

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi barisan dan deret aritmetika dengan konteks Islam Melayu. Jenis penelitian ini yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Design Research*). Menurut (Akker dkk, 2013) *Design Research* adalah kajian sistematis dalam merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti strategi dan bahan ajar) sebagai solusi untuk memecahkan masalah dalam praktik pendidikan. *Design Research* memiliki tujuan memberikan kemajuan pengetahuan tentang karakteristik dari intervensi pendidikan serta proses perancangan dan pengembangannya. Menurut Akker, dkk (2013) membedakan *Design Research* menjadi dua bagian yaitu *Validation Study* dan *Development Study*. Adapun yang digunakan pada penelitian ini adalah *Design Research* pada bagian *Development Study*. *Development Study* adalah pengembangan dengan prinsip desain untuk kepentingan kepraktisan.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan *Design Research* dengan alur Tessmer (1993) untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah produk

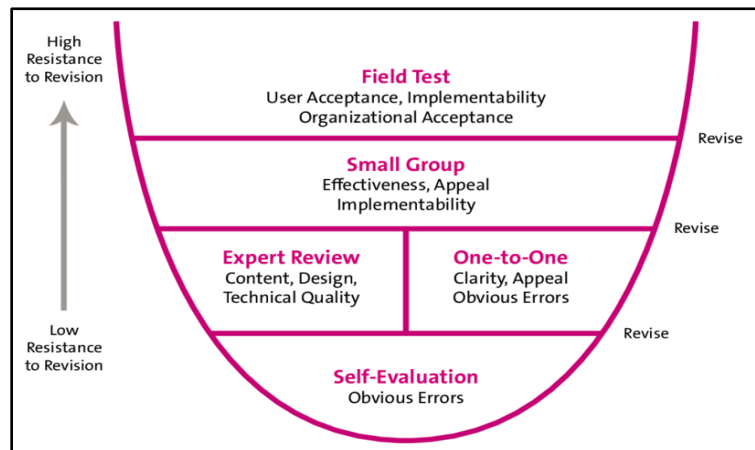
berupa media pembelajaran berbasis komputer pada materi barisan dan deret aritmetika.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah MA Aulia Cendekia Palembang di Jl. Amd RT.12 RW.03, Kel. Talang Tambe, Kec. Sukarame, Kota Palembang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Subjek penelitian ini yaitu pakar (ahli), guru, dan siswa (Tessmer, 1993) .

C. Prosedur Penelitian

Peneliti menggunakan Prosedur Penelitian dengan desain alur Tessmer (1993). Riset dan pengembangan ini terdiri dari dua tahapan, yaitu tahap *preliminary* (tahap persiapan) dan tahap *prototyping* (tahap pendesainan) dengan menggunakan alur *formative evaluation* (yang meliputi *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one*, *small group*, dan *field test*. *Formative evaluation* adalah penilaian kelebihan dan kekurangan dari suatu media pembelajaran dalam tahap pengembangannya, dengan tujuan revisi, meningkatkan efektivitas, dan daya tarik media (Tessmer, 1993). Alur *formative evaluation* meliputi *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one*, *small group*, dan *field test*. Berikut ini alur desain *formative evaluation*.



Gambar 3.1 Alur desain *formative evaluation* (Tessmer, 1993)

1. Tahap *preliminary*

Tahapan ini adalah tahapan penentuan tempat dan subjek penelitian. Tahap persiapan bertujuan untuk mengidentifikasi dan memilih materi yang akan ditampilkan pada media pembelajaran berbasis komputer. Tahapan ini terdiri dari dua tahap, yaitu sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Pada tahapan persiapan yang dilakukan dalam kegiatan penelitian, sebagai berikut:

1) Identifikasi Kurikulum

Identifikasi kurikulum dilakukan untuk mengetahui kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada materi tersebut. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan guru matematika di sekolah.

2) Identifikasi Materi

Identifikasi materi dilakukan untuk mengetahui pemahaman informasi dan kesulitan peserta didik dalam pembelajaran matematika. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan guru matematika di sekolah.

3) Identifikasi Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui kemampuan dan kesulitan dalam pembelajaran matematika. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada guru matematika untuk mengetahui keadaan peserta didik di kelas kemudian peneliti memvalidasi keadaan tersebut dengan mewawancarai peserta didik

b. Tahap Pendesainan

Pada tahapan pendesainan media pembelajaran berbasis komputer yang dilakukan peneliti terdiri dari sebagai berikut:

1) *Flowchart* Media pembelajaran

Flowchart merupakan langkah-langkah dalam bagian-bagian yang ada di media yang dikembangkan untuk menjelaskan jalannya media pembelajaran.

2) Paper Based Media Pembelajaran

Paper Based merupakan rancangan dari tampilan yang ada di dalam media yang dikembangkan.

3) Desain *Interface* Media Pembelajaran

Desain *Interface* media merupakan tampilan hasil produk yang dikembangkan.

2. Tahap *Prototyping*

Tahap kedua desain penelitian ini adalah tahap *prototyping* dengan menggunakan alur *formative evaluation*. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan pada *formative evaluation* ini terdiri dari:

a. Tahap *Self Evaluation*

Pada tahap *self evaluation* kegiatan yang dilakukan oleh peneliti berdiskusi bersama tim dalam mengevaluasi media pembelajaran berdasarkan aspek *obvious error* (kesalahan-kesalahan yang jelas) yang terlihat oleh peneliti (Tessmer, 1993). Tim dalam pembuatan media pembelajaran terdiri dari peneliti dan dosen pembimbing. Produk yang dihasilkan pada tahap ini adalah *prototype 1* yang memiliki fokus karakteristik yaitu dari segi desain, konten, dan kualitas teknik.

b. Tahap *Expert Review* dan *One-to-One*

Pada tahap *expert review* dari para ahli yang digunakan untuk melihat kevalidan dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh 2 ahli yaitu pada ahli materi (konten) dan ahli media (desain dan kualitas teknik). Ahli materi terdiri atas dosen matematika dan guru mata pelajaran matematika, sedangkan ahli media terdiri atas dosen yang ahli dan memiliki konsentrasi ilmu dalam media pembelajaran. Penilaian harus memenuhi tiga aspek penting yaitu konten, desain, dan kualitas teknik (Tessmer, 1993). Saran dan tanggapan dari para

ahli yang telah memberikan komentarnya ditulis dalam lembar validasi berbentuk google formulir untuk mengetahui validitas media pembelajaran yang menjadi bahan revisi.

Pada tahap *one-to-one* atau bisa disebut satu ke satu digunakan untuk melihat tingkat kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap ini peneliti melakukan uji coba dengan enam orang siswa (Tessmer, 1993). Peneliti melakukan uji coba *prototype* I kepada perorangan yang terdiri atas enam orang siswa kelas XI yang memiliki kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dua siswa berkemampuan rendah, dua siswa berkemampuan sedang, dan dua siswa berkemampuan tinggi. Setelah peneliti melakukan uji coba terhadap media pembelajaran yang dikembangkan secara online melalui *google classroom* yang sudah di integrasi dengan *google meet*, siswa diberikan lembar angket kepraktisan. Penilaian yang diambil dari aspek kejelasan (*clarity*), kemenarikan (*appeal*), dan kesalahan yang terlihat (*obvious errors*) (Tessmer, 1993). Komentar dan saran dicatat digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan.

Pada tahapan *expert review* dan *one-to-one* ini dilakukan secara bersamaan. Komentar dan saran digunakan untuk memperbaiki media tersebut. Hasil perbaikan dari *expert review* dan *one-to-one* disebut *prototype* II.

c. Tahap *Small Group*

Tahap *small group* atau kelompok kecil digunakan untuk melihat kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba dengan melakukan pemilihan jumlah subjek kurang dari 20 siswa (Tessmer, 1993). Uji coba yang dilakukan oleh peneliti adalah pada produk *prototype II* kepada kelompok yang terdiri dari enam orang siswa yang memiliki kemampuan berbeda beda dari tingkat rendah, menengah, dan tinggi. Setelah peneliti melakukan uji coba terhadap produk media pembelajaran secara online dengan menggunakan platform *google classroom* yang telah di integrasi dengan *google meet* kepada siswa kemudian diberikan lembar angket kepraktisan untuk dapat memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Media tersebut harus memenuhi aspek efektivitas, kemenarikan, dan daya terap (Tessmer, 1993). Tanggapan dan saran kemudian dicatat dan digunakan untuk memperbaiki media tersebut. hasil perbaikan media dari tahap *small group* dinamakan *prototype III*.

d. Tahap *Field Test*

Tahap *field test* atau uji coba lapangan adalah tahapan akhir dari alur penelitian ini, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah menguji coba hasil *prototype III* kepada siswa kelas XI yang berjumlah 22 siswa. Pada tahap ini peneliti akan melihat kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah peneliti

melakukan uji coba terhadap media pembelajaran siswa diberikan lembar angket kepraktisan untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dikembangkan. Penilaian dilihat dari aspek penerimaan pengguna (*user acceptance*), dan Penerimaan organisasi yang dapat diterapkan (*implementability organizational acceptance*). Setelah melakukan *field test* Penilaian produk menggunakan alur tessmer selesai di tahap ini tanpa melakukan perbaikan (Tessmer, 1993).

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dibagi berdasarkan tahap *formative evaluation*. Tahapan pengumpulan data secara spesifik sebagai berikut:

1. Teknik Pengumpulan Data Tahap *Self Evaluation*

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada tahap *self evaluation* adalah wawancara dan lembar bimbingan tugas akhir. dokumentasi bimbingan tugas akhir secara online atau offline digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai media pembelajaran. peneliti mengevaluasi media pembelajaran dengan cara berdiskusi bersama dosen pembimbing mengenai aspek *obvious errors* (kesalahan-kesalahan yang terdapat dalam media pembelajaran) (Tessmer, 1993).

2. Teknik Pengumpulan Data Tahap *Expert Review*

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada tahap *expert review* lembar validasi. peneliti mengumpulkan data dari instrumen lembar validasi berupa *google form* atau secara langsung yang disiapkan berisi pernyataan tentang media pembelajaran yang telah dibuat. Peneliti berdiskusi bersama ahli- ahli mengenai aspek yang dinilai oleh para ahli yaitu konten, desain, dan kualitas teknik (Tessmer, 1993). Lembar validasi digunakan untuk menggali informasi mengenai aspek yang akan dievaluasi dari setiap pakar. Alat pengumpulan data yang digunakan pada tahap ini berupa instrumen lembar *eksper review* yang berisi pernyataan yang telah disusun dan disesuaikan dengan alur tessmer. Instrumen validasi dibagi menjadi dua yaitu instrumen validasi untuk ahli media dan ahli materi.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Pernyataan untuk Ahli Tahap *Expert Review*

Ahli	Aspek	Pernyataan
Ahli Materi	Konten Materi	Kecocokan konten materi dengan KD dan Indikator yang ingin dicapai.
		Kelengkapan materi
		Keakuratan konten (semua informasi yang ditampilkan benar).
		Memproyeksikan daya tarik media pembelajaran pada materi barisan dan deret aritmetika kepada peserta didik.
		Kalimat yang terdapat pada media pembelajaran mudah dipahami untuk peserta didik tingkat SMA
		Latihan soal yang sesuai dengan materi

Ahli Media	Desain	Pembuatan media pembelajaran yang menarik
		Penggunaan grafis dan tombol yang menarik
	Kualitas Teknik	Animasi dan program evaluasi (latihan soal)

(Diadaptasi dari Tessmer, 1993)

3. Teknik Pengumpulan Tahap *One-to-one*

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada tahap *one to one evaluation* adalah angket. peneliti mengumpulkan data dari instrumen angket berupa *google form* yang disiapkan pada halaman kelas di *google classroom* yang berisi pernyataan. Format pengumpulan data pada tahap ini adalah gambaran pernyataan yang telah disesuaikan dengan beberapa pertanyaan pada tahap *one-to-one* (Tessmer,1993). Lembar validasi digunakan untuk menggali informasi mengenai aspek yang akan dievaluasi dari peserta didik. Pada tahap ini siswa diberikan media pembelajaran berbasis komputer yang sudah diunggah melalui platform *google classroom*, kemudian mengoperasikan produk media pembelajaran melalui *google meet*. Peneliti berdiskusi bersama siswa membahas tentang kejelasan, ketertarikan, dan kesalahan pada media (Tessmer,1993).

Tabel 3.2 Kisi-kisi Pernyataan Tahap *One to One Evaluation*

Aspek	Pernyataan
Kejelasan	Materi yang terdapat pada media pembelajaran jelas dan mudah dipahami
	Soal latihan bisa dikerjakan

	Dapat digunakan dengan mudah
Daya Tarik	Teks, penempatan menu, dan animasi yang terdapat pada media pembelajaran jelas dan rapi.
Kesalahan Yang Jelas	Terdapat kesalahan atau <i>error</i> pada media pembelajaran.

(Diadaptasi dari Tessmer, 1993)

4. Teknik Pengumpulan Data Tahap *Small Group*

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada tahap *small group* adalah angket. Peneliti mengumpulkan data dari instrumen lembar angket berupa *google form* yang disiapkan pada menu kelas di *google classroom* yang berisi pernyataan. lembar instrumen disusun serta disesuaikan dengan alur pengembangan Tessmer. Lembar angket digunakan untuk menggali informasi mengenai aspek yang akan dievaluasi dari peserta didik. Ditahap ini aspek yang dinilai adalah keefektifan yang terdiri atas penerapan pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran, kemudahan, kesulitan, peran pengajar/guru, serta daya tarik penerapannya (Tessmer, 1993).

Tabel 3.3 Kisi-kisi Pernyataan Tahap *Small Group*

Aspek	Pernyataan
Efektivitas	Materi yang terdapat pada media pembelajaran barisan dan deret aritmetika jelas dan mudah dipahami
	Soal latihan bisa dikerjakan
	Dapat digunakan dengan mudah.
Daya Tarik Implementasi	Teks, penempatan menu, dan animasi yang terdapat pada media pembelajaran jelas dan rapi.

(Diadaptasi dari Tessmer, 1993)

5. Teknik Pengumpulan Data Tahap *Field Test*

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada tahap *field test* adalah angket dan hasil jawaban siswa. Peneliti mengumpulkan data dari lembar angket siswa berupa *google form* yang disiapkan pada menu kelas di *google classroom* yang berisi pernyataan. Lembar instrumen disusun serta disesuaikan dengan alur pengembangan Tessmer. Selanjutnya peneliti mengumpulkan data hasil jawaban siswa dari pengerjaan evaluasi pada aplikasi media pembelajaran. Lembar angket dan hasil jawaban siswa digunakan untuk menggali informasi mengenai penerimaan pengguna media pembelajaran. Di tahap ini aspek yang dinilai adalah penerimaan pengguna yang terdiri atas guru, siswa, dan penerimaan organisasi yang telah diimplementasikan (Tessmer, 1993).

Tabel 3.5 Kisi-kisi Pernyataan Tahap *Field Test*

Aspek	Pernyataan
Penerimaan Pengguna	Ketertarikan penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dalam memahami materi barisan dan deret aritmetika
	Media pembelajaran membuat pembelajaran menjadi menyenangkan
	Dapat digunakan dengan mudah.
Daya Terap	Dapat memahami materi dan dapat menyelesaikan evaluasi barisan dan deret aritmetika dengan menggunakan media pembelajaran

(diadaptasi Tessmer, 1993)

E. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, teknik analisis data dibagi berdasarkan tahapan *formative evaluation*. Adapun tahapan analisis data yang spesifik, sebagai berikut:

1. Teknik Analisis Data Tahap *Self Evaluation*

Data yang dianalisis pada tahap ini adalah data kualitatif dari hasil dokumentasi lembar bimbingan tugas akhir dengan tim yaitu dosen pembimbing dan peneliti. Pada tahap ini tujuan dari analisis data adalah untuk mengetahui kesalahan pada media pembelajaran yang dikembangkan (Tessmer, 1993). Menurut Tesmmer (1993) adapun langkah-langkah kegiatan analisis data pada tahap ini sebagai berikut:

- a. Mengelompokkan komentar dan saran
- b. Melakukan pencatatan dan merangkum komentar
- c. Mengelola komentar yang masuk
- d. Melakukan revisi.

2. Teknik Analisis Data Tahap *Expert Review*

Data yang dianalisis pada tahap ini adalah data kualitatif dan kualitatif dari hasil dokumentasi lembar validasi ahli media dan ahli materi. Tujuan dari analisis data pada tahap ini adalah untuk memudahkan keputusan dalam merevisi media pembelajaran (Tessmer, 1993). Jika beberapa ahli yang sejenis mempunyai

komentar, komentar mereka harus dibandingkan. Menurut Tessmer (1993) untuk menganalisis data pada tahap ini dilakukan dalam prosedur sebagai berikut:

- a. Melakukan peninjauan komentar satu pakar, tolak komentar yang mengarah pada sesuatu hal yang tidak memungkinkan untuk dilakukan revisi.
- b. Mencatat dan merangkum komentar ahli.
- c. Menelaah komentar ahli lain dan membuat catatan setuju atau tidak setuju di antara ahli pertama dan kedua.
- d. Mendeskripsikan proses semua ahli yang terlibat.

3. Teknik Analisis Data Tahap *One-to-one*

Data yang dianalisis pada tahap ini adalah data kualitatif dan kuantitatif dari hasil lembar angket peserta didik. Untuk menganalisis data pada tahapan *one to one* dengan mencatat semua saran dan komentar. Tujuan analisis data pada tahap ini adalah untuk mempermudah keputusan dalam melakukan revisi kesalahan serta kualitas intrinsik media pembelajaran (Tessmer, 1993). Menurut Tesmmer (1993) Langkah-langkah kegiatan untuk menganalisis data pada tahap *One-to-one* sebagai berikut:

- a. Kategorikan data berdasarkan jenis informasi yang diberikan.
- b. Membandingkan serta membedakan informasi yang diperoleh dari setiap siswa yang berbeda.

- c. Merangkum informasi yang disarankan oleh siswa.
 - d. Melakukan revisi pada bagian yang disarankan oleh siswa.
4. Teknik Analisis Data Tahap *Small Group*

Data yang dianalisis pada tahap ini adalah data kualitatif dan kuantitatif dari hasil lembar angket. Tujuan pada tahap ini adalah untuk mempermudah keputusan dalam merevisi media dan kesesuaian administrasi media pembelajaran (Tessmer, 1993). Menurut Tesmmer (1993) Langkah-langkah kegiatan yang dilakukan untuk menganalisis pada tahap ini sebagai berikut:

- a. Mengkategorikan data yang diperoleh ke dalam format yang diperlukan untuk membuat revisi.
 - b. Menyajikan data ke dalam bentuk tabel untuk mempermudah proses revisi.
 - c. Menelaah pola informasi individu atau kelompok.
 - d. Membandingkan beragam sumber informasi untuk membantu mengidentifikasi masalah yang ada dan kesuksesan dalam pembelajaran, serta membantu memahami solusi potensial dalam keberhasilan.
5. Teknik Analisis Data Tahap *Field Test*.

Data yang dianalisis pada tahap ini adalah data kualitatif dan kuantitatif dari hasil lembar angket dan hasil jawaban siswa. Tujuan analisis data pada tahap ini adalah untuk menyempurnakan media pembelajaran yang telah dikembangkan, meskipun pada tahap ini

tidak memerlukan revisi kembali. Data yang diperoleh pada tahap ini dari hasil angket dan jawaban siswa. Menurut Tesmmer (1993) Langkah-langkah kegiatan dalam menganalisis data tahap *field test* sebagai berikut:

- a. Mengkategorikan data kedalam format yang diperlukan untuk membuat revisi.
- b. Menyajikan data kedalam bentuk tabel untuk mempermudah proses revisi.
- c. Menelaah pola informasi individu atau kelompok.
- d. Membandingkan beragam sumber informasi dalam membantu identifikasi masalah yang ada dan kesuksesan dalam pembelajaran, serta membantu memahami solusi potensial dalam keberhasilan.
- e. Jika terjadi masalah dalam pengamatan selama pelaksanaan pembelajaran maka kita memberi pertanyaan kepada peserta didik untuk mendapatkan informasi tentang penyebab masalah dan bagaimana cara menyelesaikannya.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan data kuantitatif.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Data kualitatif merupakan data deskriptif yang diperoleh selama proses pengembangan. Data kualitatif diperoleh dari masukan,

tanggapan, kritik, saran, dan perbaikan dari dosen pembimbing, ahli materi, ahli media, guru, dan peserta didik, serta sebagai deskripsi untuk pembahasan setiap poin yang ada pada prosedur pengembangan alur Tessmer dideskripsikan secara kualitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menjabarkan secara detail mengenai suatu aspek yang tidak bisa dilihat berdasarkan analisis data kuantitatif. Hasil observasi dianalisis secara kualitatif untuk mendeskripsikan aktivitas peserta didik saat melakukan uji coba produk media pembelajaran baris dan deret aritmetika.

Peneliti menarik kesimpulan dari data yang diperoleh. Sehingga kesimpulan ini merupakan jawaban dari rumusan masalah yang dikaji oleh peneliti itu sendiri. Pelaksanaan verifikasi dilakukan dengan menganalisis keadaan lapangan kemudian dilakukan penelitian untuk mendapatkan hasil yang sebenarnya.

Pada penelitian ini, validasi digunakan untuk menguji kelayakan dan kesesuaian media pembelajaran dengan materi baris dan deret aritmetika. Lembar instrumen validasi para ahli menggunakan jawaban yang dihasilkan dengan menggunakan skala *Guttman*. Skala *Guttman* adalah skala yang digunakan untuk mendapatkan jawaban tegas dari responden, yaitu terdapat dua interval jika “ya” bernilai 1, dan jika “tidak” bernilai 0 untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan (Parinata & Puspaningtyas, 2021).

Kevalidan dilihat dari hasil akhir penilaian para ahli memilih dengan kategori layak tanpa revisi, atau layak dengan revisi.

2. Analisis Data Kuantitatif

Pada analisis data kuantitatif, data diperoleh dari pengisian lembar instrumen dari responden yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan media pembelajaran baris dan deret aritmetika yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan adalah lembar angket kepraktisan jawaban yang dihasilkan peserta didik diukur dengan menggunakan skala *Guttman*. Skala *Guttman* adalah skala yang digunakan untuk mendapatkan jawaban tegas dari responden, yaitu pada dua interval jika ya bernilai 1 dan jika tidak bernilai 0 untuk memberikan penilaian pada media pembelajaran yang dikembangkan (Parinata & Puspaningtyas, 2021).

Data yang diperoleh dari hasil kepraktisan siswa selanjutnya dianalisis menggunakan data kuantitatif untuk menguji kepraktisan media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Dalam perhitungan skor lembar angket kepraktisan siswa, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Skor

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh item

$\sum i$ = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam per-item

Adapun kriteria penilaian lembar angket kepraktisan diadaptasi dari (Saniriati et al., 2021) seperti disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Lembar Angket Kepraktisan

Interval Skor (Nilai P (%))	Kategori Persentase
$85\% < P \leq 100\%$	Sangat Baik
$70\% < P \leq 85\%$	Baik
$55\% < P \leq 70\%$	Cukup
$40\% < P \leq 55\%$	Kurang
$P \leq 40\%$	Kurang Sekali

Berdasarkan analisis kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran yang dihasilkan dikatakan memenuhi kualifikasi valid dan praktis jika skor rata-rata instrumen lembar validasi para ahli dan lembar instrumen angket kepraktisan oleh siswa memenuhi kriteria minimal baik.