

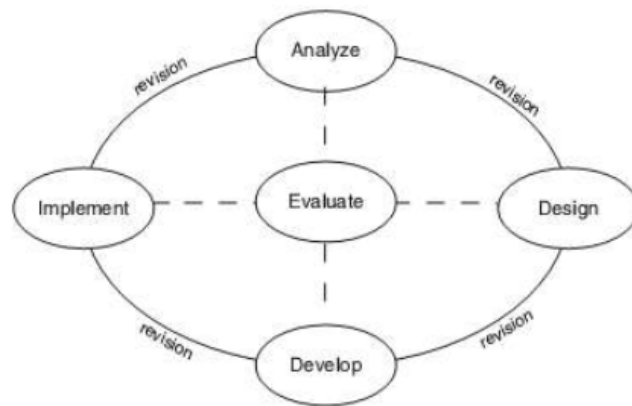
## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Model Pengembangan**

Metode yang digunakan ialah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian *Research and Development* (R&D) biasa digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut secara bertahap. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian sejenis *Research and Development* (R&D) untuk menguji produk tersebut. Menurut Sugiyono (2013: 297), penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah produk dan menguji kelayakan atau keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan bersifat analisis kebutuhan suatu produk agar dapat digunakan secara efektif untuk dimanfaatkan oleh masyarakat luas. Produk yang dikembangkan merupakan pengembangan media pembelajaran *zerosicks*.

Model yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi dari model *Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate* (ADDIE). Menurut Robert Maribe Branch (2009) ADDIE harus memiliki sifat *student center*, inovatif, otentik dan inspiratif. Konsep model ADDIE dapat diilustrasikan seperti pada gambar 3 berikut.



Gambar 3. Konsep Model ADDIE

Peneliti memilih model ADDIE dikarenakan, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Model ADDIE terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Kelima tahap atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan.

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan berpedoman pada model ADDIE yang mempunyai 5 tahap pengembangan yaitu:

### 1. *Analysis* (analisis)

Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan media pembelajaran. Pertama dilakukannya analisis permasalahan, analisis permasalahan dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah yang dihadapi memerlukan solusi berupa pembuatan media pembelajaran yang baik. Selanjutnya, analisis kebutuhan

merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan bahan dan materi untuk pengembangan media pembelajaran *zerosicks*.

## 2. *Design* (desain)

Tahap kedua yaitu tahap pembuatan tampilan atau desain media pembelajaran *zerosicks* yang akan dikembangkan. Pada tahap desain ini peneliti menentukan unsur-unsur yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Desain dan kinerja yang telah dibuat akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Pembuatan produk tersebut harus sesuai pada desain dan kinerja yang telah ditentukan dan dibuat. Jika desain telah dinilai baik dan sesuai, sesudah proses tersebut aplikasi masuk ke tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan produk (*development*).

## 3. *Development* (pengembangan dan pembuatan produk)

Tahap pengembangan (*development*) merupakan proses pembuatan aplikasi itu sendiri. Pada tahap ini, peneliti melanjutkan pembuatan media pembelajaran *zerosicks* berdasarkan kinerja dan desain yang telah dibuat sebelumnya. Dengan kata lain, proses ini mencakup kegiatan menentukan, memilih metode, serta memilih strategi yang cocok untuk digunakan dalam menyampaikan hasil atau substansi program produk. Dalam tahap awal pembuatan media ini, peneliti bertanya dan konsultasi kepada dosen pembimbing untuk revisi produk dan tindak lanjut pengembangan produk, tahap demi tahap. Aplikasi yang telah dikembangkan kemudian dikaji oleh beberapa reviewer yaitu para ahli media dan ahli materi. Review media ini dilakukan untuk memperoleh penilaian mengenai tampilan dan cakupan isi dan kinerja yang disajikan. Hasil penilaian dari reviewer digunakan untuk pedoman revisi sehingga nantinya akan dihasilkan aplikasi yang layak uji baik dari segi tampilan maupun kinerja.

#### 4. *Implementation* (implementasi atau uji coba aplikasi)

Media pembelajaran *zerosicks* yang telah buat dan dinyatakan layak uji oleh ahli media dan ahli materi selanjutnya diujicobakan kepada mahasiswa JPTE UNY. Kemudian para mahasiswa mengikuti kegiatan mengisi angket evaluasi aplikasi dan angket respon. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui segi materi, desain dan pengoperasian dalam aplikasi tersebut, serta respon media dan materi terhadap aplikasi yang digunakan, dan layak tidaknya media pembelajaran *zerosicks* tersebut untuk digunakan.

#### 5. *Evaluation* (evaluasi)

Tahapan evaluasi produk akan memperoleh penilaian dan hasil angket dari ahli media dan ahli materi yang mengikuti implementasi. Hasil tes tersebut akan dianalisis dan dievaluasi yang selanjutnya dapat diketahui kualitas, nilai manfaat dan respon ahli media terhadap dari media pembelajaran tersebut. Hasil analisis, evaluasi, dan respon ahli media ini digunakan sebagai acuan perlu tidaknya revisi media pada tahap akhir.

### **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini di uji cobakan pada mahasiswa kelas JPTE Universitas Negeri Yogyakarta tahun ajaran 2018/ 2019 yang menempuh mata kuliah K3LH. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan di bulan Desember 2018.

### **D. Subjek Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang menempuh mata pelajaran K3LH di Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Negeri Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/ 2019. Sedangkan teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik *Non Random Sample* yaitu pengambilan sampel yang tidak semua anggota atau populasi diberi kesempatan untuk dipilih sebagai sampel. Cara pemilihan sampel berdasarkan pada karakteristik populasi tertentu, seperti mahasiswa yang menempuh mata kuliah K3. Sampel yang

diambil dalam penelitian yaitu kelas A dan D angkatan 2017 Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Negeri Yogyakarta.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2008: 199). Kuesioner yang diberikan baik untuk uji coba lapangan dan uji kualitas produk.

### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan untuk mengukur sesuatu yang diamati. Instrumen digunakan untuk mengukur suatu nilai variabel yang akan diukur atau diteliti hasilnya. Jumlah instrumen tergantung jumlah variabel yang akan diteliti.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode angket dengan skala bertingkat. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ditujukan untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran *zerosicks*. Data yang diperoleh dari angket ini adalah data kuantitatif. Berikut ini akan diberikan kisi-kisi instrumen untuk masing-masing responden seperti ahli media, ahli materi dan pengguna.

#### **1. Kisi-kisi instrument untuk ahli Media**

Instrumen ahli media digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran yang telah dibuat. Aspek yang dinilai pada instrument ini merupakan pengembangan dari pertanyaan tentang kriteria pengembangan media pembelajaran menurut Walker dan Hess dalam Arsyad (2014 : 219). Aspek yang digunakan pada instrumen ini di antaranya aspek desain media, aspek pengoperasian. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media di tampilkan pada tabel di bawah berikut.

Tabel 9. Kisi-Kisi Instrument Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah
1	Desain Media	Kerapian desain	1-3	3
		Kemenarikan tampilan	4-8	5
		Keterbacaan	9-11	3
2	Pengoperasian	Berfungsi sesuai desain	12-16	5
		Terdapat buku panduan pengoperasian	17-18	2
		Kemudahan pengoperasian	19-20	2
Total Butir				20

## 2. Kisi – kisi instrument untuk ahli materi

Kisi - kisi instrumen untuk ahli materi bertujuan untuk menilai kualitas materi pada media pembelajaran yang dibuat. Aspek yang dinilai pada instrument ini merupakan pengembangan dari pertanyaan tentang kriteria pengembangan media pembelajaran menurut Walker dan Hess dalam Arsyad (2014:219). Aspek yang dinilai dari ahli materi meliputi aspek kesesuaian isi materi, dan aspek kualitas instruksional. Kisi-kisi instrument untuk ahli materi di tampilkan pada tabel 10 dibawah ini.

Tabel 10. Kisi-kisi Instrument Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah
1	Kualitas Isi Materi	Kesesuaian dengan standar dasar atau tujuan K3	1-3	3
		Kelengkapan materi <i>zerosick</i>	4-5	2
		Keruntutan materi	6-8	3
2	Kualitas Instruksional	Memberikan kemudahan dalam memahami materi K3	9-11	3
		Membantu proses belajar tentang materi K3	12-18	7
		Berkaitan dengan materi lain	19-20	2
Total Butir				20

### 3. Kisi – kisi Intrument Pengguna

Instrumen pengguna digunakan untuk menilai kualitas materi dan produk media pembelajaran yang telah dibuat. Aspek yang dinilai pada instrument ini merupakan pengembangan dari pertanyaan tentang kriteria pengembangan media pembelajaran menurut Walker dan Hess dalam Arsyad (2014:219). Aspek yang dinilai dari pengguna meliputi aspek kualitas isi materi, aspek kualitas penggunaan aplikasi, aspek desain media, dan aspek pengoperasian. Kisi-kisi instrumen untuk pengguna di tampilkan pada tabel 11 di bawah ini.

Tabel 11. Instrument Untuk Pengguna

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah
1	Kualitas isi materi	Kesesuaian dengan kompetensi dasar manajemen K3	1-3	3
		Kelengkapan materi media pembelajaran dalam media pembelajaran	4-6	3
2	Kualitas penggunaan aplikasi	Membantu proses belajar manajemen K3	7-9	3
		Memotivasi mahasiswa	10-11	2
3	Desain media	Kerapian desain	12-13	2
		Kemenarikan desain	14-15	2
		Keterbacaan	16-19	4
4	Pengoperasian	Terdapat panduan pengoperasian	20-23	4
		Kemudahan pengoperasian	24-25	2
Total Butir				25

## **G. Validitas Instrumen**

Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara validitas konstruk oleh para ahli agar butir-butir pada tiap instrumen tidak menyimpang dari aspek yang diukur berdasarkan teori yang mendukung untuk penelitian. Selanjutnya, para ahli tersebut memberikan saran atau komentar sehingga angket yang digunakan dapat diperbaiki dahulu sebelum di uji cobakan dilapangan. Proses selanjutnya yaitu pemberian keputusan oleh dosen ahli apakah instrumen layak digunakan tanpa perbaikan, layak digunakan dengan perbaikan, atau tidak dapat digunakan.

Validasi ahli dilakukan untuk mendapatkan umpan balik terhadap kelayakan produk awal yang dikembangkan. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh 4 ahli yaitu 2 ahli materi dan 2 ahli media. Validasi ahli Materi terdiri dari 2 pegawai PT. Pusri yaitu bapak Mahmud Amin yang merupakan Supervisor di bagian pabrik PT. Pusri II dan bapak Victor Sabarani sebagai kordinator lampu pabrik PT. Pusri, sedangkan ahli Media juga terdiri dari 2 pegawai PT. Pusri yaitu bapak Edi Susanto yang bekerja di sektor Yayasan Kesejahteraan Karyawan Pusri dan bapak Bebas Ginting yang bertugas sebagai koordinator proyer pabrik dan non pabrik PT. Pusri. Validasi ahli akan menghasilkan data evaluasi produk oleh ahli dan saran perbaikan produk. Berikut hasil analisis data hasil validasi para ahli materi dan media.

### **1. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi**

Validasi materi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan dari aspek materi, uji validasi ahli materi dilakukan 2 ahli yaitu bapak Mahmud Amin dan Victor Sabarani yang merupakan pegawai dari PT. Pustri. Berdasarkan pengujian oleh ahli materi, diperoleh penilaian serta saran yang selanjutnya dilakukan revisi produk berdasarkan saran dan masukan, serta dilakukan analisis data yang diperoleh dari penilaian. Hasil pengujian validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.



Tabel 12. Data Uji Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	No Butir	Skor Maksimal	Skor Ahli 1	Skor Ahli 2	Rerata Skor
1	Kualitas Isi Materi	1	5	5	4	32
		2	5	4	4	
		3	5	4	4	
		4	5	4	4	
		5	5	5	3	
		6	5	4	4	
		7	5	3	4	
		8	5	4	4	
	Jumlah			40	33	
2	Kualitas Instruksional	9	5	4	4	47
		10	5	3	4	
		11	5	3	4	
		12	5	3	4	
		13	5	4	5	
		14	5	4	4	
		15	5	4	5	
		16	5	4	4	
		17	5	4	5	
		18	5	4	3	
		19	5	4	3	
	20	5	4	4		
Jumlah			60	45	49	

Pada tabel diatas menunjukkan hasil uji validasi materi, dilihat dari ke dua aspek penilaian. Pertama, penilaian aspek kualitas isi materi diperoleh nilai rata-rata 32. Sedangkan yang kedua, penilaian aspek kualitas instruksional diperoleh nilai rata-rata 47. Sesudah data didapat dari para ahli materi. Data yang didapat, kemudian dicari nilai persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan produk.

Tabel 13. Persentase Hasil Pengujian Validasi oleh Ahli Materi

Aspek Penilaian	Responden		Skor Maksimal
	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	
Kualitas Isi Materi	33	31	40
Kualitas Instruksional	45	49	60
Total Skor	78	80	100
Persentase	80%	78%	
Kategori Kelayakan	<b>Layak</b>	<b>Layak</b>	

Tabel 13 diatas menunjukkan persentase hasil pengujian validasi oleh ahli materi. Persentase tersebut diperoleh dari tingkat kelayakan. Presentase ahli materi 1 mendapatkan sebesar 78% sedangkan ahli materi 2 mendapatkan sebesar 80%. Skor presentase tersebut kemudian diinterpretasikan menggunakan tabel interprestasi. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa presentase ahli materi 1 dan ahli materi 2 masuk di interval 68% - 85% dikategorikan “**Layak**”. Untuk lebih jelasnya dapat ditunjukkan pada gambar dibawah berikut.



Gambar 4. Diagram Batang Penilaian Ahli Materi

## 2. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan pada produk yang dikembangkan dari penilaian aspek media. Uji validasi ahli media dilakukan 2 ahli yaitu bapak Edi Susanto dan Bebas Ginting yang merupakan pegawai PT. Pusri. Berdasarkan pengujian oleh ahli media, diperoleh penilaian serta saran, yang selanjutnya dilakukan revisi produk berdasarkan masukan dan saran, serta dilakukannya analisis data yang diperoleh dari penilaian tersebut. Hasil pengujian validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 14. Data Hasil Pengujian Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	No Butir	Skor Maksimal	Skor Ahli 1	Skor Ahli 2	Rerata Skor
1	Desain Media	1	5	5	4	42
		2	5	4	4	
		3	5	4	4	
		4	5	4	4	
		5	5	5	3	
		6	5	4	4	
		7	5	3	4	
		8	5	4	4	
		9	5	4	3	
		10	5	4	3	
		11	5	3	3	
	Jumlah		55	44	40	
2	Pengoperasian	12	5	4	4	37
		13	5	4	5	
		14	5	4	4	
		15	5	4	5	
		16	5	4	4	
		17	5	4	5	
		18	5	4	3	
		19	5	4	3	
		20	5	5	4	
	Jumlah		45	37	37	

Pada tabel 14 diatas menunjukkan hasil dari uji validasi media, dilihat dari ke dua aspek penilaian. Pertama, penilaian Aspek Desain Media diperoleh nilai rata-rata 42. Kedua, penilaian Aspek Pengoperasian

diperoleh nilai rata-rata 37. Sesudah data diperoleh dari para ahli materi. Data tersebut kemudian dicari nilai persentase untuk mengetahui kelayakan produk.

Tabel 15. Hasil Persentase Pengujian Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Responden		Skor Maksimal
	Ahli Media 1	Ahli Media 2	
Desain Media	44	40	55
Pengoperasian	37	37	45
Total Skor	81	77	100
Persentase	76%	82%	
Kategori Kelayakan	<b>Layak</b>	<b>Layak</b>	

Tabel 15 diatas menunjukkan persentase hasil pengujian validasi oleh ahli media. Persentase tersebut diperoleh dari tingkat kelayakan. Presentase ahli media 1 mendapatkan sebesar 81% sedangkan ahli media 2 mendapatkan sebesar 77%. Skor presentase tersebut kemudian diinterpretasikan menggunakan tabel interprestasi. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa presentase ahli media 1 dan ahli media 2 masuk di interval 68% - 85% dikategorikan “**Layak**”. Untuk lebih jelasnya dapat ditunjukkan pada gambar dibawah berikut.



Gambar 5. Diagram Batang Penilaian Ahli Media

## H. Reliabilitas Instrumen

Setiap instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang memadai, jika instrumen tersebut digunakan untuk mengukur aspek yang diukur beberapa kali dan hasilnya sama atau relatif sama. Istilah reliabilitas mempunyai beberapa nama lain seperti konsistensi, keandalan, keterpercayaan, kestabilan, keejagan dan sebagainya Menurut Azwar (2018: 7).

Reliabilitas merupakan suatu pengujian yang menunjukkan sejauh mana hasil suatu pengukuran yang dapat dipercaya. Ada beberapa macam formula untuk mencari koefisien reliabilitas yang disesuaikan dalam bentuk skor (dikatomi atau non dikatomi), jumlah belahan item, dan asumsi belahan paralel. Salah satu formula yang dapat digunakan untuk mengukur reliabilitas instrumen dengan bentuk non dikatomi adalah formula Alpha Cronbach. Menurut azwar (2018: 67) formula Alpha Cronbach dapat digunakan untuk pendekatan belah dua tanpa perlu berasumsi kedua belahan bersifat paralel, sepanjang jumlah item masing - masing belahan sama banyak. Formula Alpha Cronbach belah dua dapat dicari dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xx'} = 2 \left( 1 - \frac{S_{y1^2} + S_{y2^2}}{S_x^2} \right)$$

Dimana :

$r_{xx'}$  = koefisien reliabilitas

$S_{y1^2}$  = varians skor terhadap belahan 1

$S_{y2^2}$  = varians skor terhadap belahan 2

$S_x^2$  = varians skor tes

Sesudah hasil realibilitas diketahui, kemudian diinterpretasikan memakai kategori interpretasi sebagai berikut :

Tabel 16. Tabel Interpretasi nilai r

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Cukup
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Agak Rendah
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,000 sampai dengan 0,200	Sangat Rendah

Uji reliabilitas menggunakan instrumen angket atau kuisioner, penilaian pengguna bertujuan untuk menentukan apakah produk layak berdasarkan persepsi peserta didik yang sudah diberikan. Instrumen yang digunakan adalah instrumen yang sudah dinyatakan valid oleh para ahli. Pengujian reliabilitas dilakukan bersamaan dengan pengambilan data penilaian peserta didik. Pengolahan data uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Combach belah dua dengan menggunakan bantuan aplikasi *microsoft excel*. Hasil pengujian di kelas A mendapatkan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,937 dengan kategori “**Tinggi**”. Sedangkan pengujian di kelas D mendapatkan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,884 dengan kategori “**Tinggi**”. Hasil pengujian reliabilitas dapat dilihat pada lampiran.

#### I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif. Penelitian ini dilakukan untuk menguji tingkat kelayakan produk bukan untuk menguji hipotesis. Produk yang diuji menggunakan angket penilaian kelayakan dengan Skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengembangkan instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang (Sugiyono, 2015: 165). Data dibagi menjadi 5 skala. Setiap aspek yang akan untuk mengukur media diberi skor skala 1 - 5, yaitu 1) sangat tidak setuju; 2) tidak setuju; 3) ragu-ragu; 4) setuju; 5) sangat setuju.

Analisis data menggunakan data hasil angket yang berupa data kuantitatif. Data tersebut digunakan untuk menilai seberapa besar tingkat kelayakan produk

atau media yang dibuat ketika di implementasikan pada mata kuliah K3LH. Kemudian data yang didapat dianalisis dengan cara menghitung rerata skor. Berikut rumus rerata skor:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  = Skor rata-rata

$\sum x$  = Jumlah Penilai

$n$  = Skor total masing-masing

Selanjutnya skor rata – rata yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai persentase kelayakan dengan rumus sebagai berikut:

$$Tingkat\ Kelayakan = \frac{\sum\ hasil\ skor}{\sum\ skor\ maksimal} \times 100\%$$

Tahap selanjutnya ialah mencari kategori kelayakan produk yang sudah diuji menggunakan pedoman kriteria tingkat kelayakan berdasarkan simpangan baku ideal. Berikut tingkat kelayakan simpang baku ideal menurut Widoyoko (2017: 238) yang terdapat pada tabel berikut.

Tabel 17. Pedoman Kriteria Tingkat Kelayakan

Rumus	Kategori
$Skor\ min \leq X \leq Xi - 1,8\ Sbi$	Tidak Layak
$Xi - 1,8\ Sbi < X \leq Xi - 0,6\ Sbi$	Kurang Layak
$Xi - 0,6\ Sbi < X \leq Xi + 0,6\ Sbi$	Cukup Layak
$Xi + 0,6\ Sbi < X \leq Xi + 1,8\ Sbi$	Layak
$skor\ max \geq X > Xi + 1,8\ Sbi$	Sangat Layak

Dimana :

$X$  = rata-rata skor aktual

$Xi$  = rata-rata ideal

$$X_i = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

S<sub>bi</sub> = simpang baku ideal

$$S_{bi} = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

Berdasarkan tabel 10, nilai skor maksimum adalah 5 dan nilai skor minimum adalah 1, maka persentase nilai maksimum adalah 100% dan persentase nilai minimum adalah 20%. Apabila nilai maksimum dan minimum disubstitusikan pada rumus yang terdapat pada tabel 11, maka diperoleh hasil konversi persentase skor menjadi kategori kualitatif yang dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 18. Konversi Persentase Skor Menjadi Kategori Kualitatif

Rumus	Kategori
$20\% \leq X \leq 36\%$	Tidak Layak
$36\% < X \leq 52\%$	Kurang Layak
$52\% < X \leq 68\%$	Cukup Layak
$68\% < X \leq 84\%$	Layak
$84\% < X \leq 100\%$	Sangat Layak