelajaran berbasis *android* berbantuan *Smart Apps Creator 3* yang diberi nama “kabar” atau yang dikenal dengan aplikasi aljabar. Dalam langkah *development* ini, penelitian mencakup pembuatan dan modifikasi media pembelajaran.. Tahap ini bertujuan untuk mengimplementasikan kerangka konseptual yang telah direncanakan pada tahap desain ke dalam bentuk produk pengembangan media pembelajaran yang dapat diaplikasikan sesuai yang ditetapkan.

Setelah produk selesai dibuat, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk memperoleh penilaian dan masukan dari kedua ahli mengenai kesesuaian materi dan tampilan media. Saran yang diberikan oleh ahli akan menjadi

pedoman untuk merevisi produk yang telah dikembangkan. Validasi dilangsungkan sampai produk pengembangan dikatakan valid untuk digunakan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Aktivitas peneliti dalam tahap ini yaitu mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada situasi nyata dikelas. Adapun untuk pengimplementasiannya yaitu siswa kelas VII MTs Tarbiyatul Ulum Gelang, namun sebelumnya melalui tahap validasi yang termasuk kedalam rangkaian kegiatan *development*. Siswa diperkenalkan dengan hasil produk dan diberikan sebuah angket untuk mengisi pendapatnya masing-masing saat memakai media pembelajaran yang dikembangkan untuk mendapatkan hasil respon siswa terkait kepraktisan media pembelajaran tersebut.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan langkah untuk menilai hasil dari pengembangan media pembelajaran yang telah dibuat dalam proses pembelajaran.. Pada tahap evaluasi ini dilakukan dengan menggunakan lembar validasi dan juga angket untuk melihat dampak tercapai atau tidaknya tujuan dari pengembangan media pembelajaran yang dibuat. Tahapan ini menjadi sarana untuk memperbaiki proses pengembangan yang belum maksimal.

C. Desain Uji Coba Produk

Pada desain uji coba, prosedur yang dilakukan dalam merancang desain uji coba diantaranya:

a. Pembuatan produk

Pembuatan produk awal berwujud media pembelajaran kabar (aplikasi aljabar) berbasis *android* berbantuan *Smart Apps Creator 3* pada materi aljabar.

b. Validasi oleh ahli

Validasi produk yang dilakukan oleh para ahli untuk mengevaluasi tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Para ahli ini terdiri dari ahli materi dan media. Validasi ini dilaksanakan dengan memakai instrumen yang berupa lembar validasi

c. Revisi produk

Revisi terhadap media pembelajan kabar (aplikasi aljabar) bersumber pada beberapa saran dan komentar dari validator sampai produk dinyatakan baik dan valid untuk diuji coba atau diimplementasikan sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran di sekolah.

d. Uji coba lapangan

Uji coba produk dikerjakan sesudah produk divalidasi oleh para ahli dan direvisi. Media pembelajaran yang telah dikembangkan ini akan di uji cobakan kepada siswa kelas VII MTs Tarbiyatul Ulum Gelang.

D. Subjek Uji Coba Produk

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* dalam uji coba yang akan dilakukan. Pemilihan teknik ini dikarenakan merupakan teknik pemilihan sampel yang dilakukan dengan acuan pada pertimbangan tertentu.⁶ Pertimbangan tersebut didasarkan pada tujuan media “*kabar*” ini dikembangkan untuk pembelajaran matematika pada materi bahasan aljabar. Sehingga dalam pengujian produk, sample yang dipilih adalah para ahli materi di bidang matematika, ahli media pembelajaran dan siswa kelas VII SMP/MTs sederajat yang merupakan kelas dimana materi tersebut akan dipelajari.

Validator untuk isi materi akan diuji validasi kepada Ibu Naili Lumaati Noor, M.Pd. selaku dosen matematika IAIN Kudus dan Ibu Suhartin, S.Pd. selaku guru matematika MTs Tarbiyatul Ulum Gelang. Sedangkan untuk validator media pembelajaran akan diuji validasi oleh Ibu Siti Qomariyah, M.Stat. dan Ibu Wahyuning Widyastuti, M.Si. yang keduanya merupakan dosen matematika IAIN Kudus. Pengujian media “*Kabar*” yang ditujukan kepada siswa akan dilakukan pada siswa-siswi kelas VII MTs Tarbiyatul Ulum Gelang yang berjumlah 21 orang

E. Instrumen Pengumpulan Data

a. Lembar Validasi

Lembar validasi ini digunakan untuk mendapatkan data berupa kevalidan media pembelajaran kabar (aplikasi aljabar) berbasis *android* berbantuan *smart apps creator 3* materi aljabar kelas VII SMP/MTs. Lembar validasi ini menghasilkan penilaian berupa kelebihan dan kekurangan, kritik serta saran dari para ahli untuk digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi terhadap

6 Azra Nur Syawala, “PENGEMBANGAN APLIKASI ‘CONSI APP’ BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING PADA MATERI KEKONGRUENAN DAN KESEBANGUNAN BERBANTUAN SOFTWARE SMART APPS CREATOR 3” (INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KUDUS, 2022), 43, <http://repository.iainkudus.ac.id/10700/>.

media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar validasi dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari dua macam, yaitu:

a. Lembar validasi ahli materi

Lembar validasi ini berisi instrumen untuk mengetahui kevalidan dari suatu materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar validasi ini di tujukan kepada seorang ahli yang dipilih peneliti sebagai ahli materi. Aspek yang dinilai dalam lembar validasi ahli materi ini meliputi aspek materi pembelajaran, aspek pembelajaran, dan aspek kebahasaan. Berikut ini tabel 3.1 kisi-kisi lembar validasi ahli materi.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen
1.	Aspek Materi Pembelajaran	Kesesuaian materi	1,2
2.		kesesuaian konsep	3
3.		penyajian materi	4, 5, 6
4.		Cakupan Materi	7, 8
		Kedalaman materi	9
		Ketepatan contoh soal	10
5.	Aspek Pembelajaran	Kesesuaian tujuan Pembelajaran	11
6.		Pemberian Soal Evaluasi	12, 13, 14, 15, 16
10.	Aspek Kebahasaan	Kelugasan Bahasa	17, 18
11.		Ketepatan istilah	19
12.		Ketepatan tata bahasa dan ejaan	20

b. Lembar validasi ahli media

Lembar validasi ini berisi instrumen untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar validasi ini di tujukan kepada seorang ahli yang dipilih peneliti sebagai ahli media. Aspek yang dinilai dalam lembar validasi ahli media ini meliputi aspek kualitas teknis, konten, dan visual. Berikut ini tabel 3.2 kisi-kisi lembar validasi ahli media.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen
1.	Kualitas Teknis	Keterbacaan teks	1,2, 3
2.		Kemudahan	4,5
3.		Kualitas tampilan	6
4.		Kualitas penanganan jawaban	7,8
5.	Konten	Relevan	9,10
6.	Visual	Visibility	11
7.		Konsisten	12,13
8.		Kontrol	14,15
9.		Mudah dikenali	16,17
10.		Alami dan logis	18,19
11.		Fleksibel	20

b. Lembar Angket

Lembar angket berguna untuk memperoleh data berupa kepraktisan media pembelajaran kabar (aplikasi aljabar) pada media aljabar berbantuan *Smart Apps Creator 3* kelas VII SMP/MTs. Indikator yang digunakan berkaitan dengan bagaimana tanggapan siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut kisi-kisi lembar angket terkait respon siswa yang terdapat pada tabel 3.3.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Siswa

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen
1.	Penggunaan dan navigasi	Kemudahan penggunaan	1,2
2.		Kejelasan petunjuk	3,4
3.		Ketepatan navigasi	5,6
4.	Aspek Pembelajaran	Penyajian materi	7,8
5.		Contoh soal	9
6.		Kesesuaian Latihan soal	10

7.	Tampilan	Kemenarikan tampilan	11
9.		Keterpaduan warna	12
10.	Bahasa	Kesesuaian penulisan	13,14
11.		Kemudahan bahasa yang digunakan	15
12.	Motivasi	Semangat	16
14.		Kemandirian	17
15.		Ketertarikan	18,19,20

F. Teknik Analisis Data

Peneliti memanfaatkan analisis deskriptif kuantitatif untuk mengelola data dalam penelitian ini. Statistik deskriptif digunakan untuk mengidentifikasi dan menjelaskan data yang telah terkumpul.

a. Uji kevalidan

Arikunto mengemukakan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen, sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Uji validitas pada tahap ini adalah validitas teoritik yaitu validasi yang dilakukan oleh para ahli di bidangnya. Karakteristik yang akan divalidasi yaitu: materi dan media. Validator tersebut menganalisis media pembelajaran yang dirancang dan memberikan saran serta masukan pada rancangan media pembelajaran. Lembar penilaian akan menghasilkan data yang akan digunakan untuk menentukan kevalidan produk berupa media pembelajaran kabar (aplikasi aljabar) berbasis android berbantuan *Smart Apps Creator 3*. Data penilaian kevalidan media pembelajaran kabar ini diperoleh dari ahli materi yang terdiri dari satu dosen matematika IAIN Kudus dan satu guru mapel matematika kelas 7, serta ahli media yang terdiri dari dua dosen matematika IAIN Kudus yang mempunyai keahlian dibidang tersebut. Data lembar penilaian kevalidan bahan ajar diidentifikasi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan nilai dari setiap pernyataan dengan mengonversi frekuensi pilihan yang dibuat menjadi nilai numerik yang mewakili pernyataan tersebut. Skor pernyataan "Sangat Baik" adalah 5, "Baik" adalah 4,

“cukup” adalah 3, “Kurang Baik” adalah 2, “Sangat Kurang Baik” adalah 1.

2. Pemberian nilai validitas dengan rumus dibawah ini:

$$V = \frac{\Sigma S}{[n(c - 1)]}$$

Keterangan:

S : $r - lo$

lo : Angka penilaian validitas yang terendah (dalam hal ini = 1)

c : Angka penilaian validitas yang tertinggi (dalam hal ini = 5)

r : Angka yang diberikan oleh seorang penilai

3. Perhitungan persentase skor berdasar pada kriteria penilaian ideal dengan ketentuan pada tabel 3.4 berikut:

Tabel 3. 4 Interpretasi Validitas Aiken's V^7

No.	Koefisien Korelasi	Interpretasi Validitas
1.	$V > 0,80$	Tinggi
2.	$0,60 \leq V < 0,80$	Cukup Tinggi
3.	$0,40 \leq V < 0,60$	Cukup
4.	$0 \leq V < 0,40$	Buruk

b. Uji Kepraktisan

Menurut Arifin mengemukakan bahwa kepraktisan adalah syarat suatu tes standar. Kepraktisan media pembelajaran kabar (aplikasi aljabar) berbasis android berbantuan Smart Apps Creator 3 dapat dilihat dari hasil identifikasi angket respon siswa. Hasil penilaian pada siswa pada lembar kepraktisan dicari dengan cara berikut:

1. Angket respon siswa diberikan skor untuk setiap item dengan jawaban “Sangat Baik” adalah 5, “Baik” adalah 4, “cukup” adalah 3, “Kurang Baik” adalah 2, “Sangat Kurang Baik” adalah 1.
2. Perhitungan persentase skor berdasar pada kriteria penilaian ideal dengan ketentuan pada tabel 3.4 berikut:

⁷ Fida Lestari, Asep Sukenda Egok, and Riduan Febriandi, “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATEMATIKA BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA SISWA KELAS V SD” 18 (2020): 260.

Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian Ideal⁸

No.	Rentang Skor	Kategori
1.	$X > Mi + 1,5 Sbi$	Sangat Praktis
2.	$Mi + 0,5 Sbi < X \leq Mi + 1,5 Sbi$	Praktis
3.	$Mi - 0,5 Sbi < X \leq Mi + 0,5 Sbi$	Cukup
4.	$Mi - 1,5 Sbi < X \leq Mi - 0,5 Sbi$	Kurang
5.	$X \leq Mi - 1,5 Sbi$	Sangat Kurang

Keterangan:

X : Skor rata-rata

Mi : Rata-rata ideal

$\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Sbi : Simpangan baku ideal

$\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

Skor maksimal ideal : Σ butir \times skor tertinggi

Skor minimal ideal : Σ butir \times skor terendah.

3. Perhitungan kualitas media pembelajaran dari ahli media, ahli media dan respon siswa.

- a) Jumlah indikator: 20
- b) Total skor maksimal ideal: 100
- c) Total skor minimal ideal: 20
- d) Menghitung nilai rata-rata ideal

$$\begin{aligned}
 Mi &= \frac{1}{2}(\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal}) \\
 &= \frac{1}{2}(100 + 20) \\
 &= 60
 \end{aligned}$$

e) Menghitung simpangan baku ideal

$$\begin{aligned}
 Sbi &= \frac{1}{6}(\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal}) \\
 Sbi &= \frac{1}{6}(\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal}) \\
 &= \frac{1}{6}(100 - 20)
 \end{aligned}$$

⁸ Asrul, Rusydi Ananda, and Rosnita, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Citapustaka Media, 2014), 166.

$$= 13,33$$

f) Menghitung interval nilai kualitas media pembelajaran

1) Sangat Praktis

$$X > Mi + 1,5 Sbi$$

$$X > 60 + 1,5 (13,33)$$

$$X > 79,995$$

2) Praktis

$$Mi + 0,5 Sbi < X \leq Mi + 1,5 Sbi$$

$$60 + 0,5 (13,33) < X \leq 60 + 1,5 (13,33)$$

$$66,665 < X \leq 79,995$$

3) Cukup

$$Mi - 0,5 Sbi < X \leq Mi + 0,5 Sbi$$

$$60 - 0,5 (13,33) < X \leq 60 + 0,5 (13,33)$$

$$53,335 < X \leq 66,665$$

4) Kurang

$$Mi - 1,5 Sbi < X \leq Mi - 0,5 Sbi$$

$$60 - 1,5 (13,33) < X \leq 60 - 0,5 (13,33)$$

$$40,005 < X \leq 53,335$$

5) Sangat Kurang

$$X \leq Mi - 1,5 Sbi$$

$$X \leq 60 - 1,5 (13,33)$$

$$X \leq 40,005$$

g) Tabel kriteria kategori penilaian media pembelajaran

Tabel 3. 6 Kriteria Kategori Penilaian Media Pembelajaran

No.	Rentang Nilai	Kategori
1.	$X > 79,995$	Sangat Praktis
2.	$66,665 < X \leq 79,995$	Praktis
3.	$53,335 < X \leq 66,665$	Cukup
4.	$40,005 < X \leq 53,335$	Kurang
5.	$X \leq 40,005$	Sangat Kurang