

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat Dan Waktu Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 15 Kota Bengkulu yang berjumlah 26 orang. Peserta didik terdiri atas siswa laki-laki dan perempuan dengan rentang usia sekitar 13–14 tahun. Kelas VIII dipilih karena pada jenjang ini terdapat materi tsunami yang sesuai dengan pengembangan media pembelajaran kotak simulasi peran bakau. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih satu bulan, yaitu pada bulan Februari sampai Maret 2026, bertempat di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu yang beralamat di Jalan Cempaka X, Kelurahan Kebun Beler, Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu. Penelitian dilaksanakan dalam lima kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama dua jam pelajaran, dengan durasi satu jam pelajaran adalah 45 menit, sehingga setiap pertemuan berlangsung selama 90 menit. Dengan demikian, total waktu pelaksanaan penelitian adalah 450 menit atau setara dengan 7 jam pelajaran.

B. Metode Pengembangan Produk

1. Metode Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan tujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran kotak simulasi peran bakau yang valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran materi

tsunami pada siswa kelas VIII SMP Negeri 15 Kota Bengkulu. Metode *R&D* dipilih karena tidak hanya mengkaji teori, tetapi juga menghasilkan produk nyata yang dikembangkan melalui tahapan yang sistematis. Produk yang dihasilkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian diuji coba kepada siswa untuk memperoleh data kepraktisan melalui angket dan observasi.

Model pengembangan yang digunakan adalah model Dick & Carey yang dan dijelaskan lebih lanjut pada edisi terbaru oleh Carey, Carey, dan Carey (2020). Model *ADDIE* dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis serta mudah diterapkan dalam proses pengembangan pembelajaran, mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi hasil. Melalui model ini, pengembangan media dilaksanakan secara terarah dan tidak dilakukan secara acak, melainkan mengikuti alur kerja yang terstruktur sehingga produk yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Penggunaan model *ADDIE* dalam penelitian ini didasarkan pada kesesuaiannya dengan tujuan pengembangan media pembelajaran materi tsunami. Setiap tahapan dalam model ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran, merancang media sesuai dengan karakteristik peserta didik, mengembangkan produk secara bertahap, mengimplementasikannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas, serta melakukan evaluasi terhadap hasil

penggunaan media tersebut. Dengan demikian, penerapan model *ADDIE* diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan, meningkatkan literasi mitigasi bencana peserta didik, serta memperoleh respons positif dari pengguna.

Tahapan dalam model *ADDIE* meliputi lima langkah utama, yaitu: (1) *analysis* (analisis), (2) *design* (perancangan), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementation* (implementasi), dan (5) *evaluation* (evaluasi).

2. Sasaran Produk

Penelitian ini ditunjukkan kepada siswa kelas VIII di SMPN 15 Kota Bengkulu. Subjek penelitian melibatkan satu kelas dengan total 26 siswa.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini disusun sesuai dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran kotak simulasi peran bakau. Instrumen tersebut digunakan untuk mengumpulkan kepraktisan media yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan meliputi:

a. Kisi-Kisi Instrumen

Instrumen penelitian berupa angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kepraktisan, dan respons siswa terhadap media pembelajaran kotak simulasi peran bakau. Untuk memastikan bahwa angket dapat mengukur seluruh aspek yang relevan, peneliti menyusun kisi-kisi angket sebagai

panduan sistematis. Kisi-kisi ini berfungsi untuk menghubungkan tujuan penelitian, indikator, dan butir pertanyaan, sehingga angket yang dihasilkan lebih valid dan mudah dianalisis.

Kisi-kisi angket dalam penelitian ini mencakup lima indikator utama, yaitu: kemenarikan media, kemudahan penggunaan media, pemahaman konsep, motivasi dan respons siswa, serta kepraktisan guru. Setiap indikator dijabarkan menjadi beberapa butir pertanyaan dan menggunakan skala Likert 1–5, sehingga data dapat dianalisis secara kuantitatif. Berikut tabel kisi-kisi angketnya:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Guru

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Kesesuaian dengan Pembelajaran	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran dan materi IPA	1, 2	2
2.	Kemudahan Penggunaan	Kemudahan penggunaan media dan kejelasan petunjuk penggunaan	3, 4	2
3.	Keterlaksanaan Pembelajaran	Kemampuan media	5, 6	2

		mendukung proses pembelajaran dan efisiensi waktu		
4.	Kualitas Media	Kemenarikan desain dan kemampuan media memperjelas konsep	7, 8	2
5.	Keaktifan dan Respon Peserta Didik	Kemampuan media meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik	9	1
6.	Manfaat Media	Kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran	10	1

Sumber: modifikasi Dewi, K. K. S.(2020)

b. Validitas Instrumen

1) Kisi-Kisi Validitas Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk memastikan bahwa konten media pembelajaran kotak simulasi peran bakau sesuai dengan standar akademik, akurat secara ilmiah, dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Tujuan utama validasi ini adalah menilai

kualitas materi, kebenaran konsep, kejelasan penyajian, dan keterkaitan materi dengan literasi mitigasi bencana tsunami yang menjadi fokus pembelajaran.

Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert 1–5, di mana angka 1 menunjukkan “sangat tidak sesuai” dan angka 5 menunjukkan “sangat sesuai”. Hasil validasi ini digunakan sebagai dasar untuk revisi dan penyempurnaan media pembelajaran agar lebih valid dan efektif.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi dengan capaian/tujuan pembelajaran dan konsep mitigasi bencana tsunami	1, 2	2
2.	Keakuratan Materi	Ketepatan konsep tsunami dan peran bakau dalam mitigasi bencana	3, 4	2
3.	Kelengkapan Materi	Kelengkapan materi dan kemudahan pemahaman materi oleh peserta didik	5, 6	2

4.	Keterkaitan Dengan Media	Kemampuan media dalam memperjelas proses tsunami dan peran bakau	7, 8	2
5.	Kontekstual	Kesesuaian materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik	9	1
6.	Mendorong Rasa Ingin Tahu	Kemampuan media dalam menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	10	1

Sumber: modifikasi Dewi, K. K. S.(2020)

2) Kisi Kisi Ahli Media

Instrumen validasi ahli media disusun secara khusus sesuai dengan karakteristik media kotak simulasi peran bakau yang dikembangkan dalam penelitian ini. Validasi ahli media bertujuan untuk menilai kelayakan media dari segi tampilan, bahan, ukuran, kemudahan penggunaan, serta kesesuaiannya sebagai media pembelajaran materi tsunami. Penilaian dilakukan oleh ahli media dengan mengisi lembar validasi berdasarkan indikator yang telah disesuaikan dengan kebutuhan produk yang dikembangkan.

Penilaian menggunakan skala Likert 1–5, di mana skor 1 menunjukkan “sangat tidak sesuai” dan skor 5 menunjukkan “sangat sesuai”. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan media pembelajaran kotak simulasi agar layak dan mudah digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Tampilan dan Dsain Media	Kemenarikan tampilan media dan kesesuaian warna terhadap visualisasi pembelajaran	1, 2	2
2.	Kesesuaian Ukuran dan Bentuk	Kesesuaian ukuran media dan bentuk media dengan materi pembelajaran	3, 4	2
3.	Kualitas Ilustrasi	Kejelasan ilustrasi dan kerapian komponen media	5, 6	2
4.	Keterpaduan Media	Keterpaduan antar komponen media dan kemampuan media memperagakan proses tsunami	7, 8	2
5.	Kemudahan	Kemudahan	9	1

	Pengunaan	penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran		
6.	Keamanan dan Ketahanan Media	Keamanan penggunaan dan daya tahan media	10	1

Sumber: Modifikasi Dewi, K. K. S. (2020)

3) Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran kotak simulasi yang telah digunakan dalam proses pembelajaran. Respon siswa mencerminkan tingkat ketertarikan, kemudahan pemahaman, dan kebermanfaatan media dalam membantu memahami materi pembelajaran.

Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert 1–5, di mana angka 1 menunjukkan “sangat tidak sesuai” dan angka 5 menunjukkan “sangat sesuai”. Hasil validasi ini digunakan sebagai dasar untuk revisi dan penyempurnaan media pembelajaran agar lebih valid.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Ketertarikan Terhadap	Ketertarikan dan motivasi belajar peserta didik	1, 2	2

	Media	terhadap media		
2.	Kemudahan Penggunaan Media	Kemudahan penggunaan dan pemahaman cara penggunaan media	3, 4	2
3.	Pemahaman Materi	Kemampuan media membantu pemahaman materi tsunami dan peran bakau	5, 6	2
4.	Kejelasan Tampilan	Kejelasan bentuk dan tampilan media	7	1
5.	Keaktifan Belajar	Kemampuan media meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran	8	1
6.	Keterkaitan Dengan Kehidupan nyata	Kemampuan media menghubungkan materi dengan kejadian nyata	9	1
7.	Kesan Umum	Manfaat media dalam pembelajaran IPA	10	1

Sumber: modifikasi Dewi, K. K. S. (2020)

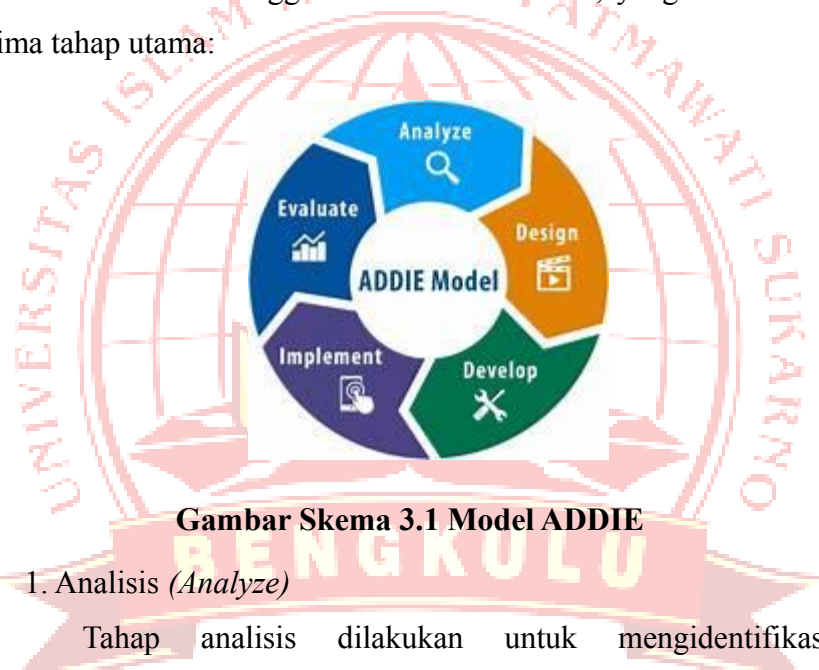
C. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE*

sebagai acuan dalam menyusun langkah-langkah pengembangan media pembelajaran kotak simulasi peran bakau. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti menghasilkan produk nyata yang dapat dikembangkan, diuji, dan disempurnakan secara sistematis.

Tahapan Pengembangan *R&D*

Penelitian ini menggunakan model *ADDIE*, yang terdiri atas lima tahap utama:



Gambar Skema 3.1 Model ADDIE

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran materi tsunami. Analisis dilakukan melalui observasi, wawancara guru, dan studi dokumentasi. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Desain (*Design*)

Tahap desain bertujuan merancang bentuk dan isi media pembelajaran kotak simulasi peran bakau. Pada tahap ini peneliti menyusun tujuan pembelajaran, materi yang akan dimasukkan, desain model kotak simulasi, serta instrumen penilaian. Hasil tahap desain berupa rancangan awal media dan perangkat pendukungnya.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media berdasarkan rancangan yang telah disusun. Media kotak simulasi dikembangkan sesuai desain, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Masukan dari validator digunakan untuk merevisi produk agar lebih layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media kepada peserta didik dan guru. Peserta didik menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran, kemudian mengisi angket respons. Guru juga memberikan penilaian terhadap kepraktisan media. Data dari uji coba digunakan untuk menilai kelayakan penggunaan media.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keseluruhan proses dan hasil pengembangan. Evaluasi mencakup penilaian terhadap kevalidan dan kepraktisan media. Hasil

evaluasi digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan media agar siap digunakan secara lebih luas.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi angket, lembar validasi ahli, dan catatan observasi. Angket diberikan kepada siswa untuk menilai kemenarikan media, kemudahan penggunaan, pemahaman konsep, motivasi belajar, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Lembar validasi ahli terdiri dari dua jenis, yaitu validasi ahli materi untuk menilai kesesuaian konten dengan kurikulum, kebenaran konsep, kelengkapan, dan ketepatan bahasa, serta validasi ahli media untuk menilai tampilan visual, fungsionalitas, kemudahan penggunaan, dan interaktivitas media. Selain itu, catatan observasi dilakukan selama uji coba media di kelas untuk memperoleh data kualitatif mengenai interaksi siswa dengan media dan proses pembelajaran secara langsung. Kombinasi instrumen ini memungkinkan peneliti memperoleh data kuantitatif dan kualitatif secara menyeluruh untuk menilai validitas, kepraktisan, dan kelayakan media pembelajaran kotak simulasi peran bakau.

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek, perilaku, atau fenomena tertentu dalam konteks yang

sebenarnya. Tujuan observasi adalah memperoleh informasi yang akurat, objektif, dan faktual mengenai kondisi nyata di lapangan sehingga peneliti dapat memahami situasi, proses, serta interaksi yang terjadi tanpa adanya manipulasi. Melalui observasi, peneliti dapat mengidentifikasi masalah, mengevaluasi pelaksanaan suatu kegiatan, serta mengumpulkan bukti empiris yang mendukung penyusunan kesimpulan dalam penelitian.

2. wawancara

Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA, yaitu Ibu Suhartatik, S.Pd., menunjukkan bahwa pembelajaran materi gempa bumi dan tsunami masih cenderung bersifat verbal dan belum didukung secara optimal oleh media pembelajaran yang bersifat visual dan simulatif. Selain itu, materi tsunami belum dibahas secara mendalam karena hanya disajikan sebagai dampak dari gempa bumi. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya penggunaan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan proses terjadinya gempa bumi dan tsunami secara lebih konkret.

3. Lembar Validasi Kuesioner Angket

Lembar validasi kuesioner angket adalah instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan, kejelasan, dan kesesuaian kuesioner angket sebelum digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian. Lembar validasi ini diisi oleh validator atau ahli yang kompeten untuk menilai apakah

butir-butir pernyataan dalam angket telah sesuai dengan tujuan penelitian, materi yang dikaji, karakteristik responden, serta kaidah penyusunan instrumen penelitian yang baik. Melalui proses validasi, kuesioner angket dapat direvisi dan disempurnakan sehingga menghasilkan instrumen yang valid dan layak digunakan untuk memperoleh data yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

4. Data Uji Respon siswa dan Guru

Data uji respon siswa dan guru merupakan data yang diperoleh untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Data ini dikumpulkan setelah media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk menilai tingkat kepraktisan, kemudahan penggunaan, kemenarikan, serta kebermanfaatan media dalam mendukung pembelajaran.

Data uji respon siswa dan guru digunakan sebagai dasar untuk:

- a) Mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.
- b) Menilai penerimaan pengguna terhadap media pembelajaran.
- c) Menjadi bahan evaluasi dan perbaikan media sebelum digunakan secara lebih luas

5. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan penghimpunan, penelaahan, dan analisis

sumber tertulis atau visual seperti foto, video, rpp, catatan lapangan, dan dokumen sekolah lainnya. Dalam konteks penelitian, ini membantu memperoleh data pendukung yang autentik, seperti kondisi awal pembelajaran, karakteristik peserta didik, sarana prasarana sekolah, dan proses uji coba. Penjelasan Anda sangat akurat, terutama dalam penelitian pengembangan media pembelajaran kotak simulasi peran bakau, di mana dokumentasi menyediakan bukti visual untuk memperkuat validitas temuan.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh selama proses pengembangan media pembelajaran kotak simulasi. Data dianalisis agar dapat diketahui kelayakan media, hasil perbaikan produk, serta tanggapan pengguna terhadap media yang dikembangkan.

1. Data Pengembangan Produk

Data pengembangan produk diperoleh melalui beberapa tahap. Pada tahap awal, peneliti melakukan observasi pembelajaran di kelas dan wawancara dengan guru IPA untuk mengetahui cara mengajar yang digunakan, media yang tersedia, serta kesulitan siswa dalam memahami materi gempa bumi dan tsunami. Hasil observasi dan wawancara tersebut digunakan untuk menentukan kebutuhan media yang akan dikembangkan. Berdasarkan

kebutuhan tersebut, peneliti merancang produk awal berupa media pembelajaran kotak simulasi. Perancangan dilakukan dengan menentukan materi yang dimasukkan ke dalam media, bentuk dan bagian-bagian kotak simulasi, serta cara penggunaan media dalam pembelajaran. Produk awal ini kemudian dikembangkan menjadi bentuk nyata.

Selanjutnya, produk yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Data validasi diperoleh dari lembar penilaian yang diisi oleh para ahli. Nilai dan saran dari para ahli dianalisis dengan cara menghitung persentase kelayakan dan merangkum saran perbaikan. Produk kemudian direvisi sesuai dengan masukan yang diberikan. Setelah direvisi, media kotak simulasi digunakan dalam pembelajaran di kelas. Data dari penggunaan media diperoleh melalui angket respon siswa dan guru. Data tersebut dianalisis dengan cara menghitung persentase dan mengelompokkan jawaban ke dalam kategori sangat baik, baik, cukup, atau kurang. Seluruh hasil analisis digunakan untuk menggambarkan proses pengembangan media, tingkat kelayakan media, serta respon pengguna terhadap media pembelajaran kotak simulasi.

2. Analisis Validasi Kotak Simulasi

Analisis validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media kotak simulasi sebelum digunakan dalam pembelajaran. Data validasi diperoleh melalui

lembar validasi yang diisi oleh ahli materi dan ahli media. Skor yang diperoleh dijumlahkan dan dihitung persentasenya menggunakan rumus persentase validitas:

$$\text{Persentase Validitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

a) Validasi materi

Validasi materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi pada kotak simulasi dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, serta tingkat pemahaman peserta didik. Aspek yang dinilai meliputi kebenaran konsep, kelengkapan materi, keterkaitan dengan mitigasi bencana tsunami

Tabel 3.5 Validasi Materi

Rentang Presentase	Kategori kelayakan	Keterangan
81% – 100%	Sangat Layak	Materi sangat sesuai, tidak perlu revisi
61% – 80%	Layak	Materi sesuai, revisi kecil jika diperlukan
41% – 60%	Cukup Layak	Materi cukup sesuai, perlu revisi
21% – 40%	Kurang Layak	Materi kurang sesuai, perlu banyak revisi
0% – 20%	Tidak Layak	Materi tidak sesuai, perlu perbaikan

menyeluruh

Sumber: Riduwan (2021)

b) Validasi Media

Validasi media bertujuan untuk menilai kualitas tampilan dan fungsi media kotak simulasi sebagai sarana pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi desain media, kemenarikan visual, kemudahan penggunaan, kejelasan komponen, serta keamanan media saat digunakan oleh peserta didik.

Tabel 3.6 Validasi Media

persentase	Kategori kelayakan	Keterangan
81% - 100%	Sangat Layak	Media sangat baik dan dapat digunakan tanpa revisi
61%- 80%	Layak	Media baik dan dapat digunakan dengan revisi kecil
41% - 60%	Cukup Layak	Media cukup baik dan perlu revisi
21% - 40%	Kurang Layak	Media kurang baik dan perlu banyak revisi
0% -20%	Tidak Layak	Media tidak layak digunakan

Sumber: Riduwan (2021)

b) Uji kelpraktisan guru

Uji kepraktisan guru dilakukan setelah media kotak simulasi dinyatakan layak berdasarkan hasil uji kelayakan. Uji kepraktisan bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, kemenarikan, serta kebermanfaatan media kotak simulasi dalam proses pembelajaran menurut guru sebagai pengguna.

Data uji kepraktisan diperoleh melalui angket yang diberikan kepada guru. Skor hasil angket dianalisis dengan menghitung menggunakan rumus kepraktisan:

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.7 Uji Kepraktisan Guru

persentase	Kategori kelayakan	Keterangan
81% - 100%	Sangat Layak	Media sangat baik dan dapat digunakan tanpa revisi
61% - 80%	Layak	Media baik dan dapat digunakan dengan revisi kecil
41% - 60%	Cukup Layak	Media cukup baik dan perlu revisi
21% - 40%	Kurang Layak	Media kurang baik dan perlu banyak revisi
0% - 20%	Tidak Layak	Media tidak layak digunakan

Sumber: Riduwan (2021)

c) **Angket Respon Siswa**

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran kotak simulasi yang telah digunakan dalam proses pembelajaran. Respon siswa mencerminkan tingkat ketertarikan, kemudahan pemahaman, dan kebermanfaatan media dalam membantu memahami materi mitigasi bencana tsunami. Data angket respon

siswa menghitung persentase skor menggunakan rumus persentase kepraktisan sebagai berikut :

$$\text{Persentase kepraktisan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.8 Angket Respon Siswa

persentase	Kategori kelayakan	Keterangan
81% - 100%	Sangat Layak	Media sangat baik dan dapat digunakan tanpa revisi
61%- 80%	Layak	Media baik dan dapat digunakan dengan revisi kecil
41% - 60%	Cukup Layak	Media cukup baik dan perlu revisi
21% - 40%	Kurang Layak	Media kurang baik dan perlu banyak revisi
0% -20%	Tidak Layak	Media tidak layak digunakan

Sumber: Riduwan (2021)