

BAB III

METODE PENELITIAN

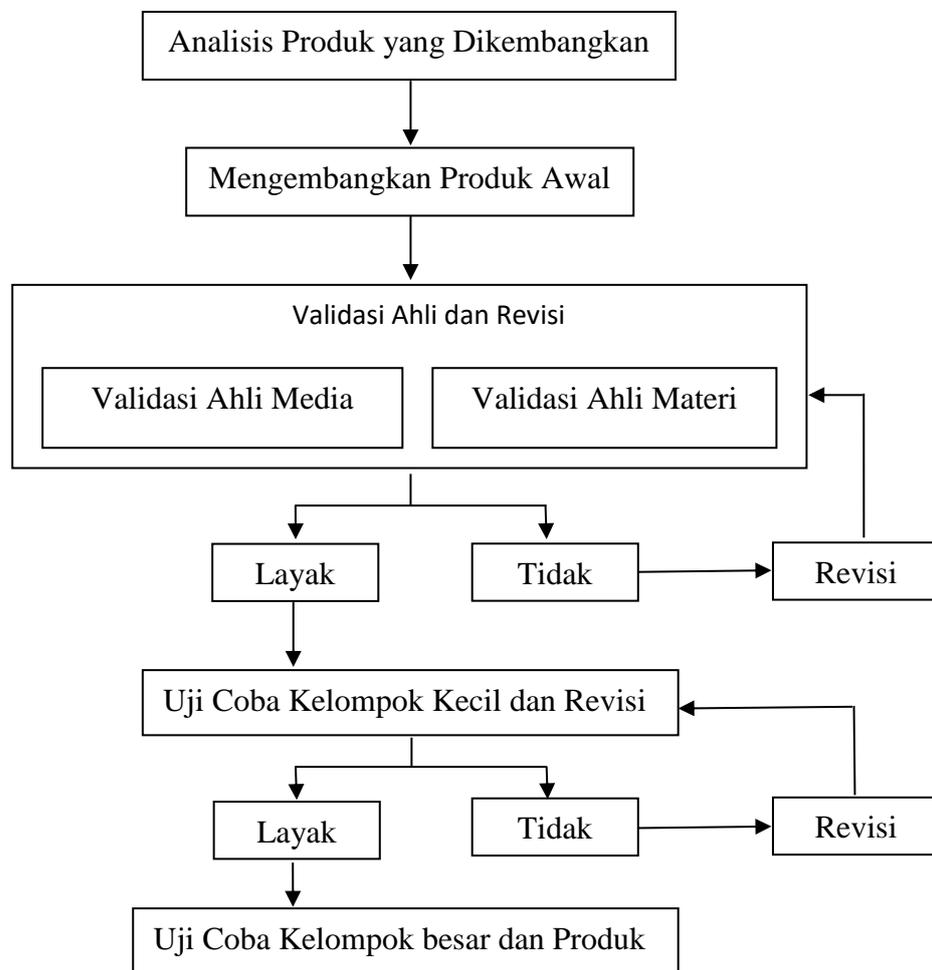
A. Model Pengembangan

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Multimedia Pembuatan Desain Rok Sesuai Konsep Kolase Siswa Kelas XI SMK N 4 Yogyakarta”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan suatu produk multimedia yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran desain busana pada materi pembuatan desain rok. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Pada penelitian ini produk yang akan dihasilkan adalah program atau *software* berupa multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase dengan langkah-langkah yang sistematis untuk kemudian diuji kelayakannya dari segi materi dan media.

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan *Borg and Gall* yang disederhanakan oleh Puslitjaknov. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Hasil produk penelitian pengembangan ini digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran di kelas, berupa pengembangan multimedia yang layak digunakan untuk mata pelajaran desain busana materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase siswa kelas XI Tata Busana SMK N 4 Yogyakarta.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan *Borg and Gall* yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov, yang terdiri dari 5 tahap yaitu: melakukan analisis produk yang dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, dan uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.



Gambar 1. Bagan Prosedur Model Pengembangan *Borg and Gall* yang Disederhanakan oleh Puslitjaknov

Adapun penjelasan prosedur dari penelitian dan pengembangan tersebut akan dipaparkan di bawah ini.

1. Melakukan Analisis Produk yang Dikembangkan

a. Mengkaji Kurikulum

Mengkaji kurikulum yaitu mempelajari kurikulum yang ada di SMK N 4 Yogyakarta, sehingga pembelajaran yang dikembangkan tidak menyimpang dengan tujuan pembelajaran yang terdapat pada aturan kurikulum dan kompetensi dasar. Pada penelitian ini, mengkaji kurikulum termasuk di dalamnya adalah menentukan kompetensi dasar pada mata pelajaran desain busana. Kompetensi dasar yang digunakan adalah menjelaskan materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Kompetensi dasar dinyatakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang nantinya akan membutuhkan sumber belajar dan media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran di kelas.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara mengidentifikasi masalah serta menetapkan media yang tepat dan menentukan materi utama yang harus dikembangkan untuk mencapai suatu kompetensi tertentu. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan materi utama dengan kompetensi dasar. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi pada saat pembelajaran desain busana di kelas XI SMK N 4 Yogyakarta. Sedangkan wawancara dilakukan kepada guru pengampu mata pelajaran desain busana di SMK N 4 Yogyakarta. Analisis kebutuhan yang dilakukan yaitu:

- 1) Observasi kelas atau pengamatan kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas XI SMK N 4 Yogyakarta. Pengamatan yang dilakukan berupa menganalisis siswa, menganalisis guru pada saat mengajar, perangkat pembelajaran, kompetensi dasar, dan sumber belajar.
- 2) Wawancara dilakukan kepada guru pengampu mata pelajaran desain busana dan sebagian siswa sehingga diketahui dasar penentuan media yang tepat sesuai kebutuhan.

2. Pengembangan Produk Awal

Tahap selanjutnya setelah materi disusun adalah mendesain produk awal. Desain produk awal adalah langkah pertama yang harus dilakukan dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash pada materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Adapun tahap-tahap desain multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash meliputi:

a. Pra produksi

- 1) *Flowchart*, desain *flowchart* menggambarkan urutan proses jalannya data multimedia dan hubungan antar proses secara mendetail dalam suatu program yang akan diimplementasikan menjadi program atau bagian dari system sebenarnya. (Desain *flowchart* dapat dilihat pada Lampiran 3A).
- 2) *Story board*, desain *story board* menggambarkan uraian ringkas secara deskriptif yang berisi alur cerita yang akan ada dalam multimedia mulai dari awal kemunculan gambar sampai program berakhir. (Desain *story board* dapat dilihat pada Lampiran 3B).

- b. Produksi/Implementasi Program, yaitu tahap menerjemahkan desain multimedia ke tampilan sebenarnya. Program yang diimplementasi menggunakan program *Adobe Flash Professional CS6* berupa animasi, gambar, dan teks. Dalam implementasi program multimedia harus mengikuti alur yang telah dibuat sesuai dengan *flowchart* dan *story board*.
- c. Pasca produksi yang merupakan kegiatan akhir, berisi kegiatan *editing*, *mixing* dan *finishing* hasil media pembelajaran yang telah dibuat sesuai dengan *flowchart* dan *story board*.

3. Validasi Ahli dan Revisi

Untuk mendapatkan produk awal pengembangan multimedia berbasis Adobe Flash materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase yang layak perlu adanya *expert appraisal*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Produk pengembangan perlu dilakukam validasi kepada para ahli melalui berbagai tahapan-tahapan penilaian. Validasi ahli berguna untuk mengetahui dan memperbaiki kekurangan dan kesalahan yang ada pada produk pengembangan multimedia pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan melalui dua ahli validasi yaitu ahli materi dan ahli media.

a. Validasi produk

Tahap validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kekurangan maupun kesalahan yang terjadi pada produk pengembangan. Melalui tahap ini, diharapkan akan memperoleh kritik dan saran yang tepat untuk perbaikan produk. Penilaian pada tahap validasi dari ahli media meliputi meliputi

tampilan media dan fungsi media. Sedangkan penilaian validasi dari ahli materi meliputi materi/isi dan pembelajaran.

b. Revisi produk

Setelah melakukan tahap validasi, langkah selanjutnya adalah melakukan perbaikan produk pengembangan berdasarkan kritik dan saran dari para ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini, revisi yang dilakukan adalah revisi desain sebelum uji coba produk. Sehingga hasil dari tahap revisi ini adalah produk awal yang sudah tervalidasi. Agar produk awal dapat disebut layak digunakan oleh siswa, maka perlu diujicobakan pada subjek uji coba yang dijabarkan pada tahap uji coba.

4. Uji Coba Lapangan Skala Kecil dan Revisi Produk

Setelah melalui tahap validasi dari para ahli, maka produk pengembangan tersebut perlu diujicobakan. Uji coba produk pengembangan dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian pengembangan multimedia berbasis Adobe Flash materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Dalam penelitian ini, tahap uji coba dilakukan dua kali uji coba, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba lapangan skala kecil bertujuan untuk mengetahui kelayakan multimedia serta mengetahui kelemahan dan kekurangan produk multimedia, sehingga dapat disempurnakan lagi. Untuk itu peneliti memilih subjek uji coba skala kecil yang terdiri 5 siswa kelas XI Tata Busana di SMK N 4 Yogyakarta. Pada tahap ini siswa memberikan

penilaian terhadap produk melalui instrumen angket penilaian media pembelajaran. Selanjutnya, hasil uji coba dianalisis.

5. Uji Coba Lapangan Skala Besar dan Produk Akhir

Setelah melakukan perbaikan dari hasil uji coba lapangan skala kecil, selanjutnya adalah uji coba skala besar. Dalam hal ini peneliti memilih subjek uji coba yang terdiri dari 25 siswa kelas XI Tata Busana di SMK N 4 Yogyakarta. Keseluruhan siswa tersebut melakukan penilaian produk multimedia pembelajaran melalui angket.

Produk akhir dari penelitian ini berupa multimedia pembelajaran pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Tahap ini merupakan tahap akhir dalam pembuatan produk pembelajaran yaitu berupa perbaikan dan penyempurnaan setelah melalui tahap uji coba dan revisi. Sehingga akan memperoleh sebuah media pembelajaran yang valid dan layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di SMK N 4 Yogyakarta khususnya siswa kelas XI Tata Busana.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba berupa uji coba lapangan yang dilakukan dengan beberapa siswa. Uji coba dilakukan dua kali yaitu uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

a. Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Uji coba lapangan skala kecil digunakan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan dari produk multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase

sebelum diujikan pada uji coba skala besar, sehingga dapat disempurnakan lagi. Uji coba skala kecil dilakukan pada 5 siswa dengan jumlah keseluruhan 27 butir pertanyaan. Siswa yang digunakan sebagai uji skala kecil diambil secara *random sampling* yaitu pengambilan sampel populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada pada populasi.

b. Uji Coba Lapangan Skala Besar

Uji coba lapangan skala besar digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa serta menguji/mengetahui kelayakan multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Uji coba skala besar ini dilakukan pada 25 siswa dengan jumlah keseluruhan 27 butir soal.

2. Subjek Uji Coba

Responden penelitian atau subjek uji coba adalah suatu pihak yang dinilai kinerjanya dalam suatu proses penelitian. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI tata busana di SMK N 4 Yogyakarta. Pemilihan kelas XI Tata Busana sebagai responden penelitian bertujuan agar pengembangan multimedia pembelajaran tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Responden penelitian ini berjumlah 30 siswa kelas XI tata busana yang terbagi menjadi dua responden, yaitu responden untuk uji coba skala kecil dan responden untuk uji coba skala besar. Untuk uji coba skala kecil terdiri dari 5 siswa dengan kemampuan yang bervariasi. Dan untuk uji coba skala besar terdiri dari 25 siswa dengan kemampuan yang bervariasi. Adapun objek yang diujikan dalam penelitian ini adalah multimedia materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Melalui responden penelitian ini, peneliti memperoleh sejumlah informasi

yang diperlukan terkait kebermanfaatan dan kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian pengembangan multimedia pada materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase dilaksanakan pada bulan Maret 2019 bertempat di SMK N 4 Yogyakarta.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket.

1) Observasi

Observasi dilakukan pada saat peneliti melaksanakan PLT (Praktik Lapangan Terbimbing) di SMK N 4 Yogyakarta. Observasi bertujuan untuk mengamati sekaligus mengetahui permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran membuat desain rok sesuai konsep kolase siswa kelas XI tata busana di SMK N 4 Yogyakarta. Setelah mengetahui permasalahan yang ada, kemudian dicari solusi dengan melakukan penelitian pengembangan suatu media pembelajaran. Observasi pada penelitian ini dilakukan pada tahap melakukan analisis produk yang digunakan untuk analisis kebutuhan lapangan sebelum pengembangan produk awal.

2) Wawancara

Metode wawancara dalam penelitian ini digunakan sebagai teknik pengumpulan data pada saat studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan dan potensi yang harus diteliti lebih mendalam. Responden wawancara adalah

guru mata pelajaran desain busana di SMK N 4 Yogyakarta. Wawancara dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka. Metode wawancara yang dilakukan merupakan teknik wawancara terstruktur dimana peneliti menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Hasil wawancara digunakan sebagai dasar pembuatan latar belakang dan identifikasi masalah yang dijabarkan dalam Bab I.

3) Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup dengan jenis skala jawaban yaitu skala *likert*. Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga macam angket, yaitu: angket untuk ahli media, angket untuk ahli materi, dan angket untuk pengguna. Angket untuk ahli media dan ahli materi digunakan untuk validasi produk, sedangkan angket untuk pengguna digunakan sebagai penilaian pengguna terhadap multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian ini berisi pernyataan yang disusun berdasarkan konstruksi teoritik, kemudian dikembangkan ke dalam indikator-indikator dan dijabarkan menjadi butir pertanyaan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari multimedia pembelajaran materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Instrumen penelitian ini dibuat menjadi tiga kelompok besar yang digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dibuat, yaitu: (a) instrumen angket untuk ahli media

pembelajaran, (b) instrumen angket untuk ahli materi pembuatan desain rok, dan (c) instrumen angket untuk siswa.

1) Instrumen Angket untuk Ahli Media

Instrumen ahli media berisikan poin tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan media pembelajaran. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

No	Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Butir		
	Multimedia Pembuatan desain rok sesuai konsep kolase	Tampilan media	Tampilan layout	1		
			Konsistensi tombol navigasi	2,3		
			Jenis dan ukuran teks	4,5,6		
			Kemudahan mengakses	7,8		
			Gambar	9,10		
			Audio	11,12		
			Video	13,14		
		Fungsi media	Memperjelas pesan	15		
			Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera	16,17		
			Menimbulkan gairah belajar	18		
			Memungkinkan siswa belajar secara mandiri	19,20		
		Total				20

2) Instrumen Angket untuk Ahli Materi

Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi berisi poin tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan materi. Instrumen untuk ahli materi memiliki tujuan untuk menilai kualitas materi produk media pembelajaran yang dikembangkan. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi Pembuatan desain rok

No	Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Butir		
	Multimedia Pembuatan desain rok sesuai konsep kolase	Isi/Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi	1		
			Ketepatan urutan penyajian materi	2		
			Kemudahan untuk dipahami	3		
			Kejelasan uraian materi	4,5		
			Kejelasan video	6,7		
			Kejelasan audio	8		
			Efektivitas contoh	9,10		
		Pembelajaran	Relevansi antara materi dan evaluasi	11		
			Kejelasan petunjuk belajar	12		
			Kemenarikan penyajian materi	13		
			Pemberian contoh, latihan dan kesempatan berlatih secara mandiri	14, 15		
		Total				15

3) Instrumen Angket untuk Siswa

Instrumen untuk siswa ini ditujukan kepada siswa kelas XI program keahlian tata busana di SMK Negeri 4 Yogyakarta untuk mengetahui pendapat siswa terhadap media pembelajaran yang berupa multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase yang telah dikembangkan. Kisi-kisi instrumen untuk siswa dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 3. Kisi-kisi Angket untuk Siswa

No	Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Butir	
	Multimedia Pembuatan desain rok sesuai konsep kolase	Media	Tampilan produk	1	
			Penyajian	2,3	
			Jenis dan ukuran teks	4,5	
			Gambar	6	
			Video	7	
			Audio	8,9	
			Kemudahan mengakses	10	
		Materi	Kemudahan dipahami sebagai media pembelajaran	11	
			Kejelasan uraian materi	12	
			Kemudahan teks untuk dipahami	13	
			Kejelasan video	14,15	
			Kejelasan audio	16	
			Efektivitas contoh dalam menguasai kompetensi	17	
			Kesempatan berlatih secara mandiri	18	
		Fungsi media	Kemutakhiran software/aplikasi	19,20	
			Memperjelas pesan	21,22	
			Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera	23	
			Menimbulkan rasa ketertarikan	24	
			Menimbulkan motivasi belajar	25	
		Memungkinkan siswa belajar secara mandiri	26,27		
		Total			27

4. Validitas dan Reliabilitas

Validitas dan reliabilitas instrumen merupakan hal yang utama dalam meningkatkan efektivitas proses pengumpulan data. Dengan kata lain, instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel.

a. Validitas

Valid tidaknya suatu pengukuran tergantung pada kemampuan alat ukur tersebut dalam mencapai tujuan pengukuran yang dikehendaki, jadi instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian harus valid. Validitas instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi (*content validity*). Peneliti meminta pendapat kepada ahli (*judgment expert*) yaitu terdiri dari dosen pendidikan teknik busana dan guru mata pelajaran desain busana di SMK N 4 Yogyakarta. Pengembangan multimedia ini melalui dua tahap validasi yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi. Validasi ahli media dinilai oleh dua validator yaitu Ibu Sugiyem, M. Pd. dan Ibu Dra. Tamti Purwanti. Ahli media menilai tentang aspek tampilan media, dan fungsi media yang digunakan dalam pengembangan multimedia. Validasi ahli materi dinilai oleh dua validator yaitu Bapak Afif Ghurub Bestari, M. Pd. dan Ibu Dra. Tamti Purwanti. Ahli materi menilai tentang aspek materi dan aspek pembelajaran. Setelah itu, ahli memberi penilaian dan saran/masukan untuk perbaikan instrumen. Hasil dari validitas oleh para ahli dijadikan acuan untuk menyempurnakan multimedia pembuatan desain rok hingga menjadi suatu media yang layak untuk diujicobakan.

b. Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Reliabilitas yang baik menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena

instrumen tersebut hasil pengukurannya bersifat tetap. Reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan reliabilitas internal yang diperoleh dengan cara menganalisis data dari satu kali pengumpulan data yang didasarkan pada pemberian skor instrumen. Instrumen dalam penelitian ini diuji reliabilitasnya dengan menggunakan uji koefisien *Alpha Cronbach* karena instrument berupa non tes serta pengukurannya bersifat penjenjangan skor. Berikut merupakan rumus menggunakan teknik *Alpha Cronbach*:

$$R_{xx1} = \frac{3}{2} \left(1 - \frac{Sy1^2 + Sy2^2 + Sy3^2}{Sx^2} \right)$$

Keterangan:

r_{xx1} : koefisien reliabilitas

$sy1^2$: varians skor belahan 1

$sy2^2$: varians skor belahan 2

$sy3^2$: varians skor belahan 3

s_x^2 : varians skor tes

Pada penelitian ini perhitungan nilai reliabilitas menggunakan bantuan program *Microsoft Excel* untuk menguji instrumen angket kelayakan multimedia interaktif berbasis Adobe Flash oleh siswa. Hasil perhitungan reliabilitas *Alpha Croncabch* dikatakan reliabel jika nilai koefisien *Alpha* $\geq 0,7$. Pedoman dalam menginterpretasikan hasil perhitungan reliabilitas instrumen sebagai berikut:

Tabel 4. Pedoman Interpretasi Koefisien Alpha Cronbach

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Cukup
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Dapat dilihat dari tabel diatas diketahui apabila semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 maka semakin tinggi pula reliabilitas instrumen. Sebaliknya jika koefisien semakin rendah mendekati 0 maka semakin rendah juga reliabilitasnya.

5. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data statistik deskriptif kuantitatif. Pendekatan teknik analisis deskriptif ini digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan data yang telah terkumpul tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penelitian ini digunakan untuk menguji tingkat kelayakan produk bukan untuk menguji hipotesis. Produk diuji dengan menggunakan instrument penilaian kelayakan dengan skala *likert* empat pilihan. Skala *likert* digunakan untuk mengukur persepsi/pendapat responden terhadap produk yang telah dikembangkan atau diciptakan. Data yang diperoleh dari instrumen penilaian kelayakan oleh ahli media, ahli materi, dan siswa (responden) merupakan data kualitatif, kemudian data tersebut diubah menjadi data kuantitatif dengan ketentuan pemberian skor seperti pada Tabel 7.

Tabel 5. Ketentuan Pemberian Skor Angket Penilaian Kelayakan

Skor	Kriteria
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Langkah selanjutnya menganalisis data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menghitung rerata skor dengan rumus sebagai berikut:

$$Me = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

Me : Mean (rata-rata)

$\sum x_i$: total skor masing-masing tanggapan

N : jumlah individu

Mean atau rata-rata skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai presentase kelayakan dengan rumus sebagai berikut:

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

Tahap selanjutnya setelah mengetahui tingkat kelayakan dalam bentuk presentase selanjutnya dikonversikan berdasarkan pedoman kriteria menurut Widoyoko (2017: 238) yang terdapat pada Tabel 8 berikut.

Tabel 6. Pedoman Kriteria

Rumus	Katagori
Skor mak $\geq X > X_i + 1,8 S_{bi}$	Sangat Layak
$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	Layak
$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	Cukup Layak
$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	Kurang Layak
Skor min $\leq X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	Tidak Layak

Keterangan:

X : Rata-rata skor aktual

Xi : Rata-rata ideal

Xi : $\frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

Sbi : Simpang baku ideal

Sbi : $\frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal - skor minimum ideal)

Berdasarkan Tabel 8 tersebut, terdapat rumus untuk mengklasifikasi kelayakannya. Sedangkan pada Tabel 7 tersebut terdapat nilai skor dari 1, 2, 3, dan 4. Nilai skor maksimum yaitu 4 dan nilai skor minimum yaitu 1, maka presentase maksimum yaitu 100% dan presentase minimum yaitu 25%. Jika nilai maksimum dan nilai minimum disubstitusikan dengan rumus yang terdapat pada tabel 8, maka diperoleh hasil konversi presentase skor menjadi klasifikasi kuantitatif.