

BAB III

METODE PENELITIAN

A. MODEL PENGEMBANGAN

Penelitian merupakan cara atau kegiatan yang dilakukan dengan langkah langkah ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2012:1). Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 407). Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan (Endang Mulyatiningsih, 2011: 145).

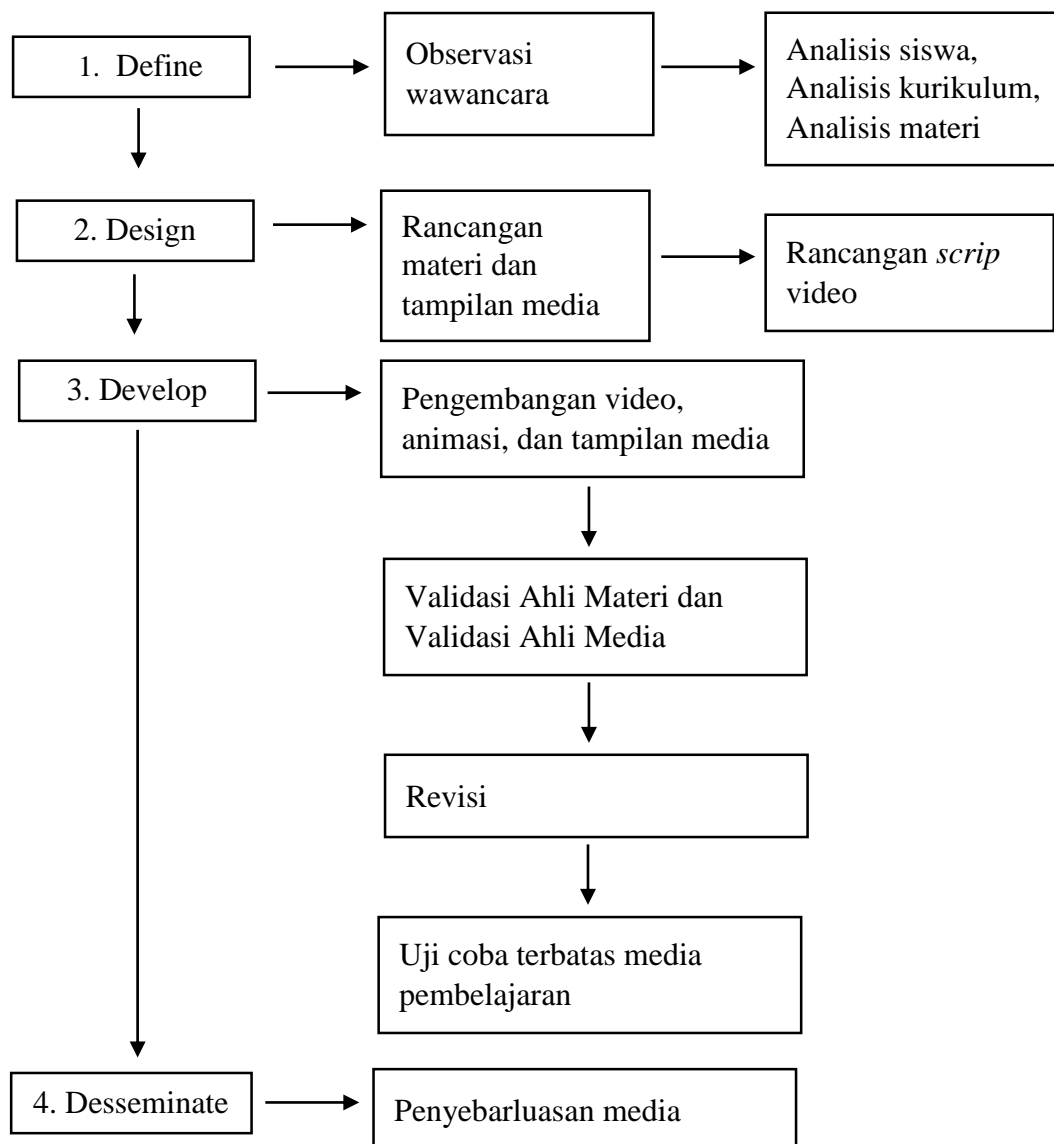
Produk yang dimaksud dapat berupa sebuah benda atau perangkat keras seperti buku, modul, buku kerja, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium dan dapat juga berupa perangkat lunak (*software*) seperti sebuah sistem atau program. Sebelum melakukan penelitian dan pengembangan, dilakukanlah sebuah analisis kebutuhan produk ataupun kebutuhan konsumen. Harapannya setelah dilakukan sebuah analisa maka produk yang dikembangkan dapat difungsikan kebermanfaatannya. Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk 4D yaitu *Define, Design, Develop dan Disseminate*.

Sebelum melakukan penelitian dan pengembangan, dilakukanlah sebuah analisis kebutuhan produk ataupun kebutuhan konsumen. Harapannya setelah dilakukan sebuah analisa maka produk yang dikembangkan dapat difungsikan

kebermanfaatannya. Tahap *disseminate* yang dilakukan merupakan *disseminate* terbatas yaitu dengan menyebarluaskan hasil penelitian produk melalui jurnal dan menyarankan guru untuk menggunakan produk yang telah dikembangkan dalam pembelajaran sehari-hari.

B. PROSEDUR PENGEMBANGAN

Prosedur pengembangan merupakan tahap penelitian yang akan dilakukan dalam pengembangan produk. Berikut adalah diagram alir prosedur pengembangan video pembelajaran pembuatan garlic snack, pada mata pelajaran pembuatan pengolahan hasil pertanian untuk siswa kelas XI di SMKN 1 Cangkringan:



Gambar 1: Prosedur Pengembangan Penelitian

Tahap pelaksanaannya mulai dari analisis kebutuhan pengembangan, perancangan produk yang akan dikembangkan, implementasi rancangan, dan evaluasi. Model Pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: (1) *Define* (pendefisian); (2) *Design* (perancangan); (3) *Develop* (pengembangan) dan (4) *Disseminate* (penyebarluasan) (Endang Mulyatiningsih, 2011: 195). Berikut ini adalah penjelasan lebih rinci mengenai prosedur penelitian dan pengembangan model 4D yang dilakukan:

1. *Define* (Pendefisian)

Pada tahap *define* atau analisis kebutuhan akan diperoleh data berupa kurikulum dan silabus yang akan digunakan sebagai pedoman pengembangan media, selain itu juga akan dilakukan pengkajian terhadap materi yang akan digunakan untuk dikembangkan menjadi video pembelajaran. *Define* dilakukan pada mata pelajaran Pengolahan Hasil Pertanian kelas XI, namun sesuai kurikulum 2013 edisi revisi mata pelajaran tersebut berubah menjadi mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Nabati.

- a. Observasi kelas atau pengamatan kelas dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung di kelas XI APHP 2. Pengamatan dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis siswa atau memperoleh informasi mengenai perangkat pembelajaran yang digunakan guru pada saat pembelajaran, metode mengajar yang digunakan guru dan sikap siswa pada saat pelajaran berlangsung.
- b. Wawancara dilakukan untuk mengetahui silabus dan kurikulum yang dipakai oleh Sekolah dalam materi pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Nabati kelas XI, dan kepada guru untuk menentukan jenis media yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

Mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Nabati pada kompetensi dasar (KD) 4.20 yaitu memproduksi olahan sereal. Alasan dari kompetensi dasar tersebut adalah : 1) mata pelajaran tersebut memuat kompetensi pengetahuan (kegiatan teori) dan kompetensi keterampilan (kegiatan praktik) yang saling berkaitan, terdapat titik kritis (*critical point*) pembuatan garlic snack sehingga untuk memudahkan pemahaman siswa dalam materi tersebut dibuatlah

visualisasi materi dalam bentuk video pembelajaran dengan memperhatikan kesesuaian materi, keefektifan dan kesesuaian dengan sistem pendidikan yang berlaku, 2) belum ada video pembelajaran yang menarik tentang pembuatan garlic snack, dan 3) pengolahan dari sereal (tepung terigu) belum beraneka ragam, dari tepung terigu biasanya diolah menjadi aneka kue, dan roti, namun juga bisa dibuat aneka snack seperti kripik, krekers rasa, krupuk, makanan ringan simulasi, makanan ringan ekstrudat dan lain sebagainya. makanan ringan ekstrudat dipilih karena makanan ringan yang dibuat dari tepung dan atau pati melalui proses ekstruksi dengan penambahan bahan lain dengan atau tanpa proses penggorengan dengan kadar air tidak lebih dari 4%. Makanan ini termasuk makanan ringan tidak mengenyangkan sehingga sangat digemari di semua kalangan terutama anak-anak dan remaja.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini, materi yang terkumpul kemudian didesain menjadi video pembelajaran. Perancangan awal, pada tahap ini terdapat beberapa prosedur yang meliputi (a) pembuatan materi; (b) penyusunan script video. Script merupakan alur cerita atau urutan peristiwa yang menjelaskan isi video berupa narasi secara detail. Script video kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, (c) persiapan pemain atau talent, (d) persiapan alat dan bahan; (e) pengambilan video, dilakukan dengan bantuan tim dari Lab TV UNY, (f) pengeditan video, dibutuhkan waktu \pm 4 minggu untuk menyelesaikan proses pengeditan yang dilakukan oleh tim Lab TV UNY.

3. *Develop* (Pengembangan)

Perancangan yang telah dilakukan kemudian dikembangkan sesuai media pembelajaran berbasis video melalui proses pengambilan gambar / *shooting*. Setelah media yang dikembangkan selesai proses editing, tahap selanjutnya yaitu melakukan uji validasi kepada ahli materi, dan ahli media. Hasil uji validasi kemudian digunakan sebagai revisi sehingga media yang dikembangkan benar-benar telah memenuhi kebutuhan calon user (siswa).

4. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Tahap terakhir yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah *disseminate* atau penyebarluasan. Tahap *disseminate* dilakukan dengan cara menyebarkan hasil penelitian dengan membagikan video pembelajaran dalam bentuk CD kepada guru dan disebarluaskan secara umum dengan mengunggah ke situs YouTube pada channel Boga UNY.

C. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

Proses penelitian pengembangan video pada penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari - September 2019 dari proses *define* hingga *disseminate*. Tahap pengembangan (*development*) dilakukan di Laboratorium Kimia PTBB FT UNY. Tahap validasi dilakukan pada bulan Agustus 2019 kepada siswa kelas XI program agribisnis hasil pertanian di SMK Negeri 1 Cangkringan. SMK Negeri 1 Cangkringan beralamat di Sintokan Wukirsari Cangkringan Sleman. Tahap penyebarluasan video dilakukan melalui situs *video sharing* setelah dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

D. SUMBER DATA / SUBJEK PENELITIAN

Sumber data dalam penelitian ini menggunakan 1 sumber data, yaitu sumber data primer. Sumber data primer dilakukan dengan cara penyebaran angket. Penyebaran angket ini dilakukan kepada ahli materi, ahli media dan calon user sebagai subyek penelitian. Penyebaran angket ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk video pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI Program Keahlian Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP) sejumlah 3 kelas. Dari populasi tersebut diambil sampel penelitian dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013: 300). Sampel yang diperoleh dari hasil *purposive sampling* dijadikan subyek pengujian kelayakan media.

Tabel 3. Sumber Data Penelitian

Tahap penelitian	Sumber data	Jumlah
Validasi ahli materi	Dosen dan guru	2
Validasi ahli media	Dosen	1
Validasi calon pengguna	Siswa	30

E. METODE DAN ALAT PENELITIAN

1. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data merupakan langkah utama dalam penelitian, dengan maksud untuk mendapatkan data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Menurut Sugiyono (2012: 309) ada empat macam metode pengumpulan data yaitu: observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan/triangulasi. Mengacu pada Sugiyono metode pengumpulan data dilakukan bertahap antara lain:

a. Observasi

Hal ini bertujuan untuk mengetahui keadaan awal dilapangan. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan pengamatan secara langsung tentang keadaan sekolah yang akan digunakan sebagai tempat implementasi produk media pembelajaran. Keadaan sekolah yang diamati adalah fasilitas yang dimiliki sekolah, model pembelajaran yang digunakan dan karakteristik siswa sebagai subjek penelitian. Sehingga didapat pertimbangan dalam proses pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan.

b. Wawancara

Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang model pembelajaran guru dan karakteristik siswa dari sekolah yang akan digunakan sebagai tempat implementasi produk. Hasil wawancara akan dianalisis dengan deskriptif kualitatif yaitu dengan menjabarkan hasil dari wawancara sehingga didapatkan pengembangan media yang sesuai dengan karakteristik siswa.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dan menyimpan data yang diperoleh yaitu berupa dokumentasi foto implementasi, data angket pengembangan media pembelajaran, data angket validasi ahli. Data yang dikumpulkan digunakan sebagai bukti sehingga penelitian pengembangan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

2. Alat pengumpulan data

Alat pengumpulan data/instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun untuk mengukur fenomena sosial yang diamati (Sugiyono, 2016: 148). Alat pengumpul data atau instrumen penelitian adalah fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2013: 160). Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah angket.

Angket atau kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawab. (Sugiyono, 2016: 142). Angket digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengetahui kelayakan suatu media pembelajaran. Angket ini bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran sebelum disebarluaskan.

Angket yang digunakan meliputi angket ahli media, ahli materi, dan calon user. Angket ini berisi tentang aspek-aspek untuk menilai apakah video pembelajaran yang dikembangkan ini layak atau tidak. Instrumen untuk ahli materi ditinjau dari pembelajaran, materi dan manfaatnya. Sedangkan untuk ahli media ditinjau dari visual, penggunaan, manfaat dan kesesuaian sebagai media SCL. Instrumen angket untuk calon user ditinjau dari pembelajaran, visual, materi dan manfaat. Instrumen angket yang digunakan meliputi :

a. Angket Kelayakan Video Pembelajaran Untuk Ahli Materi

Instrumen yang digunakan ahli materi berupa angket untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menurut ahli materi. Di dalam angket ini berisi tentang aspek-aspek untuk menilaikan media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan ini layak atau tidak. Instrumen untuk ahli materi ditinjau dari kualitas materi dan pembelajaran. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Ahli Materi

No	Aspek penilaian	Indikator	No butir	Jumlah butir
1.	Pembelajaran	Kesesuaian dengan bahan kajian	1	1
		Kesesuaian dengan capaian pembelajaran	2-3	2
		Kesesuaian dengan karakteristik materi	4	1
		Kesesuaian untuk SCL	5	1
		Kesesuaian dengan karakteristik belajar	6	1
		Kesesuaian dengan gaya belajar	7	1
		Kesesuaian dengan fasilitas	8	1
2.	Materi	Kejelasan materi pembukaan	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16	8
		Ketepatan bahasa	17	1
		Ketepatan teks	18	1
		Ketepatan gambar	19	1
		Ketepatan animasi	20	1
		Kemudahan untuk dipahami	21	1
		3.	Manfaat	Sebagai referensi
Memudahkan guru	23			1
Meningkatkan motivasi belajar	24			1
Menyamakan persepsi	25			1
Memberi pengalaman belajar baru	26			1
Dapat digunakan kapan saja dan dimana saja	27, 28			2
Dapat digunakan secara mandiri ataupun klasikal	29,30			2
Total				

(sumber : Rahmat Hidayat, 2018: Kisi- Kisi Instrumen Ahli Materi)

Aspek penilaian uji kelayakan oleh ahli materi mempunyai tiga indikator yaitu indikator pembelajaran, materi, dan manfaat. Pada indikator penilaian “Kesesuaian dengan capaian pembelajaran”, kriteria penilaian dibuat menjadi dua butir penilaian yakni item nomer 2 berbunyi “Kejelasan capaian pembelajaran dalam video” dan item nomer 3 berbunyi “Ketepatan materi untuk mendukung capaian pembelajaran”.

Selanjutnya pada indikator kejelasan materi dibagi menjadi 8 kriteria penilaian yakni “kejelasan materi pembukaan, kejelasan materi persiapan alat, kejelasan materi persiapan bahan, kejelasan materi proses pembuatan, kejelasan materi penentuan rendemen, kejelasan materi penentuan waktu kadaluarsa dan kejelasan materi penutupan dan keruntutan materi”. Pada indikator dapat digunakan kapan saja dan dimana saja dibagi menjadi 2 kriteria penelitian yakni “dapat digunakan kapan saja dan dapat digunakan dimana saja.

Selanjutnya indikator “dapat digunakan secara mandiri ataupun klasikal” dibagi menjadi 2 kriteria penilaian yakni “dapat digunakan secara mandiri dan dapat digunakan secara klasikal”. Jadi total aspek penilaian pada instrumen uji kelayakan oleh ahli materi sebanyak 3 aspek meliputi aspek pembelajaran, materi, dan manfaat, total 20 indikator penilaian, dan total butir item sebanyak 30.

b. Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran Untuk Ahli Media

Angket ahli media bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran sebelum diujicobakan. Di dalam angket ini berisi aspek-aspek untuk menilaikan media pembelajaran media berbasis video yang dikembangkan layak atau tidak. Instrumen untuk ahli media ditinjau dari tampilan (media),

penggunaan, dan manfaat, dan kesesuaian sebagai media SCL. Berikut adalah kisi-kisi yang digunakan untuk menilai media pembelajaran.

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Ahli Media

No	Aspek penilaian	Indikator	No butir	Jumlah soal
1.	Media	Kualitas grafis	1	1
		Kualitas suara	2,3	2
		Kejelasan bahasa dan intonasi suara	4, 5, 6, 7	4
		Keterbacaan teks dan kontraks warna	8, 9, 10, 11	4
		<i>Layout</i>	12	1
		Pencahayaan	13,14	2
		Kualitas animasi	15	1
		Kualitas talent	16,17	2
		Durasi video	18	1
		Interaksi	19	1
		Independen	20	1
		Pencarian di database	21,22	2
		Dapat digunakan kembali	23	1
		Kesesuaian sebagai media SCL	24	1
2.	Penggunaan	<i>Stand alone</i>	25	1
		Kemudahan penggunaan	26	1
		Dapat digunakan secara individual dan klasikal	27, 28	2
		Dapat digunakan kapan saja	29	1
		Fasilitas pendukung	30	1
		Menarik perhatian	31	1
3.	Manfaat	Efektif	32	1
		Meningkatkan motivasi	33	1

(sumber : Rahmat Hidayat, 2018: Kisi- Kisi Instrumen Ahli Media)

Dari ke tiga aspek aspek penilaian maka dapat dapat diidentifikasi beberapa indikator penilaian. Indikator penilaian kemudian diturunkan menjadi kriteria penilaian. Terdapat beberapa indikator penilaian yang dibuat menjadi 2 butir item seperti : a) pada indikator “kualitas suara”, dibagi menjadi 2 butir item yakni “kualitas suara dalam video” dan “kualitas penggunaan *sound effect*”, b) pada indikator “kejelasan bahasa”, dibagi menjadi 2 butir item yakni

“penggunaan bahasa yang mudah dipahami” dan “tidak terdapat penafsiran ganda dari bahasa yang digunakan”, c) pada indikator “pengucapan dan intonasi suara”, dibagi menjadi 2 butir item yakni “kejelasan pengucapan dari intonasi suara presenter” dan “kejelasan pengucapan dari intonasi suara dubber”, d) pada indikator “keterbacaan teks”, dibagi menjadi 2 butir item yakni “keterbacaan teks” dan “ketepatan pemilihan font huruf”, e) pada indikator “kontras warna”, dibagi menjadi 2 butir item yakni “kesesuaian warna huruf terhadap background” dan “komposisi dan warna tampilan video”, f) pada indikator “pencahayaan”, dibagi menjadi 2 butir item yakni “kesesuaian pencahayaan indoor” dan “kesesuaian pencahayaan outdoor”, g) pada indikator “kualitas talent”, dibagi menjadi 2 butir item yakni “kualitas talent dosen (presenter)” dan “kualitas talent mahasiswa”, h) pada indikator “pencarian di database” dibuat menjadi 2 kriteria penilaian yakni “video dapat disimpan dalam database” dan “video dapat ditemukan melalui pencarian database”.

Jadi total aspek penilaian pada instrumen uji kelayakan oleh ahli media sebanyak 3 aspek meliputi media, penggunaan dan manfaat, dengan total 25 indikator penilaian, dan total butir item sebanyak 33.

c. Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran Untuk Siswa

Instrumen angket untuk siswa berisikan kesesuaian media pembelajaran yang dilihat dari aspek pembelajaran, visual, materi, manfaat dan penggunaan. Penyusunan instrumen ini telah disesuaikan dengan indikator kelayakan media pembelajaran seperti yang telah dibahas pada bab sebelumnya. Kisi-kisi instrumen angket untuk siswa dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Calon Pengguna

No	Aspek penilaian	Indikator	No butir	Jumlah soal
1.	Pembelajaran	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	1
		Sesuai dengan mater	2	1
		Sesuai dengan fasilitas pendukung	3	1
		Sesuai dengan karakteristik belajar	4	1
		Sesuai dengan gaya belajar	5	1
2.	Media	Kualitas grafis	6	1
		Kualitas suara	7,8	2
		Kualitas warna	9	1
		Kualitas teks	10	1
		Kualitas gambar/ animasi	11	1
		Kejelasan bahasa	2,13	2
		Kejelaan intonasi suara	14,15	2
		Durasi	16	1
3.	Materi	Kemudahan pemahaman	17	1
		Kedalaman materi	18	1
		Keruntutan penyajian	19	1
		Kelengkapan materi	20	1
4.	Manfaat	Meningkatkan motivasi	24	1
		Sesuai sebagai variasi media	25	1
		Mempermudah belajar	26	1
		Menarik perhatian	27	1
		Membantu proses belajar	28	1
5.	Penggunaan	Dapat digunakan secara individual	21	1
		Dapat digunakan secara klasikal	22	1
		Dapat digunakan kapan saja	23	1
		Kenudahan penggunaan	29	1
		Praktis	30	1
Total				30

(sumber : Rahmat Hidayat, 2018: Kisi- Kisi Instrumen calon pengguna)

Dari ke lima aspek aspek penilaian maka dapat dapat diidentifikasi beberapa indikator penilaian. Indikator penilaian kemudian diturunkan menjadi kriteria penilaian. Terdapat beberapa indikator penilaian yang dibuat menjadi 2 butir item seperti : a) pada indikator “kualitas suara”, dibagi menjadi 2 butir item yakni “kualitas suara dalam video pembelajaran” dan “kualitas

penggunaan *sound effect*”, b) indikator “kejelasan bahasa” dan “kejelasan intonasi suara”, masing-masing dibagi menjadi 2 butir item, perbedaan dari kedua item tersebut terletak pada penyaji yakni presenter dan dubber.

Jadi total aspek penilaian pada instrumen uji kelayakan oleh siswa sebanyak 5 aspek meliputi pembelajaran, visual, materi, manfaat dan penggunaan, dengan total 25 indikator penilaian, dan total butir item sebanyak 30.

F. VALIDASI INSTRUMEN

Validitas menurut Suharsimi Arikunto (2011: 211) validitas adalah suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesakhian suatu instrumen. Menurut Sugiyono (2016: 363) validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian.

Uji validitas dilakukan dengan pengujian validitas konstruk dari ahli (*expert judgement*). Pengujian validitas mengacu pada sejauh mana instrumen tersebut mengukur konsep dari teori yang menjadi dasar dalam penyusunan instrumen. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket. Instrumen tersebut akan melewati pengujian validitas oleh ahli materi dan ahli media.

G. TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan

statistik deskriptif. Data yang dianalisis meliputi kelayakan media pembelajaran video tutorial. Langkah – langkah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Data diambil dengan menggunakan skala Likert. Endang (2011:29) mengemukakan bahwa skala Likert merupakan suatu metode skala bipolar yang mengukur respon positif dan respon negatif terhadap suatu pernyataan. penelitian kelayakan media pembelajaran video tutorial diambil dengan menggunakan skor seperti yang dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Skor Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

Kategori	Skor
SL (Sangat Layak)	4
L (Layak)	3
TL (Tidak Layak)	2
STL (Sangat Tidak Layak)	1

2. Menghitung presentase skor data yang diperoleh dengan rumus

$$Presentase = \frac{skor}{skor\ maksimal} \times 100\%$$

3. Menurut Endang (2011:36-37), data yang berasal dari angket yang mempunyai jawaban dengan skala Likert dapat dikategorikan menjadi data berskala interval. Presentase data yang telah dihitung kemudian dibandingkan menggunakan skala interval dengan acuan yang dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Konversi Data Berskala Interval Menjadi Ordinal

(sumber: Endang Mulyatiningsih. (2011). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta.)

Rentang Nilai (dari skala interval)	Kategori (dikonversi mejadi ordinal)
>80%	SL (Sangat Layak)
66% - 80 %	L (Layak)
56% - 65%	TL (Tidak Layak)
<56%	STL (Sangat Tidak Layak)

