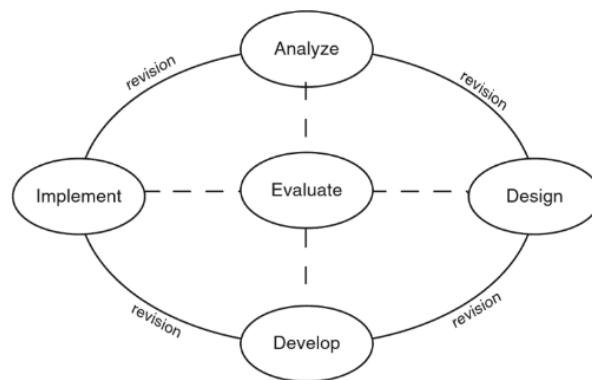


## BAB III METODE PENGEMBANGAN

### A. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berdiferensiasi adalah model pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model pengembangan ADDIE memiliki langkah-langkah yang sederhana serta terdapat evaluasi pada setiap tahapan sehingga memudahkan peneliti dalam mengembangkan produk. Tahap pengembangan model ADDIE dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. *The ADDIE concept* (Branch: 2009)

Berdasarkan gambar diatas dalam penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran berdiferensiasi berbasis *android* dengan tahapan sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*). Analisis kebutuhan dan analisis kurikulum dengan menganalisis permasalahan serta kurikulum yang digunakan dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran, selanjutnya dilakukan revisi jika informasi yang didapat masih kurang.
2. Desain (*Design*). Tahap ini yaitu merancang produk dari awal hingga akhir dan dilakukan revisi jika belum sesuai.
3. Pengembangan (*Develop*). Pada tahap ini yaitu uji coba produk yang sudah dikembangkan kemudian dilakukan revisi jika produk belum memenuhi kriteria valid dan praktis.

4. Implementasi (*Implement*). Pada tahap ini sebenarnya dilakukan penggunaan produk dalam pembelajaran dan dilakukan perbaikan jika belum memenuhi kriteria efektif, namun dalam penelitian tahap ini tidak dilakukan karena keterbatasan waktu penelitian.
5. Evaluasi (*Evaluate*). Tahap ini adalah tahap yang selalu dilakukan pada setiap tahapan sebelumnya.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Media pembelajaran matematika berdiferensiasi ini dikembangkan melalui tahapan pengembangan ADDIE yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Prosedur pengembangan meliputi, analisis, berkaitan dengan kegiatan analisis situasi dan lingkungan kerja sehingga dapat mengetahui produk apa yang perlu dikembangkan. Desain adalah aktivitas perencanaan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. Pengembangan adalah aktivitas pembuatan dan pengujian produk. Implementasi adalah kegiatan penggunaan produk namun pada penelitian ini tahap implementasi tidak dilakukan, dan evaluasi adalah kegiatan mengevaluasi apakah setiap proses pada setiap tahapan dan produk yang diproduksi memenuhi spesifikasi. Berikut dijelaskan tahap-tahap pengembangan model ADDIE yang dilakukan dalam penelitian ini.

### **1. Analisis (*Analysis*)**

Kegiatan dalam tahapan ini adalah tahapan awal dari model pengembangan ini yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis peserta didik dengan wawancara kepada pendidik di SMAS Kartikatama Metro dan angket kebutuhan serta angket gaya belajar. Analisis bertujuan untuk mengungkap dan mengetahui permasalahan mendasar dalam pembelajaran matematika sehingga memerlukan pengembangan media pembelajaran. Analisis ini diharapkan dapat memberikan gambaran fakta, harapan, dan alternatif pemecahan permasalahan yang mendasarinya, serta memudahkan pengambilan keputusan dan pemilihan media pembelajaran untuk dikembangkan.

Analisis dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dialami oleh peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan angket kebutuhan diketahui beberapa permasalahan yang dialami peserta didik, diantaranya yaitu:

- a. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka belajar, namun dalam pembelajaran pendidik belum menerapkan pembelajaran berdiferensiasi

dikarenakan tidak tersedianya media yang mendukung. Maka, diperlukan pengembangan media pembelajaran berdiferensiasi untuk membantu pendidik serta peserta didik dalam pembelajaran.

- b. Peserta didik merasa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga perlu adanya inovasi media pembelajaran yang digunakan untuk memotivasi peserta didik.
- c. Gaya belajar peserta didik tidak selalu sama, sehingga diperlukan media pembelajaran yang berdiferensiasi untuk membantu peserta didik dalam belajar.
- d. Peserta didik kurang terbantu dengan media yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran pada materi barisan dan deret aritmatika sehingga diperlukan pengembangan untuk menunjang proses pembelajaran.

## 2. Perancangan (*Design*)

Pada tahapan kedua dari model ini dilakukan perancangan media pembelajaran berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada tahap analisis. Tahap perancangan media pembelajaran matematika berdiferensiasi berbasis *android* pada materi barisan dan deret aritmatika ini meliputi pembuatan desain media pembelajaran matematika berdiferensiasi berbasis *android* pada materi barisan dan deret aritmatika.

Pada tahap ini dilakukan desain media pembelajaran matematika berdiferensiasi berbasis *android* pada materi barisan dan deret aritmatika. Langkah-langkah membuat media pembelajaran matematika berdiferensiasi:

- a. Membuka *microsoft powerpoint*
- b. Membuat cover bagian depan dengan sangat menarik
- c. Membuat menu utama yang berisi beberapa tombol menu yang akan mengarahkan pada *slide* berikutnya
- d. Memasukkan petunjuk penggunaan
- e. Membuat tombol menu pilihan gaya belajar
- f. Memasukkan materi dengan gaya belajar visual
- g. Memasukkan video untuk materi dengan gaya belajar auditori yang dibuat dengan *canva*
- h. Memasukkan *game* untuk materi dengan gaya belajar kinestetik
- i. Membuat *game* edukasi untuk evaluasi dengan bantuan *wordwall web*.

- j. Setelah mendesain media pembelajaran tersebut di *microsoft powerpoint* selanjutnya mengubah *powerpoint* tersebut menjadi format *.html* menggunakan *Ispring Suite*

Cara mengubah *powerpoint* menjadi format *.html*

- 1) Buka *project powerpoint* yang sudah dibuat
- 2) Klik tab menu *Ispring Suite*
- 3) Klik menu *publish*
- 4) Klik tombol *publish*

- k. Setelah *powerpoint* berubah menjadi format *.html* selanjutnya mengubah format tersebut menjadi aplikasi *android* dengan bantuan *website 2 apk builder*

Cara membuat aplikasi *android*

- 1) Buka aplikasi *website 2 apk builder*
- 2) Masukkan judul aplikasi yang diinginkan pada kolom *App Title*
- 3) Atur pengaturan lainnya sesuai kebutuhan
- 4) Masukkan format *html 5* ke kolom *URL*
- 5) Klik *Build Android APK* lalu tekan OK

### 3. Pengembangan (*Development*)

Setelah melakukan tahap perancangan, tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan untuk menghasilkan media pembelajaran yang telah dirancang peneliti untuk diuji coba ke kelompok kecil. Dalam tahap ini akan dilakukan uji validasi dan uji coba produk berupa media pembelajaran matematika berdiferensiasi berbasis *android* pada materi barisan dan deret aritmatika. Beberapa langkah pengembangan yaitu:

- a. Produk yang sudah jadi akan diuji kevalidannya dengan proses validasi para ahli. Kegiatan validasi ini bertujuan untuk memperoleh masukan dan saran terhadap produk apakah telah mencapai kriteria valid atau belum. Produk divalidasi oleh 2 dosen matematika Universitas Muhammadiyah Metro dan 1 pendidik mata pelajaran matematika SMAS Kartikatama Metro untuk uji validitas materi dan bahasa, serta uji validitas media.
- b. Produk yang sudah dinyatakan valid oleh ahli selanjutnya diuji coba kepada 8 peserta didik. Menurut Yanni (2017) uji kepraktisan produk dapat dilakukan kepada 8 peserta didik yang dipilih secara acak sebagai responden. Tahap

ini dilakukan dengan lembar penilaian produk berbentuk angket yang harus diisi peserta didik setelah menggunakan produk.

#### **4. Implementasi (*Implementation*)**

Implementasi merupakan tahap keempat pada tahap model ADDIE. Pada tahapan ini sistem pembelajaran sudah siap untuk digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini, tahap implementasi tidak dilakukan karena tujuan penelitian ini hanya sampai menghasilkan sebuah produk yang valid dan praktis, selain itu keterbatasan peneliti seperti waktu, kondisi dan biaya menjadi salah satu faktor dalam mempertimbangkan hal tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian Setiawan, dkk (2021) yang juga tidak melakukan tahap implementasi karena tujuan penelitian hanya sampai menghasilkan produk.

#### **5. Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahapan penelitian pengembangan media pembelajaran. Tahap pertama tahap analisis, evaluasi dilakukan untuk memperoleh data dan informasi yang sesuai dengan analisis kebutuhan dari peserta didik. Tahap kedua dilakukan pada tahap desain, melakukan evaluasi terkait media pembelajaran yang telah didesain untuk mendapatkan desain yang sesuai dengan kebutuhan. Tahap ketiga dilakukan pada tahap pengembangan, melakukan evaluasi keseluruhan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan melakukan uji validitas materi dan bahasa serta uji validitas media. Evaluasi media pembelajaran dilakukan secara menyeluruh baik dari angket validasi ahli dan angket respon peserta didik sebagai acuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran.

### **C. Instrumen Pengumpul Data**

Dalam penelitian ini Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

#### **1. Pedoman Wawancara**

Pedoman wawancara adalah panduan atau petunjuk yang digunakan oleh peneliti untuk melakukan wawancara dengan pendidik dan peserta didik. Tujuannya adalah untuk menghasilkan informasi yang relevan dan mendalam sesuai dengan tujuan penelitian atau keperluan lainnya. Pedoman wawancara yang digunakan disajikan dalam Tabel 2. dan Tabel 3,

Tabel 2. Pedoman wawancara pendidik

No	Pedoman wawancara
1.	Memperoleh informasi kurikulum yang digunakan di sekolah
2.	Memperoleh informasi kesulitan dalam pembelajaran
3.	Memperoleh informasi penerapan pembelajaran berdiferensiasi
4.	Memperoleh informasi media pembelajaran yang digunakan
5.	Memperoleh informasi respon peserta didik terhadap media pembelajaran
6.	Memperoleh informasi materi yang dianggap sulit
7.	Memperoleh informasi saran media pembelajaran
8.	Memperoleh informasi terkait tes gaya belajar
9.	Memperoleh informasi penggunaan <i>android</i> di sekolah

Tabel 3. Pedoman wawancara peserta didik

No	Pedoman wawancara
1.	Memperoleh pendapat tentang media pembelajaran
2.	Memperoleh informasi terkait penggunaan media dalam pembelajaran
3.	Memperoleh informasi terkait proses pembelajaran dan pembelajaran berdiferensiasi
4.	Memperoleh informasi terkait pembelajaran yang menyenangkan
5.	Memperoleh informasi terkait materi yang sulit dipahami
6.	Memperoleh informasi media pembelajaran yang diinginkan berdasarkan gaya belajar
7.	Memperoleh informasi terkait penggunaan android

## 2. Lembar Angket

Lembar angket adalah alat yang sangat penting dalam pengumpulan data untuk penelitian ini. Adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket gaya belajar untuk mengetahui gaya belajar peserta didik, angket validasi dan angket kepraktisan yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

### a. Lembar Angket Gaya Belajar

Lembar angket gaya belajar digunakan untuk mengetahui jenis gaya belajar peserta didik. Angket ini digunakan sebagai data awal untuk melakukan penelitian. Angket gaya belajar ini sebelumnya sudah dikembangkan oleh Kurnia (2022) dan sudah dinyatakan reliabel. Berikut indikator lembar angket gaya belajar. Indikator angket gaya belajar disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Indikator Angket Gaya Belajar

No	Aspek	Indikator
1.	Gaya belajar visual	a. Memahami dengan cara melihat b. Menyukai aktivitas visual c. Lebih mudah mengingat yang dilihat d. Lebih sering membayangkan sesuatu
2.	Gaya belajar auditori	a. Memahami dengan cara melihat b. Menyukai aktivitas yang berhubungan dengan suara c. Lebih mudah mengingat sesuatu yang didengar d. Lebih sering mendengarkan sesuatu
3.	Gaya belajar kinestetik	a. Memahami dengan cara melakukan b. Menyukai aktivitas fisik c. Lebih mudah mengingat sesuatu yang dipraktikkan d. Lebih sering melakukan gerakan

Sumber: Kurnia (2022)

#### b. Lembar Angket Validasi

Lembar angket validasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kevalidan media pembelajaran matematika diferensiasi berbasis *Android* yang sedang dikembangkan. Lembar validasi akan diberikan kepada validator yang terdiri dari dosen pendidikan matematika, dosen ilmu komputer dan pendidik mata pelajaran matematika untuk mendapatkan saran dan kritik sebagai sumber penyempurnaan media pembelajaran matematika diferensiasi berbasis *Android* yang sedang dikembangkan. Angket validasi produk diselesaikan oleh ahli materi dan ahli media. Indikator instrumen validasi media pembelajaran disajikan dalam Tabel 5. dan Tabel 6.

Tabel 5. Indikator Angket Uji Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator Penilaian
1.	Relevansi Materi	a. Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran b. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran c. Kesesuaian materi dengan kurikulum merdeka belajar d. Kejelasan materi yang disajikan sesuai gaya belajar
2.	Penyajian Materi	a. Kejelasan penyampaian dan kebenaran materi

No	Aspek	Indikator Penilaian
		b. Kemenarikan dan kelengkapan materi c. Keruntutan materi dan kejelasan contoh
3.	Kebahasaan dan Kesesuaian contoh	a. Variasi soal latihan mandiri b. Kesesuaian latihan soal c. Ketepatan penggunaan istilah dan bahasa
4.	Manfaat Media dalam Pembelajaran	a. Mendorong rasa ingin tahu peserta didik b. Materi dapat meningkatkan pemahaman c. Dapat meningkatkan kemandirian peserta didik

Sumber: Atmoko (2020)

Tabel 6. Indikator Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator Penilaian
1.	Kemudahan penggunaan dan navigasi	a. Kemudahan dikelola b. Media efektif dan efisien c. Navigasi sesuai dengan fungsi d. Kelancaran aplikasi saat dioperasikan
2.	Tampilan	a. Kemenarikan tampilan desain b. Kerapian tata letak menu c. Kerapian dan kejelasan teks, gambar dan konten yang disajikan d. Kemenarikan pemilihan warna e. Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan
3.	Integrasi media	a. Kecepatan reaksi tombol b. Ketepatan gambar dengan isi materi c. Kesesuaian penyajian video
4.	Manfaat media	a. Media mendorong rasa ingin tahu peserta didik b. Kemampuan media menambah motivasi peserta didik dalam belajar c. Fleksibilitas media

Sumber: Atmoko (2020)

### c. Lembar Angket Kepraktisan (Respon Peserta Didik)

Lembar angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Indikator angket respon peserta didik dapat dilihat dalam Tabel 7.



Tabel 7. Indikator Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	Indikator Penilaian
1.	Kemudahan Akses	a. Pemakaian aplikasi sederhana b. Pemasangan aplikasi sederhana c. Kesesuaian tata letak dan tombol navigasi d. Kelancaran aplikasi
2.	Penyajian Materi	a. Materi yang disampaikan mudah dipahami b. Materi disajikan dengan jelas c. Pemberian latihan soal membantu peserta didik dalam berlatih d. Bahasa yang digunakan mudah dipahami
3.	Tampilan	a. Pemilihan warna yang digunakan menarik b. Pemilihan <i>font</i> jelas c. Kualitas tampilan layar yang baik d. Keterbacaan teks e. Contoh gambar yang digunakan memudahkan untuk memahami materi f. Kemenarikan desain media
4.	Manfaat dalam pembelajaran	a. Aplikasi membantu peserta didik dalam belajar b. Aplikasi memudahkan peserta didik belajar secara mandiri c. Mendorong peserta didik peserta didik untuk belajar lebih giat d. Aplikasi menambah motivasi belajar peserta didik e. Aplikasi berdiferensiasi gaya belajar

Sumber: Atmoko (2020)

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik wawancara dan angket. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

##### 1. Wawancara

Teknik wawancara dilakukan saat pra survei dan digunakan untuk memperoleh data awal dan informasi. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap wawancara adalah sebagai berikut:

- a. Menetapkan lokasi tempat dan subjek wawancara: subjek dalam wawancara dalam penelitian ini adalah pendidik dan 3 peserta didik kelas X Srikandi yang

memiliki gaya belajar berbeda sedangkan untuk lokasi wawancara di SMAS Kartikatama Metro.

- b. Menetapkan tujuan wawancara: tujuan wawancara adalah untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang dialami pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran.
- c. Menyiapkan daftar pertanyaan: pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan kurikulum yang digunakan, sumber belajar yang digunakan, masalah terkait pembelajaran berdiferensiasi, respon pendidik saat pembelajaran, serta media pembelajaran yang diinginkan peserta didik.
- d. Melakukan proses wawancara: proses wawancara dilakukan pada saat pembelajaran matematika di kelas.
- e. Menganalisis hasil wawancara: langkah terakhir yaitu hasil wawancara yang didapat kemudian dianalisis untuk menemukan permasalahan dan solusi agar permasalahan dapat teratasi.

## **2. Angket**

Dalam penelitian ini menggunakan 3 angket yaitu untuk mengetahui gaya belajar peserta didik dengan menggunakan angket gaya belajar, angket untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan produk.

### **a. Gaya Belajar**

Gaya belajar peserta didik tentu tidak selalu sama, untuk mengetahui jenis gaya belajar peserta didik dilakukan pengisian angket. Berikut langkah yang dilakukan peneliti:

- 1) Menyiapkan angket gaya belajar yang dibuat berdasarkan penelitian Kurnia (2022).
- 2) Proses pengisian angket dilakukan oleh 14 peserta didik kelas X Srikandi SMAS Kartikatama Metro
- 3) Peserta didik mengisi angket yang sudah dibagikan
- 4) Peserta didik menghitung total jawaban a, b, dan c

### **b. Uji Validitas**

Validasi produk dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya produk yang dikembangkan agar dapat diuji cobakan kepada peserta didik. Instrumen angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan validitas isi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap validasi yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan angket uji kevalidan produk yang terdiri dari angket validasi ahli materi dan angket validasi ahli media.
- 2) Menetapkan persentase dan interval kevalidan sebagai tolak ukur tingkat kevalidan.
- 3) Proses uji validasi dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi dengan mengisi angket validasi setelah diberikan produk yang dikembangkan.
- 4) Setelah angket validasi diisi oleh validator, kemudian dihitung persentase dan interval kevalidan produk yang dikembangkan.
- 5) Selanjutnya menghitung rata-rata nilai yang diperoleh dari para validator untuk mengetahui apakah produk masuk kategori valid.
- 6) Produk yang sudah dinyatakan valid kemudian dapat diuji cobakan kepada peserta didik untuk melihat kepraktisan produk.

### **c. Uji kepraktisan**

Uji kepraktisan dilakukan untuk menguji apakah produk sudah sesuai dengan kriteria praktis atau belum. Berikut langkah-langkah yang dilakukan:

- 1) Mempersiapkan angket uji kepraktisan untuk peserta didik.
- 2) Menetapkan persentase dan interval kepraktisan sebagai tolak ukur tingkat kepraktisan produk.
- 3) Proses uji coba produk media pembelajaran dilakukan terhadap 8 peserta didik. Uji coba produk akan dilakukan di jam pelajaran matematika bersama 8 peserta didik yang memiliki gaya belajar yang berbeda secara acak sesuai yang disarankan oleh pendidik mata pelajaran matematika SMAS Kartikatama Metro.
- 4) Peserta didik menggunakan produk yang telah dikembangkan berupa media pembelajaran matematika berdiferensiasi berbasis *android* pada materi barisan dan deret aritmatika.
- 5) Peserta didik mengisi angket kepraktisan kemudian dihitung persentase dan interval kepraktisan produk.
- 6) Selanjutnya yaitu menghitung rata-rata persentase yang diperoleh dari peserta didik.
- 7) Setelah produk memenuhi kriteria praktis maka produk dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

## E. Teknik Analisis Data

Tahap ini merupakan tahap untuk menghitung skala valid dan praktis dari sebuah produk pengembangan yang dihasilkan. Kevalidan produk dilihat dari hasil angket para ahli, sedangkan kepraktisan produk dilihat hasil angket peserta didik.

### 1. Teknik Analisis Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara bersama pendidik dan peserta didik diperoleh permasalahan yaitu kurangnya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran berdiferensiasi di sekolah serta peserta didik belum dapat memahami materi barisan dan deret aritmatika dikarenakan media kurang menarik dan membosankan. Dari permasalahan yang ada diperoleh solusi yaitu mengembangkan media pembelajaran matematika berdiferensiasi berbasis *android* pada materi barisan dan deret aritmatika.

### 2. Teknik Analisis Validasi Produk

Uji kevalidan ini bertujuan untuk mengetahui produk media pembelajaran matematika yang dikembangkan apakah layak untuk dipergunakan atau tidak. Menurut Krisnanti, dkk (2020) rumus untuk mengelola data per kelompok dari keseluruhan item adalah:

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{\Sigma \text{Skor yang diberikan validator}}{\Sigma \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria kevalidan produk yang dihasilkan dinyatakan dalam Tabel 8.

Tabel 8. Kriteria Penilaian Kevalidan Suatu Produk

Nilai	Kategori	Penilaian
5	Sangat Valid	$80\% < N \leq 100\%$
4	Valid	$60\% < N \leq 80\%$
3	Cukup	$40\% < N \leq 60\%$
2	Tidak Valid	$20\% < N \leq 40\%$
1	Sangat Tidak Valid	$0\% < N \leq 20\%$

Sumber: Krisnanti, dkk (2020)

Produk dikatakan valid untuk dilakukan uji coba apabila rata-rata hasil validasi yang diperoleh lebih dari 60%.

### 3. Teknik Analisis Kepraktisan Produk

Uji kepraktisan bertujuan untuk mengetahui kualitas produk media pembelajaran yang dikembangkan dengan melalui angket yang ditujukan kepada peserta didik. Menurut Krisnanti, dkk (2020) rumus untuk mengolah data per kelompok dari keseluruhan item adalah :

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{\Sigma \text{Skor yang diberikan peserta didik}}{\Sigma \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria kepraktisan produk yang dihasilkan dinyatakan dalam Tabel 9.

Tabel 9. Kriteria Kepraktisan Suatu Produk

<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>	<b>Penilaian</b>
5	Sangat Praktis	$80\% < N \leq 100\%$
4	Praktis	$60\% < N \leq 80\%$
3	Cukup	$40\% < N \leq 60\%$
2	Tidak Praktis	$20\% < N \leq 40\%$
1	Sangat Tidak Praktis	$0\% < N \leq 20\%$

Sumber: Krisnanti, dkk (2020)

Produk dikatakan praktis apabila rata-rata penilaian yang diperoleh lebih dari 60%.