BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Menurut (Sugiyono dalam Wanto et al., 2020) penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) atau Penelitian Pengembangan sering diartikan sebagai suatu proses sistematik yang melibatkan langkah-langkah terstruktur dalam upaya untuk menciptakan produk inovatif atau meningkatkan produk yang sudah ada. Proses ini mencakup eksplorasi ide, perencanaan, pengujian konsep, dan pengembangan. Tujuan utama dari R&D adalah menciptakan nilai tambah, meningkatkan kualitas, dan merespons kebutuhan pasar, sehingga produk atau inovasi yang dihasilkan dapat menjadi lebih efektif, efisien, atau relevan. Dalam konteks penelitian, R&D sering menjadi metode yang digunakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang bersifat inovatif atau memerlukan pengembangan baru.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 03 Silat Hilir, dengan fokus pada siswa kelas VIII sebagai subjek uji coba produk. Lokasi penelitian dipilih dengan cermat untuk mencakup keberagaman aspek yang relevan dengan tujuan penelitian. Keikutsertaan mereka dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam terkait efektivitas dan penerapan produk yang diuji, serta mampu memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pendidikan di lingkungan sekolah tersebut.

C. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE adalah singkatan yang berasal dari lima fase utama, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Dikembangkan oleh Reiser dan Mellenda, ADDIE adalah suatu model desain pembelajaran atau pelatihan yang bersifat generik. Fungsi utamanya adalah menjadi pedoman bagi pengembang dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan mampu mendukung kinerja pelatihan dengan baik. Model ini membantu dalam merencanakan dan mengelola proses pembelajaran secara sistematis, memastikan bahwa tujuan pelatihan tercapai dengan optimal (Fitriyah et al., 2021).

Model ADDIE merupakan suatu pendekatan desain pembelajaran yang menekankan pada aspek sistem yang efektif dan efisien. Dengan proses yang bersifat interaktif, evaluasi yang dilakukan pada setiap tahapan memiliki peran penting dalam membimbing pengembangan pembelajaran ke tahapan berikutnya. Setiap tahap dalam model ini menghasilkan produk awal yang menjadi dasar bagi tahap selanjutnya, menciptakan suatu siklus yang interaktif dan dinamis. Dengan pendekatan ini, pengembang pembelajaran dapat terus meningkatkan kualitas dan efektivitas program pembelajaran seiring berjalannya waktu. Dengan demikian, model ADDIE tidak hanya berfungsi sebagai panduan desain pembelajaran, tetapi juga sebagai kerangka kerja fleksibel yang memungkinkan adaptasi terus-menerus guna mencapai hasil pembelajaran yang optimal (Budiyono, 2020).

Model ADDIE yang dipaparkan oleh (Cahyadi, 2019) secara lebih terperinci melalui langkah-langkah dalam pengembangan Model ADDIE, yaitu:

1. Analisis

Dalam fase ini, kegiatan utama melibatkan analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa analisis yang dilakukan mencakup hal-hal berikut:

a. Analisis awal-Akhir

Hal yang dilakukan peneliti adalah melakukan observasi di SMP Negeri 03 Silat Hilir sebagai lokasi penelitian. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada guru IPA untuk menanyakan bagaimana pengembangan LKPD di sekolah tersebut kemudian peneliti melihat ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) Modul Pembelajaran yang digunakan oleh guru IPA, hal ini dilakukan agar peneliti mengetahui materi-materi apa saja yang cocok dengan LKPD yang dikembangkan. Untuk pengembangan LKPD sendiri materi yang cocok dikembangkan yaitu materi Dampak Pencemaran Kehidupan Kehidupan.

b. Analisis siswa

Pada tahap ini peneliti mengobservasi siswa khususnya pada kelas VII SMP Negeri 03 Silat Hilir. Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan bahan ajar berupa LKPD. Berdasarkan analisis siswa dengan cara observasi yang telah dilakukan diperoleh data bahwa siswa bisa menerima pelajaran secara langsung dari guru dengan sistem

pengajaran langsung yang berpusat pada pengajar namun aktivitas siswa dalam memberikan tanggapan kurang dikarenakan kemampuan pemecahan masalah yang kurang efektif maka dalam hal ini, guru lebih aktif dibandingkan dengan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga sebagian siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan media pembelajaran tidak dikemas menyesuaikan kondisi siswa

c. Analisis Materi

Analisis materi juga membantu dalam menentukan sejauh mana kedalaman dan cakupan materi yang akan diajarkan selama proses pembelajaran. Berdasarkan observasi materi yang diberikan kepada siswa sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Namun pada siswa sendiri cenderung lebih susah mengerjakan materi yang diberikan dikarenakan kurang memahami soal karena kurangnya kemampuan memecahkan masalah pada soal yang diberikan.

Dengan demikian, penggunaan analisis materi bukan hanya sebagai panduan dalam menyusun tujuan pembelajaran, tetapi juga sebagai aspek yang penting dalam pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa. Maka dengan itu peneliti memilih materi yang sesuai dengan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan materi yaitu Dampak Pencemaran Kehidupan, dimana materi ini sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu menganalisis bagaimana dampak dari pencemaran serta upaya-upaya untuk mengurangi pencemaran lingkungan ekosistem.

Sehingga memiliki keterkaitan erat dengan kehidupan sehingga siswa lebih aktif dalam mendengarkan materi dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah jika materi dan LKPD dikemas dengan menarik dan berkaitan dengan lingkungan dan kehidupan sehari-hari.

d. Analisis Tugas

Pada hasil observasi saat siswa mengerjakan tugas siswa cenderung tidak memahami tugas yang diberikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa kurang. Hal yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang yaitu salah satunya kemampuan memecahkan masalah pada tugas tersebut karena tidak efektif. Maka dari itu peneliti harus memilih materi yang sesuai dengan masalah diatas, dimana materi juga harus memberikan arah secara umum tentang keterampilan dan pengetahuan yang diharapkan siswa capai, sementara indikator pencapaian memberikan panduan lebih rinci tentang tingkat pencapaian yang diharapkan. Dengan mengacu pada kedua elemen ini, tugas dapat dirancang dengan cermat untuk memfasilitasi pemahaman siswa dan mengukur pencapaian mereka sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Ini menciptakan keterkaitan yang kuat antara tujuan pembelajaran dan evaluasi, memberikan siswa arah yang jelas tentang apa yang diharapkan dari mereka selama proses pembelajaran.

2. Desain

Tahapan desain mencakup beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar, termasuk beberapa kegiatan sebagai berikut:

a. Penyusunan Tes

Pengembangan tes dalam penelitian ini dilakukan dengan memastikan kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran yang telah ditetapkan, sekaligus diadaptasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Soal-soal yang disusun mencakup model pembelajaran problem Based laring memastikan bahwa keterampilan pemecahan masalah pada siswa memahami materi. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang baik tentang pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan sejalan dengan tingkat kesulitan yang diinginkan sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah diberikan.

b. Pemilihan Media

Rencana awal media pembelajaran LKPD berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah. Dibuatlah tahap awal desain dari LKPD yang ingin dikembangkan berikut tahap awal desain yang dikembangkan dari (Dawa et al., 2021).

1. Menentukan Judul LKPD.
2. Halaman sampul yaitu halaman cover dari sebuah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) mencakup elemen-elemen penting seperti

judul LKPD, nama penulis, ilustrasi materi yang disajikan di dalam LKPD, dan mencantumkan informasi mengenai kurikulum yang relevan.

3. Kata pengantar yaitu berisi tentang gambar singkat tentang LKPD.
4. Daftar isi bagian ini memberikan pengguna informasi mengenai topik-topik yang akan disajikan dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), disusun sesuai dengan urutan dan nomor halaman yang mencakup halaman cover, kata pengantar, daftar isi, deskripsi kompetensi isi, kompetensi dasar, dan peta konsep.
5. Kompetensi inti yaitu berurutan dengan kurikulum yang akan dibuat nantinya untuk LKPD.
6. Peta konsep merupakan gambaran isi materi yang disajikan didalam LKPD.
7. Deskripsi LKPD yaitu memberikan penjelasan mengenai ruang lingkup LKPD dimana nantinya akan dikaitkan dengan materi yang ada dalam LKPD.
8. Petunjuk penggunaan LKPD Petunjuk penggunaan LKPD ini berfungsi sebagai panduan yang menjelaskan cara praktis untuk memanfaatkan LKPD dengan baik dalam proses pembelajaran. Ini membantu pengguna memahami format, struktur, dan tujuan dari LKPD tersebut, serta memberikan petunjuk tentang langkah-langkah yang harus diikuti untuk memaksimalkan manfaat pembelajaran dari materi yang disajikan di dalamnya. Dengan adanya petunjuk ini,

diharapkan pengguna dapat memanfaatkan LKPD secara optimal dalam mendukung proses pembelajaran mereka.

9. Halaman pengantar LKPD adalah bagian awal yang memberikan pengantar untuk materi yang terdapat dalam LKPD tersebut.
10. Halaman soal dalam LKPD adalah bagian dari isi materi yang berisi kumpulan pertanyaan dan diskusi kelompok terkait dengan materi yang disajikan di dalam LKPD.
11. Daftar pustaka mencantumkan semua referensi yang digunakan dalam pembuatan LKPD.

c. Pemilihan Format

Peneliti memutuskan format untuk merancang isi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), termasuk strategi pembelajaran dan sumber belajar yang sesuai dengan prinsip dan karakteristik materi Dampak Pencemaran Kehidupan. Langkah-langkah ini juga disesuaikan dengan model *pembelajaran Problem Based Learning* dan sistematika dari LKPD.

d. Rancangan Awal

Rancangan awal media pembelajaran dalam penelitian ini mencakup Rencana Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan keterampilan memecahkan masalah. Rancangan perangkat media pembelajaran ini akan dianalisis kekurangannya melalui kegiatan validasi dari beberapa validator sehingga dapat dihasilkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran sehingga layak digunakan.

3. Pengembangan

Dalam proses pengembangan bahan ajar, terdapat 2 tujuan penting yang harus dicapai, yaitu:

a. Validasi Ahli

Rancangan awal, divalidasi oleh sejumlah validator, dan hasil revisi digunakan sebagai dasar perbaikan perangkat pembelajaran. Validator dalam pengembangan LKPD berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terdiri dari tiga kategori:

1) Subjek Validasi Ahli Pengembangan/Media: Seorang dosen pendidikan biologi yang memiliki pengalaman mengajar selama 5 tahun.
2) Subjek Ahli Materi: seorang dosen pendidikan biologi yang memiliki pengalaman mengajar dengan kualifikasi pengalaman mengajar selama 5 tahun.
3) Praktisi dilakukan oleh Guru IPA yang memiliki kualifikasi pendidikan yang sesuai sebagai guru IPA.

b. Uji Keterbacaan

Uji keterbacaan dilakukan pada siswa kelas VIII yang dipilih untuk menilai sejauh mana perangkat pembelajaran, seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat terbaca dengan jelas dan dipahami dengan mudah.

4. Implementasi

Setelah melewati tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi, penelitian ini melanjutkan ke tahap penyebaran uji coba skala kecil. Tahap ini melibatkan uji validitas perangkat pembelajaran yang telah diuji coba dan direvisi sebelumnya. Proses uji validitas bertujuan untuk memastikan bahwa perangkat pembelajaran telah memenuhi standar kualitas LKPD yang digunakan. Setelah mendapatkan konfirmasi validitas, perangkat pembelajaran kemudian disebarkan ke lapangan. Langkah ini menjadi tahap implementasi dalam penelitian, karena memberikan peluang untuk mengamati kemampuan pemecahan masalah siswa dan dampak dari perangkat pembelajaran yang diberikan. Dengan demikian, tahap penyebaran bukan hanya sebagai uji coba terakhir, tetapi juga sebagai langkah penting dalam memastikan bahwa perangkat pembelajaran dapat memberikan manfaat yang maksimal dalam konteks nyata pembelajaran.

5. Evaluasi

Evaluasi menjadi tahap penutup dalam model desain sistem pembelajaran ADDIE, bertindak sebagai penilaian menyeluruh terhadap pengembangan bahan ajar dalam konteks pembelajaran. Proses evaluasi ini merangkum hasil seluruh langkah ADDIE, memastikan bahwa bahan ajar yang telah dirancang memenuhi standar kualitas yang diinginkan. Evaluasi melibatkan pengumpulan data terkait pencapaian capaian pembelajaran dan keterbacaan siswa. Hasil evaluasi tersebut memberikan pemahaman mendalam terhadap keberhasilan atau kekurangan desain pembelajaran,

memberikan landasan untuk perbaikan, dan dapat menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut. Dengan menggunakan evaluasi sebagai langkah akhir, model ADDIE memberikan kerangka kerja yang sistematis untuk memastikan bahwa setiap aspek pembelajaran telah dijelajahi, diuji, dan dievaluasi secara menyeluruh sebelum diimplementasikan.

D. Uji Coba Produk

Dalam penelitian pengembangan produk berupa Lembar Kerja Peserta Didik, penting untuk melakukan pengujian guna mengevaluasi kualitas dan kelayakan produk tersebut. Uji coba produk sangat penting untuk dilakukan guna mengetahui kualitas sumber belajar. Sebelum di uji cobakan, produk LKPD berbasis PBL pada materi dampak pencemaran bagi kehidupan divalidasi dahulu oleh ahli materi dan media kemudian dilakukan revisi tahap I. Produk yang telah direvisi divalidasi oleh tim ahli, kemudian dilanjutkan tahap II. Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan uji keterbacaan peserta didik terhadap LKPD yang diberikan.

E. Desain Uji Coba

Desain uji coba merujuk pada kerangka atau rencana sistematis yang dirancang untuk melihat reaksi atau komentar siswa. Oleh karena itu, uji coba perlu dilakukan terhadap kelompok sasaran yang dituju. Uji coba produk hanya sampai pada uji coba kelompok skala kecil, Uji coba kelompok kecil produk bertujuan untuk mengetahui tingkat keterbacaan LKPD dan hasil uji coba tersebut digunakan untuk revisi akhir dari LKPD yang dikembangkan.

Peneliti membatasi pengembangan bahan ajar hanya sampai tahap pengembangan uji coba terbatas. Tetapi hanya diuji coba pada sampel kecil pada siswa SMP Negeri 03 Silat Hilir kelas VIII yang telah mempelajari materi Dampak pencemaran lingkungan bagi kehidupan. Dalam penelitian pengembangan, penting untuk melakukan desain uji coba guna mengevaluasi kualitas produk yang telah dikembangkan, terutama dalam konteks sumber belajar. Dosen pembimbing melakukan peran penting dalam mengecek dan memberikan arahan terhadap LKPD yang dikembangkan, memberikan masukan terhadap hal yang perlu perbaikan. Penilaian produk melibatkan ahli materi dan ahli media, diikuti dengan tahap revisi pertama. Selanjutnya, produk dinilai oleh guru IPA SMP, diikuti dengan tahap revisi kedua. Setelah itu, produk diuji coba kepada siswa SMP kelas VIII yang sudah mempelajari materi dampak pencemaran bagi kehidupan. Sebelum dinyatakan sebagai produk akhir yang memenuhi standar kelayakan dan memiliki tingkat kualitas yang diinginkan sebagai sumber belajar IPA, Langkah terakhir ini melibatkan serangkaian proses evaluasi yang teliti dalam tahap ini, dosen pembimbing, ahli materi dan ahli media. Berikut proses kerangka atau rencana desain uji coba:

Gambar 3. 1 Kerangka atau rencana Sistematis.

F. Subjek Uji Coba

Uji coba Skala kecil melibatkan 9 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 03 Silat Hilir yang sebelumnya telah mempelajari materi Dampak Pencemaran Bagi Kehidupan.

G. Jenis Data

Data yang digunakan dalam pengembangan ini mencakup data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan dan saran perbaikan yang diberikan oleh validator ahli media, materi, dan uji keterbacaan siswa selama uji Skala kecil. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian angket yang diberikan kepada validator dan uji coba skala kecil.

H. Instrumen Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data

1. Instrumen Pengumpulan data

a. Observasi

Metode Observasi adalah cara pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap fenomena yang sedang diselidiki. Observasi dilaksanakan dengan tujuan untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai gejala atau fenomena secara terstruktur, sesuai dengan tujuan penyelidikan yang telah dijelaskan sebelumnya (Noor, 2020).

Observasi, atau sering disebut pengamatan, melibatkan fokus perhatian pada suatu objek dengan menggunakan semua Indera. Oleh karena itu, observasi merupakan metode pengumpulan data yang memanfaatkan panca Indera dan melibatkan pencatatan rinci terhadap objek penelitian (Prawiyogi et al., 2021).

b. Angket

1) Angket Validasi Ahli

Angket ini digunakan untuk memperoleh penilaian kevalidan dari tim ahli mengenai media yang dikembangkan. Angket ini ditunjukkan pada 1 ahli materi dan 1ahli media. Validasi media dilaksanakan saat uji coba produk. Hasil validasi produk oleh tim ahli selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan agar menghasilkan media yang lebih baik.

2) Uji Keterbacaan

Angket ini diberikan kepada siswa sebagai subjek penelitian untuk mendapatkan masukan tentang produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan penilaian, komentar, dan saran ini guna meningkatkan kualitas dan relevansi produk tersebut.

c. Dokumentasi

Proses dokumentasi didasarkan pada etimologi kata "dokumen," yang merujuk kepada barang-barang tertulis. Dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti secara khusus menyelidiki berbagai jenis benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data dan informasi yang relevan serta memanfaatkan sumber-sumber tertulis sebagai landasan untuk analisis dan interpretasi dalam konteks penelitian (Tanjung et al., 2022).

Menurut oleh Arifudin, 2019 dalam (Sauri et al., 2022) menyatakan bahwa metode dokumentasi adalah suatu pendekatan untuk mengumpulkan informasi atau data melalui pemeriksaan dokumen-dokumen dan arsip. Pendekatan ini melibatkan penggunaan dokumen sebagai sumber utama untuk mendapatkan informasi yang diperlukan, dan prosesnya mencakup penelitian terhadap berbagai jenis catatan tertulis, laporan, atau dokumen lainnya sebagai basis pengumpulan data.

2. Teknik Analisis Data

Analisis data pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Problem Based Learning* data yang diperoleh Data yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media akan diselidiki dengan menggunakan rumus-rumus yang telah diadaptasi. Analisis akan melibatkan penerapan metode khusus yang telah disesuaikan untuk menguraikan dan menginterpretasi informasi yang diperoleh dari kedua sumber tersebut. Proses analisis ini dirancang untuk mendapatkan pemahaman mendalam terhadap konten materi dan media yang menjadi fokus penelitian.

a. Uji Validitas

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berorientasi pada pemecahan masalah dianalisis dengan memanfaatkan Penilaian yang tercantum dalam kuesioner validasi materi pembelajaran dan validasi media, menggunakan skala Likert yang dikembangkan berdasarkan (Sugiyono, 2017) dapat ditemukan dalam Tabel 3.1 berikut:

Tabel 3. 1 Pedoman Skor Validasi

Skor	Tingkat Kevalidatan
4	Sangat Valid
3	Valid
2	Kurang Valid
1	Tidak Valid

$$Presentase\ Kevalidan = \frac{rerata\ skor\ yang\ di\ peroleh}{skor\ yang\ diharapkan} \times 100\%$$

Dengan mengacu pada persentase validitas yang telah diperoleh, dapat disimpulkan apakah media pembelajaran tersebut dapat dianggap valid atau tidak. Kriteria validitas dikembangkan berdasarkan (Akbar ; 2022)

Tabel 3. 2 Kriteria Validitas

Interval Kriteria	Kriteria
85,01% - 100,00%	Sangat Valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
70,01% - 85,00%	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
50,01% - 70,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
01,00% - 50,00%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan

Sumber : Akbar,2022

Analisis teknis di atas digunakan untuk menilai instrumen kuesioner validasi materi dan validasi Media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Kriteria persentase validitas yang digunakan mencakup tingkat kevalidan yang sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi, dan cukup valid, dapat digunakan dengan revisi kecil. Kuesioner validasi materi dianggap valid jika memenuhi kualifikasi cukup valid, dengan persentase antara 70,01% hingga 85,00% kevalidan. Prinsip yang sama berlaku pula untuk kuesioner validasi Media LKPD. Setelah keduanya dianggap valid, maka LKPD tersebut dapat dianggap valid secara keseluruhan baik validasi materi maupun valiadasi media.

b. Uji Keterbacaan

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berorientasi pada pemecahan masalah dianalisis dengan memanfaatkan Penilaian yang tercantum dalam kuesioner, angket respon siswa menggunakan skala Likert yang dikembangkan berdasarkan (Sugiyono, 2017).

Tabel 3. 3 Kriteria tingkat kevalidatan

Skor	Tingkat Kevalidatan
4	Sangat Valid
3	Valid
2	Kurang Valid
1	Tidak Valid

Uji keterbacaan oleh peserta didik diperoleh menggunakan rumus sebagai berikut :

$$PK = \frac{Jumlah\ skor\ hasil\ pengumpulan\ data}{Skor\ kriteria}\ x\ 100\%$$

PK = Persentase keterbacaan (%)

Kriteria = Total skor maksimal keterbacaan

Hasil total skor pada uji keterbacaan yang diperoleh kemudian dicocokkan dengan kriteria yang diadaptasi dari (Millah, 2012 dalam Rahima et al., 2022).

Tabel 3. 4 Tabel Kriteria Uji Keterbacaan

Persentase	Kriteria
80,1%-100%	Sangat baik, atau dapat digunakan tanpa revisi
60,1%-80%	Baik, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
40,1%-60%	Sedang, atau dapat digunakan namun perlu revisi besar
20,1%-40%	Tidak baik, atau tidak boleh dipergunakan