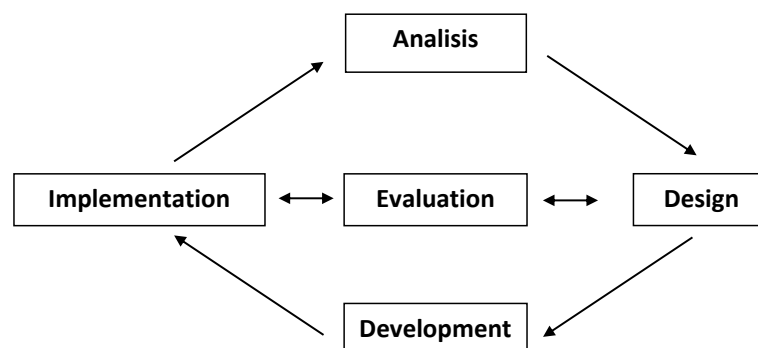


BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau (*research and development*) Menurut Bord dan Gall 1988 dalam Sugiyono (2017:4) *reseach and development* merupakan penelitian dan pengembangan dalam suatu proses atau metode ini digunakan untuk memberikan validasi serta mengembangkan produk. Kemudian peneliti ingin menggunakan model pengembangan menggunakan jenis penelitian R&D model ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*). Menurut Sugiyono (2013: 297) Model ini diterapkan untuk membuat produk tertentu dan dapat digunakan serta untuk menunjuk seberapa efektif produk tersebut. Peneliti melakukan pengembangan media manipulatif kartu bilangan pada pembelajaran matematika pada siswa kelas 3 MI Muhammadiyah Trangsang. Sebagai media kertas yang menjadi media yang menyenangkan dan memberikan keseruan serta motivasi bagi peserta didik.



Gambar 3.1 Siklus ADDIE, Sa'adah & Wahyu, (2022:33)

B. Setting Penelitian

1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MI Muhammadiyah Trangsan Sukoharjo yang beralamatkan di Slaring RT. 04 RW. 10, Trangsan, Kec, Gatak, Kab. Sukoharjo pada 19 Februari sampai 29 April 2025.

2. Objek dan Subjek Penelitian

Penelitian ini diujikan pada siswa kelas 3 MI Muhammadiyah Trangsan Sukoharjo tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah keseluruhan 64 siswa. Siswa tersebut terbagi dalam tiga rombongan belajar (rombel), yaitu kelas 3A yang terdiri dari 22 siswa, kelas 3B yang terdiri dari 21 siswa, dan kelas 3C yang terdiri dari 21 siswa.

C. Prosedur Pengembangan

Penelitian dalam pengembangan yang menggunakan media manipulatif kartu bilangan ini menggunakan model ADDIE. Sugiyono (2013) menyebutkan tahapan pengembangan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi) sebagai berikut :

1. Tahapan Analisis (*Analysis*)

Analisis menjadi inti dari awal permasalahan pada penelitian ini. Peneliti akan melakukan tahap analisis agar mengetahui kebutuhan yang kurang dalam melakukan proses pembelajaran. Analisis ini diperlukan untuk kelayakan media yang akan digunakan. Peneliti akan mencari solusi

dari permasalahan itu dengan menganalisis ketika berlangsung dalam proses pembelajarannya.

Hal yang pertama akan dilakukan adalah dengan melakukan observasi dan wawancara. Peneliti ingin melihat pembelajaran apabila ditunjang dengan menggunakan media. Kemudian peneliti akan melihat permasalahan yang ada dan perlunya solusi yang akan dilakukan dalam pembelajaran matematika. Peneliti ingin melihat pembelajaran yang berjalan secara efektif ketika melakukan pengembangan media manipulatif kartu bilangan ini pada pembelajaran matematika di kelas 3 MI Muhammadiyah Trangsang.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Dalam tahapan perencanaan ini peneliti bertujuan agar dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan strategi yang akan dicapai. Peneliti akan menggunakan produk yang akan dikembangkan dengan menggunakan design produk yang akan dipakai. Pada tahapan ini peneliti menggunakan media manipulatif kartu bilangan dengan menggunakan pembelajaran kartu untuk peserta didik kelas 3 MI Muhammadiyah Trangsang. Proses yang dilakukan peneliti diantaranya :

- a. Menyesuaikan dengan kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
- b. Mengembangkan produk yang ada dalam indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran

- c. Materi yang akan digunakan dalam pengembangan menggunakan media manipulatif kartu bilangan adalah materi pecahan sederhana

3. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan ini akan mencakup dalam media pembelajaran yang sudah dirancang. Produk yang sudah dirancang, kemudian akan dilakukan sebagai media pembelajaran yang dapat di praktikan.

4. Tahapan Implementasi (*Implementation*)

Peneliti akan melalui tahapan implementasi untuk melakukan uji kelayakan validasi kepada para ahli media, ahli materi dan pengguna (guru). Pada tahap ini akan dilakukan implementasikan sesuai dengan apa yang sudah dibuat dan dikembangkan sesuai dengan peran, kebutuhan dan fungsinya melalui lembar angket validator akan diberikan angket untuk melakukan penilaian sesuai dengan skor penilaian. Hasil dari penilaian itu akan dilakukan peneliti untuk melakukan perbaikan agar ditetapkan sebagai media yang layak sebagai media pembelajaran. Setelah dilakukan uji coba peneliti akan mengetahui adakah kekurangan atau tidak dari pengembangan media manipulatif kartu bilangan pada pembelajaran matematika kelas 3 ini.

5. Tahap penilaian (*Evaluation*)

Evaluasi ini menjadi langkah akhir dari sistem model ADDIE. Penilaian akan diketahui dari beberapa ahli dan angket sebagai hasil validasi oleh beberapa ahli dan guru maupun peserta didik. Dari tahapan

implementasi sudah terlihat dari beberapa kekurangan dan dilakukan perbaikan lagi untuk melakukan penyempurnaan kembali. Bila sudah dinyatakan layak untuk digunakan produk dapat di praktikkan pada peserta didik kelas 3 MI agar dan dapat digunakan kepada pendidik sebagai media pembelajaran yang bermanfaat agar dapat memberikan hasil yang baik terutama pada pembelajaran Matematika pada materi pecahan ini.

D. Uji Coba Produk

Uji coba ini dilakukan agar mengetahui kelayakan dari prodak yang telah dibuat. Uji coba ini dilakukan agar mengetahui bahwa prodak yang dipakai dapat digunakan dan dapat memenuhi harapan dan tujuan tercapainya sebuah pembelajaran.

Subjek dalam uji coba pengembangan media manipulatif kartu bilangan ialah peneliti dan ini nantinya akan dilakukan pada pembelajaran matematika dikelas 3 MI Muhammadiyah Trangsan Sukoharjo ini yang akan diuji coba 64 siswa, dan dilakukan pengujian kelayakan yang dilakukan oleh para ahli media oleh dosen IIM dan ahli materi sekaligus bahasa oleh guru matematika MI Muhammadiyah Trangsan.

E. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk menjadi gambaran dan informasi dalam sebuah produk untuk dijadikan penilaian, apakah terdapat kelayakan dari produk tersebut dapat mendapatkan keunggulan atau kekurangan dari produk tersebut. Uji coba itu digunakan untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan media pengembangan. Produk yang akan dikembangkan ini perlu ada validasi dari

ahli. Validatornya adalah dosen IIM yang nanti akan menguji validasi dari media dan materi produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Uji validasi kelayakan itu akan dilihat dari segi kelayakan produk uji coba.

Setelah dinyatakan untuk layak uji, selanjutnya akan dilakukan tes uji coba pada peserta didik kelas 3 MI Muhammadiyah Trangsan dengan didampingi oleh guru yang akan menjadi validator praktik yang akan nanti akan digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam menilai kelayakan produk.

F. Subjek Coba

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 MI Muhammadiyah Trangsan Sukoharjo. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk uji coba, di mana media manipulatif kartu bilangan akan diuji cobakan kepada 64 peserta didik. Proses uji coba ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika.

Menurut Arikunto, (2010:134) jika jumlah populasi dalam suatu penelitian kurang dari 100, maka seluruh populasi dapat dijadikan sampel penelitian. Namun, jika jumlah populasi lebih dari 100, maka dapat diambil antara 10–15% atau 20–25% sebagai sampel penelitian. Dengan demikian, pemilihan 64 siswa sebagai subjek uji coba dinilai sudah mewakili untuk menilai efektivitas media yang dikembangkan.

Melalui uji coba ini, diharapkan media manipulatif kartu bilangan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa, sebagaimana dinyatakan oleh

Rivai, (2011:2) bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian informasi serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

G. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara dengan guru serta masukan dari ahli mengenai kelayakan penggunaan media manipulatif kartu bilangan yang akan diterapkan di MI Muhammadiyah Trangsan, Sukoharjo. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil kuesioner validasi ahli terkait kelayakan media yang menggunakan skala Likert dengan adanya hasil lembar kerja siswa, penelitian ini memperoleh satu bentuk tambahan data kuantitatif yang dapat digunakan untuk menganalisis efektivitas media secara lebih mendalam. Oleh karena itu, data kuantitatif tidak hanya berasal dari angket dan validasi ahli, tetapi juga dari hasil tugas atau lembar kerja siswa sebagai bentuk pengukuran pemahaman setelah penggunaan media. Hasil lembar kerja ini akan dianalisis secara deskriptif, misalnya dengan menghitung rata-rata skor dan persentase tingkat keberhasilan siswa dalam menyelesaikan soal pecahan setelah menggunakan media kartu bilangan.

H. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini Instrumen untuk pengumpulan data akan menggunakan uji coba kelayakan produk media yang akan dikembangkan dan menggunakan instrumen pengembangan. Instrumen pengumpulan data ini agar

mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Sehingga masih diperlukan penelitian pengembangan sebagai berikut :

1. Wawancara

Menurut Saroso dalam Yusra et al., (2021), wawancara merupakan salah satu metode yang paling umum digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian kualitatif. Wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi langsung dari responden melalui tatap muka. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan oleh peneliti kepada guru matematika kelas III MI Muhammadiyah Trangsan Sukoharjo guna mendapatkan data mengenai kondisi pembelajaran di kelas, kesulitan siswa, serta masukan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil wawancara ada di bab 4. Adapun kisi-kisi wawancara yang digunakan sebagai pedoman dalam pengumpulan data disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Instrumen Wawancara

No	Aspek yang dikaji	Indikator
1	Kondisi pembelajaran matematika	Penggunaan media pembelajaran yang digunakan di kelas
2	Permasalahan pembelajaran	Kendala siswa dalam memahami materi matematika
3	Ketersediaan media pembelajaran	Jenis dan variasi media pembelajaran yang tersedia di sekolah
4	Tanggapan terhadap pengembangan media	Pandangan guru terhadap media baru yang dikembangkan

2. Angket

Menurut Sugiyono, (2013:142) Menurut Sugiyono (2013:142), Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis

kepada responden untuk dijawab. Dengan menggunakan angket, peneliti dapat memperoleh data kuantitatif yang menggambarkan tingkat kelayakan media serta efektivitasnya dalam membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dari pengertian tersebut teknik pengumpulan data akan langsung dilakukan dengan memberikan pernyataan tertulis kepada responden.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat kelayakan media manipulatif kartu bilangan yang dikembangkan. Skor dalam angket diberikan berdasarkan tanggapan responden terhadap sejumlah pernyataan yang disusun menggunakan skala Likert. Melalui pengukuran ini, diperoleh data kuantitatif yang mencerminkan sejauh mana media tersebut dianggap efektif, menarik, dan layak digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas III. Berikut ini instrumen validasi ahli media sebagai berikut :

a. Instrumen validasi ahli media

Instrumen ini yang dilakukan peneliti pada ahli media. Pada instrumen ini terdapat 4 aspek yang memiliki sebuah pertanyaan. Adapun kisi-kisi instrumen penilaian ahli media sebagai berikut :

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

Indikator	Aspek yang dinilai	No Item
Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	Kesesuaian media dalam KI, KD dan tujuan pembelajaran	1,2
	Kesesuaian materi	3,4
Kepenulisan	Keterbacaan tulisan, huruf, dan angka	5,6
Tampilan media	Ketepatan warna, gambar, dan ukuran media	7,8,9

Penggunaan media	Desain dapat menarik siswa	10
	Petunjuk penggunaan jelas	11,12
	Mudah dan efektif digunakan	13,14
	Meningkatkan motivasi siswa	15

b. Instrumen validasi ahli materi

Instrumen ini yang dilakukan peneliti pada ahli materi. Pada instrumen terdapat 3 aspek pertanyaan yang akan diajukan peneliti. Adapun kisi-kisi instrumen penilaian ahli materi sebagai berikut :

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

Aspek	Indikator	No item
Materi	Materi sesuai dengan KI dan KD	1
	Keluasan Materi	2,3
	Kejelasan materi	4,5,6
	Materi relevan dengan kehidupan sehari-hari	7
Penyajian Materi	Kualitas penyajian materi	8
	Kesesuaian gambar dan istilah	9
	Materi jelas, terorganisir dan menarik	10

c. Instrumen validasi tanggapan pengguna (guru)

Instrumen ini yang dilakukan peneliti pada pengguna (guru). Pada instrumen ini terdapat 2 aspek pertanyaan yang diajukan peneliti. Adapun kisi-kisi instrumen penilaian tanggapan pengguna (guru) sebagai berikut :

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Pengguna (Tanggapan Guru)

Aspek	Indikator	No Item
Materi	Sesuai dengan KI, KD dan tujuan pembelajaran	1,2
	Kejelasan Materi	3,4,5
	Materi relevan dengan kehidupan sehari-hari	6
Media Pembelajaran	Kriteria pemilihan media	7
	Keterbacaan tulisan, huruf, dan angka	8
	Ketepatan warna, gambar, dan ukuran media	9,10
	Desain dapat menarik siswa	11

	Petujuk penggunaan jelas	12
	Mudah dan efektif digunakan	13,14
	Meningkatkan motivasi siswa	15,16

d. Instrumen angket tanggapan siswa

Instrumen angket ini akan dilakukan penilaian pada peserta didik sebagai sasaran pengguna. Adapun kisi kisi butir instrumen sebagai berikut :

Tabel 3.5
Kisi – Kisi Instrumen Penilaian Tanggapan Siswa

Aspek	Indikator	No Item
Media Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa	1
	Kejelasan materi	2,3
	Penyampaian pada materi menarik	4,5
	Kejelasan penulisan angka, huruf,gambar	6,7
	Kombinasi warna	8
	Meningkatkan motivasi siswa	9,10

3. Dokumentasi

Menurut Fuad & Sapto dalam Yusra et al., (2021) dokumentasi merupakan salah satu data sekunder yang diperlukan dalam melakukan penelitian menjadi data yang digunakan sebagai bukti dalam penelitian. Dokumentasi juga dilakukan pada produk design ketika melakukan proses pelaksanaan untuk laporan kegiatan (Sugiyono, 2013:300), yang menyatakan bahwa dokumentasi juga dilakukan pada produk desain sebagai bagian dari proses pelaksanaan kegiatan untuk keperluan laporan. Berdasarkan pandangan tersebut, dalam penelitian ini peneliti melakukan dokumentasi berupa pengambilan gambar saat kegiatan uji coba berlangsung. Tujuannya adalah untuk merekam secara visual setiap

tahapan pelaksanaan uji coba sebagai data pendukung yang dapat memperkuat laporan hasil penelitian.

4. Lembar Kerja

Pada penelitian ini, lembar kerja siswa yang digunakan sebagai instrumen tambahan untuk mengukur pemahaman terhadap siswa dalam konsep pecahan setelah menggunakan media manipulatif kartu bilangan. Menurut Sugiyono (2017:102) Instrumen penelitian harus mampu menggali data yang relevan dan valid guna menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan.

Lembar kerja ini akan diberikan kepada siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan bantuan media pembelajaran. Kegiatan ini dirancang untuk mengetahui sejauh mana media yang digunakan dapat membantu siswa memahami materi, khususnya dalam menyelesaikan soal-soal pecahan. Indikator keberhasilan pembelajaran dilihat dari kemampuan siswa dalam menjawab soal dengan benar. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2016:45) yang menyatakan hasil tes atau tugas siswa dapat digunakan sebagai alat ukur efektivitas suatu metode atau media pembelajaran. Data dari lembar kerja siswa akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif, dengan cara menghitung rata-rata skor serta presentase keberhasilan siswa dalam menyelesaikan soal.

Untuk memberikan lebih jelas gambaran mengenai instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, bisa dilihat pada tabel berikut

Tabel 3.6
Tabel Instrumen Penelitian

Instrumen	Tujuan	Bentuk Data
Wawancara Guru	Mendapatkan opini tentang media	Kualitatif
Angket Siswa & Guru	Menilai daya tarik dan efektivitas media	Kuantitatif (Skala Likert)
Lembar Kerja Siswa	Mengukur pemahaman materi pecahan setelah menggunakan media	Kuantitatif Skor (Lembar Kerja)
Dokumentasi	Mendukung data penelitian	Kualitatif

I. Teknik Analisis Data

Menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2013:7), metode kuantitatif dan kualitatif sering disebut sebagai metode tradisional dan interpretatif. Metode kuantitatif cenderung berlandaskan pendekatan *positivistik*, *scientific*, dan *discovery*, sedangkan metode kualitatif lebih bersifat *postpositivistik*, *artistik*, dan *interpretatif*. Dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data melalui teknik statistik deskriptif. Untuk melaporkan hasil penelitian pada data yang telah dikumpulkan kemudian akan dianalisis dengan tujuan memperoleh jawaban atas rumusan masalah yang telah di rumuskan. Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dengan teknik presentase. Jenis data yang digunakan peneliti meliputi data kuantitatif dan kualitatif sebagai berikut :

1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh peneliti melalui studi pendahuluan seperti pra wawancara kemudian masukan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, dan pengguna (guru) dan peserta didik. Masukan yang diperoleh

kemudian dianalisis secara kualitatif. Data yang didapat tersebut guna memperbaiki media yang dikembangkan.

2. Analisis Data Kuantitatif

Untuk menyampaikan hasil penelitian, data yang telah dikumpulkan dianalisis guna menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan pendekatan persentase. Analisis data meliputi hasil validasi dari para ahli serta tanggapan respon dari guru dan siswa yang diperoleh melalui instrumen angket dan lembar validasi. Selanjutnya, data tersebut diolah dan diklasifikasikan sesuai kategori yang relevan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Berikut ini adalah penjelasan teknis analisis data dari validasi para ahli serta tanggapan guru dan siswa :

a. Analisis Kelayakan Ahli Materi, Ahli Media, Pengguna (Guru)

Data angket menggunakan skala Likert dengan lima tingkat kriteria, kemudian dianalisis dengan cara menghitung persentase rata-rata skor setiap butir jawaban pada setiap pertanyaan dalam angket.

Tabel 3.7
Kriteria skor yang digunakan pengembangan media manipulatif
kartu bilangan berdasarkan skala likert

Jawaban	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sumber : Sugiyono (2013: 94)

Rumus persentase untuk menghitung hasil kelayakan dengan menggunakan rumus berdasarkan tabel kategori likert, sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Angka Presentase

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$ = Skor ideal dalam satu item, Sa'adah & Wahyu, (2022:97)

Hasil data validasi dari ahli media, validasi ahli materi, pengguna (guru) akan dikelompokkan dalam lima kategori Sangat Layak, Layak, Cukup Layak, Kurang Layak sebagai berikut:

Tabel 3.8
Presentase Skor Kelayakan, menurut Riduwan (2015:18)

No.	Presentase	Kriteria
1.	81%-100%	Sangat Layak
2.	61%-80%	Layak
3.	41-60%	Cukup Layak
4.	21%-40%	Kurang Layak
5.	0%-20%	Tidak Layak

Penilaian kelayakan pada media pembelajaran ini dianalisis dengan teknik presentase, kemudian diinterpretasikan menggunakan kategori yang telah dikembangkan oleh Riduwan dalam Sa'adah & Wahyu (2022:97).

b. Analisis Tanggapan Siswa

Data angket menggunakan skala Likert dengan lima tingkat kriteria, kemudian dianalisis dengan cara menghitung persentase rata-rata skor setiap butir jawaban pada setiap pertanyaan dalam angket.

Tabel 3.9
Kriteria skor yang digunakan pengembangan media manipulatif kartu bilangan berdasarkan skala likert

Jawaban	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sumber : Sugiyono (2013: 94)

Rumus persentase untuk menghitung hasil kelayakan dengan menggunakan rumus berdasarkan tabel kategori likert, sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Angka Presentase

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$ = Skor ideal dalam satu item, (Sa'adah & Wahyu, 2022:97)

Data kuantitatif hasil dari tanggapan siswa setelah menggunakan media manipulatif kartu bilangan kemudian penilaian ini dikelompokkan dalam lima kategori sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, tidak baik.

Tabel 3.10
Presentase Skor Tanggapan Siswa, menurut Riduwan (2015:18)

No.	Presentase	Kriteria
1.	81%-100%	Sangat Baik
2.	61%-80%	Baik
3.	41%-60%	Cukup Baik
4.	21%-40%	Kurang Baik
5.	0%-20%	Tidak Baik

c. Hasil Nilai Lembar Kerja Siswa

Nilai rata-rata hasil lembar kerja siswa yang digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa setelah menggunakan media manipulatif kartu bilangan. Untuk menghitung nilai rata-rata lembar kerja siswa sebagai berikut :

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

Keterangan :

$\bar{x}$ = Mean

$\sum X_i$ = Jumlah tiap data

n = Jumlah data (Riduwan. 2015:28)

Hasil dari lembar kerja siswa di konversikan pada kategori sebagai berikut

Tabel 3.11
Kategori Penilaian Lembar Kerja menurut Riduwan (2015:18)

No.	Presentase	Kriteria
1.	81-100	Sangat Baik
2.	61-80	Baik
3.	41-60	Cukup Baik
4.	21-40	Kurang Baik
5.	0-20	Tidak Baik