

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah metode *Research and Development*. Metode Penelitian dan Pengembangan atau dalam istilah bahasa Inggris (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat memproduksi produk tertentu digunakan penelitian yang membutuhkan analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁹

Metode *Research & Development* yang disingkat (*R&D*) sama maknanya dengan metode penelitian pengembangan. Menurut Agus Nur Khomarudin dan Liza Efriyanti dalam artikelnya, *R&D* atau metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan atau memperoleh produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁵⁰ Sedangkan menurut Sukmadinata dalam buku M. Askari Zakariah, *R&D* merupakan proses atau tahapan mengembangkan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada, yang dapat diperhitungkan.⁵¹ Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu jenis penelitian yang menghasilkan produk baik berupa perangkat lunak (*software*) seperti program komputer, serta perangkat keras (*hardware*) seperti buku dan formulir, yang kemudian akan diuji di lapangan untuk memperbaiki suatu sistem untuk membuatnya lebih efisien.

Penelitian dan pengembangan ini digunakan karena peneliti ingin mengembangkan produk pembelajaran berupa aplikasi

⁴⁹ Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2016), 15.

⁵⁰ Agus Nur Khomarudin, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning berbasis Android Pada Mata Kuliah Kecerdasan Buatan”, *JURNAL EDUCATIVE: Journal of Educational Studies* 3, no.1 (2018): 76, diakses pada 8 Januari, 2022, <http://ejournal.iainbukittinggi.ac.id/index.php/educative/article/view/543>.

⁵¹ M. Askari Zakariah, dkk, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R N D)* (Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah, 2020), 78.

GOTHIC (Go Mathematics). Jenis penelitian dan pengembangan ini dianggap tepat untuk membantu peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran aplikasi *GOTHIC (Go Mathematics)* berbasis *m-learning* pada materi himpunan sebagai *mathematics exercise* bagi siswa serta digunakan untuk menguji kelayakan dan kepraktisan produk tersebut. Sedangkan pendekatan penelitian yang digunakan adalah gabungan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, pendekatan penelitian yang berusaha menggabungkan kedua pendekatan penelitian tersebut di atas adalah pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development*).⁵²

Pendekatan penelitian dan pengembangan digunakan karena sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk dapat menciptakan produk tertentu digunakan penelitian yaitu analisis kebutuhan (metode survey atau kualitatif). Untuk menguji kelayakan produk tersebut agar dapat bekerja di masyarakat luas, oleh karena itu diperlukan penelitian untuk menguji kevalidan produk tersebut (digunakan metode eksperimen/kuantitatif).⁵³ Selain itu pada saat mengumpulkan data awal di lapangan lebih bersifat kualitatif, sedangkan pada saat tahap pengujian kelayakan produk dilakukan metode eksperimen/kuantitatif. Juga perolehan data akan dianalisis secara kualitatif-naratif dan dalam bentuk perhitungan kuantitatif, oleh karena itu diperlukan pendekatan penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini.

B. Prosedur Penelitian Pengembangan

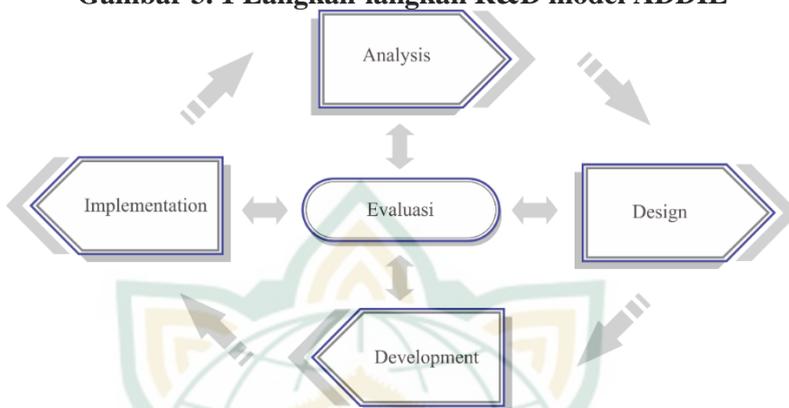
Penelitian dan pengembangan yang dilakukan mengacu pada salah satu model atau pendekatan desain sistem pembelajaran yaitu model *ADDIE* yang telah dikembangkan oleh *Raiser & Mollenda* pada tahun 1990-an. Pemilihan model ini didasarkan pada pertimbangan bahwa model ini mudah dipahami, selain itu model ini dikembangkan secara sistematis dan didasarkan pada sarana teoritis pembelajaran yang dikembangkan. *ADDIE* adalah singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain/perancangan), *Development*

⁵² Sri Hayati, Research and Development (R&D) sebagai salah satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan, *Jurnal Majalah Ilmiah Dinamika* 37, no. 1 (2012): 12, diakses pada 18 Desember, 2021, https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=r94UcCMAAAAJ&citation_for_view=r94UcCMAAAAJ:u5HHmVD_uO8C.

⁵³ Sri Hayati, Research and Development (R&D) sebagai salah satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan, *Jurnal Majalah Ilmiah Dinamika*, no. 1 (2012): 13.

(pengembangan), *Implementation* (implementasi/eksekusi),
Evaluation (evaluasi/umpan balik).⁵⁴

Gambar 3. 1 Langkah-langkah R&D model ADDIE



Berikut ini dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahami dari setiap langkah model *ADDIE*.

1. *Analysis* (Analisis)

Ada dua fase yang perlu dilakukan dalam langkah analisis, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan masalah yang dihadapi terkait dengan proses pembelajaran matematika dan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini, kemudian mencari solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran. Sedangkan analisis kebutuhan digunakan untuk mengetahui media pembelajaran matematika yang diperlukan siswa untuk meningkatkan kualitas belajar dan hasil belajar siswa.

2. *Design* (Desain/perancangan)

Perancangan ini untuk membuat kerangka kerja media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Pada titik ini, media pembelajaran matematika berbasis *m-learning* dirancang dengan melihat segi desain, isi materi pelajaran dan bahasa yang digunakan. Media pembelajaran pada tahap ini tidak lepas dari

⁵⁴ Ahmad Charissudin, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Animasi Menggunakan Aplikasi Swishmax”, *Square: Journal of Mathematics and Mathematics Education* 3, no. 1 (2021): 13, diakses pada 8 Januari, 2022, <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/square/article/view/7522>.

hasil analisis kebutuhan. Desain media pembelajaran matematika ini masih bersifat konseptual dan akan mendukung proses pengembangan pada langkah selanjutnya.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan model ADDIE berisi realisasi kegiatan media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya menjadi produk yang siap diimplementasikan. Langkah ini terdiri dari dua tahap, yaitu:

a. Pembuatan Media Pembelajaran

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan bahan seperti video, suara, animasi, gambar dan lain lain serta penyusunan materi pelajaran. Bahan dan materi yang sudah terkumpul tersebut kemudian dikembangkan menjadi produk awal media pembelajaran matematika berbasis *m-learning* dengan menggunakan *Adobe Animate CC*.

b. Validasi Ahli

Produk awal media pembelajaran matematika yang telah dikembangkan kemudian direvisi dengan melakukan validasi media pembelajaran dengan ahli media dan ahli materi. Langkah ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *m-learning* yang dikembangkan dan penyempurnaan produk awal sebelum diujicobakan pada guru dan siswa. Secara lebih rinci, tahapan validasi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Validasi ahli media merupakan validasi yang akan dilakukan oleh ahli di bidang media pembelajaran berbasis *m-learning*. Ahli media akan menilai aspek tampilan dan program yang telah dikembangkan pada media pembelajaran matematika berbasis *m-learning*.
- 2) Validasi ahli materi adalah validasi yang dilakukan oleh ahli yang memahami dengan benar konsep/desain materi matematika pada kurikulum 2013 terhadap materi yang disajikan dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

4. *Implementation* (Implementasi/eksekusi)

Media pembelajaran matematika yang sudah melewati proses validasi dari tim ahli dan juga sudah dinyatakan layak untuk digunakan kemudian diterapkan pada situasi nyata yaitu proses pembelajaran di MTs. Manahijul Huda Ngagel. Siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media yang telah dikembangkan. Peneliti

mengumpulkan data dan informasi berupa tanggapan dari siswa untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media.

5. **Evaluation (Evaluasi/umpan balik)**

Evaluasi atau umpan balik merupakan langkah terakhir dalam mengimplementasikan model ADDIE. Penyempurnaan media pembelajaran matematika berbasis *m-learning* dilakukan berdasarkan respon siswa pada saat pelaksanaan. Inti dari evaluasi ini adalah untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori yang relatif sempurna bila digunakan dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya.

C. **Desain Uji Coba Produk**

Uji coba produk ini dilakukan dengan tujuan mengumpulkan data yang dijadikan sebagai dasar untuk menentukan tingkat validitas dan kelayakan produk media pembelajaran berbasis *m-learning* yang dihasilkan. Tahapan uji coba produk yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. **Validasi Ahli Materi**

Tahap ini berisi kegiatan penilaian untuk memperoleh data berupa kelayakan media pembelajaran matematika ditinjau dari kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD) dan indikatornya, serta penyajian isi materi. Data yang diperoleh, kemudian dianalisis untuk dilakukan perbaikan untuk meningkatkan media pembelajaran matematika berbasis *m-learning* yang layak dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. **Validasi Ahli Media**

Tahap ini berisikan kegiatan penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap media yang dikembangkan dari aspek desain atau tampilan dan pemrograman media pembelajaran matematika yang dikembangkan. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis untuk dilakukan perbaikan.

3. **Revisi Awal**

Revisi pada tahap ini adalah peningkatan pertama pada produk. Review dilakukan berdasarkan penilaian dan masukan dari ahli media dan ahli materi yang diperoleh pada langkah sebelumnya. Setelah media pembelajaran telah diklasifikasikan layak pakai, dilanjutkan dengan uji coba lapangan.

4. **Uji Coba Terbatas (Kelompok Kecil)**

Uji coba pertama yaitu uji coba produk secara terbatas yang dilakukan terhadap kelompok kecil. Uji coba ini dilakukan setelah produk divalidasi oleh para ahli dan direvisi. Uji coba

media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan kepada 5 siswa kelas VII.

5. Uji Coba Lapangan (Kelompok Besar)

Uji coba kedua yaitu uji coba lapangan yang dilaksanakan terhadap siswa kelas VII MTs. Manahijul Huda Ngagel yang berjumlah 25-30 siswa. Uji coba tahap kedua mengecualikan responden atau siswa yang telah mengikuti uji coba produk pada tahap pertama. Uji lapangan ini difokuskan pada respon penggunaan media pembelajaran matematika menurut siswa. Hasil uji coba lapangan ini nantinya digunakan untuk revisi akhir media pembelajaran matematika.

6. Revisi Akhir

Revisi ini merupakan langkah terakhir dalam penyempurnaan media pembelajaran matematika berbasis *m-learning* berdasarkan penilaian dan masukan siswa pada uji coba lapangan sebelumnya. Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran, perangkat pembelajaran matematika telah menjadi produk akhir dan siap untuk diimplementasikan di lingkungan kelas.

D. Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *M-learning* terdiri dari ahli media, ahli materi, dan siswa kelas VII MTs. Manahijul Huda Ngagel.

1. Ahli Media

Pemilihan ahli media didasarkan pada pertimbangan sebagai berikut:

- a. Ahli media adalah orang yang berpengetahuan luas dan memiliki pemahaman yang baik tentang media pembelajaran berbasis *m-learning*.
- b. Ahli media dipersiapkan untuk menjadi sumber perolehan data berdasarkan penilaian mereka terhadap media yang dikembangkan untuk pembelajaran matematika.

Tabel 3. 1 Subjek Uji Coba Produk Ahli Media

Objek	Nama	Jabatan
Ahli Media	Putri Nur Malasari, M.Pd.	Dosen Matematika IAIN Kudus
Ahli Media	Argheb Khofya Haqiqi, M.Pd.	Dosen Matematika IAIN Kudus

2. Ahli Materi

Ahli Materi memberikan penilaian dan tanggapan terhadap media pembelajaran matematika yang dikembangkan. Pemilihan ahli materi ini didasarkan pada pertimbangan sebagai berikut:

- a. Ahli materi adalah orang yang memahami mata pelajaran matematika kurikulum 2013, khususnya pada materi himpunan.
- b. Ahli materi bersedia sebagai sumber perolehan data berdasarkan penilaian mereka terhadap materi pada media pembelajaran matematika yang dikembangkan.

Tabel 3. 2 Subjek Uji Coba Produk Ahli Materi

Objek	Nama	Jabatan
Ahli Materi	Wahyuning Widiyastuti, M.Si.	Dosen Matematika IAIN Kudus
Guru Matematika	Siti Noor Hidayah, S.Pd.I.	Guru Matematika MTs. Manahijul Huda

3. Siswa Kelas VII MTs. Manahijul Huda Ngagel

Subjek yang diujikan dalam pengembangan perangkat pembelajaran ini adalah siswa kelas VII MTs. Manahijul Huda Ngagel. Keterlibatan siswa sebagai pengguna produk pengembangan berlangsung pada tahapan uji coba pertama, yaitu uji coba terbatas (kelompok kecil), dan tahapan uji coba kedua, yaitu uji coba lapangan (kelompok besar). Siswa berperan dalam memberikan respon terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu berupa lembar validasi dan angket. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh kevalidan media dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan penggunaan angket dilakukan untuk penggalan data pada saat evaluasi produk oleh siswa kelas VII untuk memberikan respon terhadap uji coba produk media pembelajaran yang dikembangkan.

Penilaian kelayakan media yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *skala likert*. Responden dapat memilih salah satu pilihan jawaban. *Skala likert* digunakan untuk mengukur tanggapan positif terhadap sebuah pernyataan. Lingkup penilaian oleh responden peneliti menggunakan kriteria penilaian dari Ambar Sri Lestari adalah

sebagai berikut:⁵⁵ (a) aspek yang dinilai oleh ahli media adalah tampilan dan pemrograman media, (b) aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah pembelajaran dan kualitas isi materi dan (c) aspek yang dinilai oleh siswa berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran matematika. Kisi-kisi instrumen lembar validasi dan angket untuk responden dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket untuk Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No Butir
1	Tampilan Media	Tampilan pertama media pembelajaran	1	1
		Format text/font	3	2,3,4
		Penggunaan warna	2	5,6
		Tampilan program	2	7,8
		Tombol/navigasi	3	9,10,11
		Penggunaan gambar	2	12, 13
		Penggunaan Bahasa	1	14
2	Pemrograman	Petunjuk penggunaan media pembelajaran	1	15
		Kemudahan pengoprasian	1	16
		Tombol/navigasi	1	17
		Pemrograman soal latihan	1	18
		Effect	1	19
		Interaktivitas	1	20

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No Butir
1	Kualitas Materi	Judul media pembelajaran	1	1
		Kejelasan kompetensi dasar (KD)	1	2
		Kejelasan indikator kompetensi	1	3

⁵⁵ Ambar Sri Lestari, *Media Pembelajaran Interaktif pada E-Learning dengan Multimedia Design Model* (Bogor: Yayasan Pendidikan Yatalatop Islamic School, 2015), 9.

		Relevansi indikator dengan KD	1	4
		Relevansi materi dengan KD	1	5
		Relevansi materi dengan indikator	1	6
		Format materi	3	7,8,9
		Penyajian materi	1	10
		Pendukung materi (gambar/video)	2	11,12
		Contoh soal dan pembahasan	1	13
		Penggunaan bahasa	1	14
		Soal latihan/evaluasi	2	15,16
2	Tampilan	Tampilan media pembelajaran menarik	1	17
		Teks/tulisan dapat dibaca dengan jelas	1	18
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	1	19
		Komposisi warna	1	20

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket untuk Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No Butir
1	Tampilan dan isi	Tampilan media pembelajaran menarik	1	1
		Teks/tulisan dapat dibaca dengan jelas	1	2
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	1	3
		Pemyajian materi yang menarik	1	4
		Kesesuaian <i>background</i> dengan isi	1	5
		Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi	1	6
		Kejelasan suara pada media	1	7

		Kejelasan informasi yang disampaikan	1	8
		Komposisi warna	1	9
2	Kemudahan Penggunaan	Siswa dapat menggunakan media secara mudah	2	10,11
		Fungsi tombol	1	12
		Kejelasan petunjuk penggunaan	1	13
3	Penyajian Materi	Materi yang disajikan mudah dipahami	1	14
		Visual yang disajikan menambah pemahaman materi	2	15,16
		Soal latihan/evaluasi mudah dipahami	1	17
4	Manfaat	Media pembelajaran menumbuhkan semangat siswa	1	18
		Proses pembelajaran menjadi menyenangkan	1	19
		Saya dapat menggunakan media pembelajaran di rumah	1	20

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis kelayakannya kemudian digunakan untuk mereview media pembelajaran yang dikembangkan agar menghasilkan media yang sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Pengukuran media pembelajaran menggunakan lembar validasi yang akan diisi oleh para ahli dan angket respon yang akan diisi oleh siswa. Skala yang digunakan dalam lembar validasi dan angket respon menggunakan skala Likert di setiap instrumennya. Skala Likert merupakan skala yang berfungsi untuk mengetahui sikap, persepsi dan pendapat seseorang tentang kejadian sosial. Adapun langkah-langkah analisis datanya adalah sebagai berikut:

1. Memberikan skor pada setiap instrumen dengan menggunakan pedoman skala Likert 5 poin seperti yang tercantum pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. 6 Kategori Skor dalam Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	Skor 5	Sangat setuju
2	Skor 4	Setuju
3	Skor 3	Ragu-ragu
4	Skor 2	Tidak Setuju
5	Skor 1	Sangat tidak setuju

- Menghitung skor rata-rata penilaian dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n V_i}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Rata-rata hasil penilaian dari para validator

$\sum_{i=1}^n V_i$ = Skor hasil validator ke-i

N = Banyaknya validator

- Mengubah skor rata-rata menjadi kategori nilai kualitatif. Caranya yaitu melakukan perbandingan skor rata-rata dengan kriteria penilaian ideal dengan mengkonversikan skornya ke nilai skala 5. Adapun konversi skor ke nilai skala 5 menurut Slameto dapat dilihat pada tabel berikut:⁵⁶

Tabel 3. 7 Konversi Skor Skala 5

Interval Skor	Nilai	Kategori
$\bar{X} > M_i + 1.5 SD_i$	A	Sangat Layak
$M_i + 0.5 SD_i < \bar{X} \leq M_i + 1.5 SD_i$	B	Layak
$M_i - 0.5 SD_i < \bar{X} \leq M_i + 0.5 SD_i$	C	Cukup Layak
$M_i - 1.5 SD_i < \bar{X} \leq M_i - 0.5 SD_i$	D	Kurang Layak
$\bar{X} \leq M_i - 1.5 SD_i$	E	Sangat Kurang Layak

Keterangan:

\bar{X} = Skor aktual

M_i = Rerata skor ideal

SD_i = Standar deviasi atau simpangan baku skor ideal

⁵⁶ Latif Kurniawan, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pada Materi Trigonometri Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Bidang Keahlian Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas X Dengan Pendekatan Penemuan Terbimbing,” (tesis, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), 89, diakses pada 23 Februari, 2022, <https://eprints.uny.ac.id/17110/>.

4. Menghitung kelayakan media pembelajaran menggunakan Tabel 3.9 dengan jumlah seluruh indikator yaitu 20 indikator
Adapun langkah perhitungannya adalah:

- a. Menentukan skor maksimal ideal dan skor minimal ideal

Rumusnya:

Skor maksimal ideal	Jumlah seluruh indikator x skor tertinggi
Skor minimal ideal	Jumlah seluruh indikator x skor terendah

Maka,

Skor maksimal ideal	Jumlah seluruh indikator x skor tertinggi = 20 x 5 = 100
Skor minimal ideal	Jumlah seluruh indikator x skor terendah = 20 x 1 = 20

- b. Menentukan rerata skor ideal

Rumusnya:

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

Maka,

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

$$M_i = \frac{1}{2} (100 + 20)$$

$$M_i = \frac{1}{2}, 120$$

$$M_i = 60$$

- c. Menentukan standar deviasi skor ideal

Rumusnya:

$$SD_i = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

Maka,

$$SD_i = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

$$SD_i = \frac{1}{6} (100 - 20)$$

$$SD_i = \frac{1}{6}, 80$$

$$SD_i = 13.33$$

- d. Menentukan interval skor kelayakan media pembelajaran

Tabel 3.10. Menentukan interval skor kelayakan

Kategori	Interval Skor
Sangat Layak	$\bar{X} > M_i + 1.5 SD_i$ $\bar{X} > 60 + 1.5 (13.33)$ $\bar{X} > 79.995$
Layak	$M_i + 0.5 SD_i < \bar{X} \leq M_i + 1.5 SD_i$ $60 + 0.5 (13.33) < \bar{X}$ $\leq 60 + 1.5 (13.33)$ $66.665 < \bar{X} \leq 79.995$
Cukup Layak	$M_i - 0.5 SD_i < \bar{X} \leq M_i + 0.5 SD_i$ $60 - 0.5 (13.33) < \bar{X}$ $\leq 60 + 0.5 (13.33)$ $53.335 < \bar{X} \leq 66.665$
Kurang Layak	$M_i - 1.5 SD_i < \bar{X} \leq M_i - 0.5 SD_i$ $60 - 1.5 (13.33) < \bar{X} \leq 60 -$ $0.5 (13.33)$ $40.005 < \bar{X} \leq 53.335$
Sangat Kurang Layak	$\bar{X} \leq M_i - 1.5 SD_i$ $\bar{X} \leq 60 - 1.5 (13.33)$ $\bar{X} \leq 40.005$

Sehingga kriteria kategori kelayakan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

No.	Interval Skor	Kategori
1.	$\bar{X} > 79.995$	Sangat Layak
2.	$66.665 < \bar{X} \leq 79.995$	Layak
3.	$53.335 < \bar{X} \leq 66.665$	Cukup Layak
4.	$40.005 < \bar{X} \leq 53.335$	Kurang Layak
5.	$\bar{X} \leq 40.005$	Sangat Kurang Layak