**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

**3.1 Desain Penelitian**

Desain penelitian pada media permainan Engklek Berbasis Modern ini menggunakan penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). penelitian pengambangan atau research and development (R&D) merupakan aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut, Sugiyono (2009:

297). Menurut Nusa Putra (2015: 67), *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memerbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk, model, maupun metode atau strategi dengan cara yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

Pada pengembangan media permainan Engklek Berbasis Modern*,* peneliti akan menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran generic yang menyediakan proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran tradisional (tatap muka dikelas) maupun secara daring. Menurut Risa Nur Sa”adah (2020 : 32) menyimpulkan bahwa model pengembangan ADDIE adalah kerangka sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran

di mana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena

37

strukturnya yang umum. Karena sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis sampai model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu. *Analisis,* berkaitan dengan kegiatan analisa terhadap situasi kerja lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Desain*, merupakan kegiatan perancangan produk yang sesuai dengan yang dibutuhkan. *Develompment*, ialah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. *Implementasi*, adalah kegiatan menggunakan produk. Dan *Evaluasi*, merupakan kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat telah sesuai dengan spesifikasi atau belum.

Proses pengembangan media permainan Engklek berbasis modern menggunakan model pengembangan ADDIE yang dimulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

**3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian pengembangan ini akan dilakukan di taman kanak-kanak / TK SEJAHTERA II NAMORAMBE.. Sedangkan waktu penelitian dimulai pada semester genap.

**3.3 Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Prosedur merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengembang sebelum melakukan penelitian. Langkah-langkah yang diambil harus berdasarkan kajian teori yang sesuai. Meskipun, seperti yang disampaikan diatas bahwa pengembang bisa melakukan pengembangan sendiri. Untuk itu prosedur pengembangan mengadaptasi model pengembangan ADDIE menurut Sugiyono

(2019 : 766) dimulai dari tahap analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi.

Teori menguji ini memiliki beberapa langkah-langkah penelitian pengembangan yakni:

**Gambar 3.1**

**Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE**

Analisis Design

Development

Evaluasi Implementasi

(Sumber: Sugiyono. 2019. h. 766)

Sesuai dengan model pengembangan media permainan Engklek berbasis modern yang digunakan, prosedur pengembangan media permainan Engklek berbasis modern menurut Dr. Amir Hamzah, M.A (2019 : 33) terdiri dari lima tahap, yaitu :

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis berbagai macam kebutuhan anak mulai dari kurikulum, kebutuhan anak, dan juga kompetensi. Penyesuaian isi materi yang akan di muat dalam permainan Engklek berbasis modern sehingga berhasil mengembangkan motorik kasar anak.

2. Tahap Design

Pada tahap ini, pengembang berencana untuk mendesain media sesuai dengan apa yang diteliti. Mulai dari menetapkan produk, menentukan tema, tampilan media, dan lain-lain.

3. Tahap Development

Pengembangan yang dimaksud dalam hal ini adalah mengembangkan produk sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan. Hasil akhir dari tahap ini sebuah produk yang akan diuji cobakan.

a. Pembuatan Permainan Engklek berbasis modern

Pada pembuatan permainan, peneliti memilih bahan yang sesuai untuk media permainan Engklek berbasis modern yang sesuai dengan media yang telah dibuat sebelumnya, proses pembuatan media meliputi pembuatan spanduk permainan Engklek berbasis modern, pembuatan gaco dari kayu, pembuatan buku panduan, uji ahli dan uji coba.

b. Pembuatan spanduk permainan Engklek berbasis modern

Permainan Engklek berbasis modern sendiri berisi materi sesuai dengan tema dan dibuat dengan gambar-gambar yang menarik. Bentuk Engklek yang digunakan adalah spanduk yang dilapisi karpet pada belakang spanduk agar tidak licin untuk anak-anak serta mudah disimpan dan dibawah kemana-mana. Spanduk yang dibuat dengan ukuran 1500 X 100 cm.

c. Pembuatan gaco

Gaco yang dibuat berbentuk bulat yang terbuat dari kayu dan dilengkapi dengan stiker di atas kayu, stiker sendiri berupa nama anak-anak yang

akan memainkan permainan permainan Engklek berbasis modern. Stiker dibuat lepas pasang.

d. Uji Ahli

Media yang sudah selesai selanjutnya dinilai oleh ahli materi,dan ahli media sebelum digunakan kepada penggunaan. Uji ahli dilakukan oleh satu ahli materi (guru tk), dan satu ahli media (dosen). Penilaian media dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Validasi dilakukan untuk mendaptkan informasi mengenai kelayakan materi, kelayakan media dan kelayakan penggunaan media yang dikembangkan serta mendapatkan komentar dan saran yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk I. Produk media akan direvisi berdasarkan komentar dan saran dari validator. Setelah melakukan revisi tahap I, produk diajukan kembali kepada ahli materi, dan ahli media untuk dilakukan validasi tahap II. Setelah dinyatakan layak untuk diuji cobakan, maka langkah selanjutnya adalah uji coba permainan Engklek berbasis modern terhadap pengguna.

e. Uji Coba

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah permainan Engklek berbasis modern ini sudah sesuai yang diharapkan atau belum.

4. Tahap Implementasi

Tahap ini dilakukan uji coba produk permainan Engklek berbasis modern yang akan diuji cobakan pada anak A usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak TK SEJAHTERA II NAMORAMBE. Pada tahap ini dapat menjadi

pertimbangan untuk dilakukan revisi produk atau tidak sehingga produk lebih baik lagi.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi ini bisa dilakukan setelah ke empat tahap awal telah dilakukan. Pada tahap ini dimana proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil dan sesuai dengan harapan awal atau tidak.

**3.4 Uji Coba Produk**

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data sebagai penentuan kelayakan produk yang dikembangkan. dalam uji coba produk terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya:

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba keefektifan produk penelitian ini menggunakan metode eksperimen desain *pre-test* dan *post-test,* yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk ini. Adapun desain eksperimen sebagai berikut:

**Gambar 3.2**

**Desain Ekspreimen *(before-after)***

**01 02**

**Keterangan:**

X = Pengembangan menggunakan media permainan Engklek berbasis modern.

O1= Tes before treatment atau sebelum peserta didik diberi media permainan Engklek berbasis modern.

O2 = Tes after treatment atau sesudah peserta didik diberi media permainan

Engklek berbasis modern.

2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian untuk uji coba produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah 8 orang peserta didik TK SEJAHTERA II NAMORAMBE usia 5-6 tahun atau kelompok B yang akan diberi perlakuan sebelum dan sesudah treatment. dimana jumlah subjek keseluruhan adalah 8 orang peserta didik.

**3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, keran tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Menurut Arikunto, metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan permainan Engklek berbasis modern adalah:

1. Observasi

Observasi adalah teknik penyajian data dengan cara mengamati secara langsung suatu keadaan atau situasi dari sebuah subjek penelitian. Kegiatan observasi meliputi berbagai macam faktor yang cuckup kompleks, meliputi sikap, perilaku, setting lingkungan dan berbagai aspek lain yang terlibat dalam sebuah kegiatan. Observasi dalam penelitian ini dilakukan secara langsung sehingga peneliti ini dapat mengetahui proses pembelajaran motorik

kasar anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak TK SEJAHTERA II NAMORAMBE, dengan pedoman observasi sebagai berikut:

a. Tujuan Observasi

Mendapatkan informasi mengenai kegiatan belajar serta ketersediaan media pembelajaran merupakan tujuan observasi. Aspek yang diamati antara lain: media pengembangan yang digunakan dan fasilitas yang ada disekolah.

**Tabel 3.1**

**Kisi-kisi instrumen Pengembangan Motorik Kasar**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Variabel** | **Instrumen** | **Aspek** |
| Pengembangan Motorik | Media | 1. Melempar gaco tepat |
| Kasar Anak Usia 5-6 |  | sesuai sasaran yang telah |
| Tahun Di TK |  | ditentukan |
| SEJAHTERA II |  | 2. Melompat dan berdiri |
| NAMORAMBE |  | dengan satu kaki |

3. melaksanakan perintah sesuai dengan gambar

4. Membungkukkan badan kedepan tanpa kehilangan keseimbangan

5. Memutar seluruh badan

Sumber : Permendikbud Undang-Undang No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar

Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Adapun kriteria hasil pengembangan yang didapatkan dari observasi adalah bermain dengan menggunakan media permainan Engklek berbasis modern secara kelompok dan di nilai masing-masing anak saat bermain. dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.2**

**Kriteria Hasil Belajar**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nilai** | **Skor** | **Keterangan** |
|  | **1** | **Belum Berkembang (BB)** |
|  | **2** | **Mulai Berkembang (MB)** |
|  | **3** | **Berkembang Sesuai Harapan****(BSH)** |
|  | **4** | **Berkembang Sangat Baik****(BSB)** |

**Tabel 3.3**

**Lembar Observasi *Post Test* dan *Pre Test***

**Permainan Engklek Berbasis Modern**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Engklek Berbasis

Modern Di TK SEJAHTERA II NAMORAMBE Tema / Topik : Kendaraanku / Mengenal Jenis Kendaraan

Nama Mahasiswa : Odelia Agustine Br Ginting

NPM : 201424007

Nama Guru : Krismayana Br Sembiring, S.Pd. Instansi : TK SEJAHTERA II NAMORAMBE Hari, Tanggal : Kamis, 18 April 2024

Aspek Indikator :

1. Anak mampu Melompat dan berdiri dengan satu kaki.

2. Anak mampu melempar gaco mengenai sasaran yang telah ditentukan

3. Anak mampu melaksanakan perintah sesuai dengan gambar

4. Anak mampu membungkukan badan kedepan tanpa kehilangan keseimbangan

5. Anak mampu memutar seluruh tubuh

Cara Pengisian Angket :

1. Lembar Instrumen Angket diisi oleh guru kelas B TK SEJAHTERA II NAMORAMBE

2. Lembar Instrumen Angket ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan masing-masing anak dengan melihat aspek indikator motork kasar dalam permainan engklek berbasis modern.

3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda ceklis (*√* ) pada kolom yang telah disediakan sesuai penilai Bapak/Ibu.

Keterangan:

BB :Belum Berkembang : Skors 1(☆)

MB :Mulai Berkembang : Skors 2(☆☆) BSH:Berkembang Sesuai Harapan : Skors 3(☆☆☆) BSB :Berkembang Sangat Baik : Skors 4(☆☆☆☆)

**Indikator Kemampuan Motorik Kasar**

Melempar gaco tepat sesuai sasaran yang

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama****Anak** | telah ditentukani keseimbangan |
|  | **BB** | **MB** | **BSH** | **BSB** | **BB** | **MB** | **BSH** | **BSB** | **BB** | **MB** | **BSH** | **BSB** | **BB** | **MB** | **BSH** | **BSB** | **BB** | **MB** | **BSH** | **BSB** |
|  | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| 1 | Giandra |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |
| 2 | Wira |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |
| 3 | Boy |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |
| 4 | Vieni |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |
| 5 | Gabriel |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |
| 6 | Alicya |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |
| 7 | Meta |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |
| 8 | Zoa |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |
| 9 | Maurin |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |
| 10 | Rafhael |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |
| 11 | Dwi |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |

Melompat dan berdiri dengan satu kaki

melaksanakan perintah sesuai dengan gambar

Membungkukkan badan kedepan tanpa kehilangan

Memutar seluruh badan

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 12 | Esekiel |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |
| 13 | Zahra |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |
| 14 | Efriyani |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |
| **Nilai** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Total** | 164 |

1. Kuesioner (Angket)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada subjek penelitian terkait dengan topik yang akan diteliti, instrumennya disebut sesuai dengan nama metode tunjuknya. Angket pada penelitian ini terdiri dari angket validasi. Validasi ini ditujukan untuk ahli media dan ahli materi guna menentukan kelayakan produk yang digunakan dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.4**

**Tabel Kriteria Validator**

|  |  |
| --- | --- |
| **Ahli Validasi** | **Bidang** |
| Dosen Ahli MateriPembelajaran | Ahli Materi Pembelajaran |
| Dosen Ahli MediaPembelajaran | Ahli Materi Pembelajaran |

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang. Dalam penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang ada di sekolah sebagai penunjang informasi. Dokumen yang digunakan yaitu baik dokumen tertulis, gambar ataupun elektronik. Dokumentasi yang dilakukan yaitu mendokumentasikan RPPH terkait tema yang akan dimasukan dalam media pembelajaran.

**3.6 Pengembangan Instrumen Penelitian**

Langkah pengembangan instrument angket yang dilakukan pada penelitian pengembangan media permainan Engklek berbasis modern 3 dimensi yaitu:

1. Mengembangkan kisi-kisi instrument

2. Mengkonsultasikan kisi-kisi instrument kepada ahli media maupun ahli materi.

3. Menyusun kembali dan melengkapi instrument yang telah mendapatkan penilaian ahli Kisi- kisi instrument tertera pada tabel berikut:

**Tabel 3.5**

**Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No**1. | **Aspek Yang Dinilai**Isi Materi | **Pertanyaan**Model permainan ini sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun |
|
| 2. | Kesesuaian | ⚫ Permainan sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun⚫ Menaati peraturan permainan Engklek berbasis modern⚫ Permainan dapat mengembangkan motorik kasar anak⚫ Permainan dapat mengembangkan kemampuan melompat dengan satu kaki dan menirukan gerakan.⚫ Permainan dapat dimainkan kepada anak usia 5-6 tahun⚫ Permainan dapat mengembangkan pengetahuan anak dalam membedakan gambar, warna, serta bentuk dalam |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | permainan. |
| 3. | Sarana dan Prasarana | Alat permainan dibuat dengan menggunakan bahan-bahan yang aman untuk anak |
| 4. | Format Penulisan | Tampilan permainan menarik |

Berdasarkan kisi-kisi instrument di atas akan menjadi pernyataan penilaian untuk ahli materi. Hal ini dilakukan supaya isi materi yang disajikan dalam permainan Enggakor (Engklek, Gaco dengan Gerak Koordinasi) untuk mengembangkan motorik kasar anak.

**Tabel 3.6**

**Kisi-kisi Instrumen Ahli Media**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Indikator** | **Aspek Penilaian** |
| 1. | Segi fisik | ⚫ | Kemenarikan spanduk |
| ⚫⚫⚫⚫ | media Permainan Engklekberbasis modernBahan media Permainan Engklek berbasis modern aman digunakan.Jenis bahan engklek yang digunakan dari spanduk dan dilapisi dengan karpet sedangkan gaco dari kayu yang dilengkapi dengan stiker nama-nama anak.Ukuran media Engklek berbasis modern sesuai dengan usia anak 5-6 tahun.Keawetan atau ketahanan media permainan Engklek berbasis modern tahan |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | lama. |
| 2. | Segi Pemanfaatan | ⚫⚫ | Media Engklek berbasis modern mudah disimpan atau praktis.Kesesuaian tema dalam satu semester dalam media Engklek berbasis modern jika digunakan anak TK/RA. |
| 3. | Segi Warna | ⚫ | Warna-warna yang |
| ⚫ | digunakan dapat menarikperhatian anak.Kesesuaian warna yang digunakan dengan karakteristik anak TK/RA kelompok B (5-6 tahun). |
| 4. | Segi Ilustrasi | ⚫⚫ | Kejelasan gambar dan bentuk.Kesesuaian bentuk media dengan anak TK kelompok B. |
| 5. | Segi Desain | ⚫⚫ | Ukuran media yangdigunakan sesuai dengananak.Tampilan permainan menarik. |
| 6. | Segi Penjelasan | ⚫ | Buku panduan untuk langkah-langkah permainan Engklek berbasis modern. |
| 7. | Aspek Perkembangan | ⚫ | Perkembangan motorik |
|  | kasar anak usai 5-6 tahun |

Berdasarkan kisi-kisi instrument diatas menjadi pernyataan penilaian untuk ahli media. Kisi-kisi instrument validasi ahli media sebagai dasar untuk penilaian tingkat kelayakan.

**3.7 Teknik Analisis Data**

Data yang telah terkumpul dari hasil pengumpulan data harus segera diolah dan dimaknai sehingga segera dapat diketahui apakah tujuan penelitian sudah tercapai atau tidak. Analisis data merupakan pekerjaan yang sangat kritis dalam proses penelitian. Penggunaan teknik analisis data dalam penelitian hendaknya disesuaikan dengan rancangan penelitian.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis data pengembangan produk

Dari ahli validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media akan diperoleh kritik dan saran untuk dilakukan revisi. Penelitian ini melakukan analisis data dengan cara deskriptif kualitatif dan menggabungkan data kuantitatif untuk merevisi pengembangan produk media pembelajaran melalui kegiatan permainan Engklek Berbasis Modern. Data kualitatif didapatkan dari masukan, tanggapan, kritik dan saran yang diperoleh dari hasil kajian ahli materi, ahli media yang disampaikan secara lisan. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari analisis angket ahli materi, ahli media, dan serangkaian hasil uji coba yang kemudian diolah menjadi data kuantitatif dan dijadikan dasar untuk merevisi produk pengembangan motorik kasar anak.

Data yang dianalisis, baik data kualitatif maupun kauntitatif dijadikan sebagai dasar untuk merevisi permainan Engklek Berbasis Modern. Data yang dijadikan dasar untuk merevisis produk adalah data yang telah melalui analisis. Dalam penganalisisan tersebut terdapat data yang harus memenuhi sebagaimana uraian berikut:

a. Data kualitatif, data yang dijadikan dasar untuk membuat produk dan merevisi produk media pembelajaran melalui kegiatan permainan Enggakor yang akan dikembangkan adalah data atau saran yang telah diberikan oleh pakar atau ahli.

1) Data kualitatif, yang dijadikan dasar untuk membuat produk dan merevisi produk media pembelajaran melalui kegiatan permainan Engklek Berbasis Modern yang akan dikembangkan adalah data atau saran yang telah diberikan oleh pakar atau ahli :

a) Saran dan hasil dari instrument para ahli b) Benar menurut ahli materi dan ahli media c) Logis menurut peneliti

b. Data kuantitatif, diperoleh dari hasil observasi penelitian dalam kegiatan *pre-test* dan *post-test* pengembangan untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu produk dan dinyatakan bahwa produk tersebut efektif digunakan untuk mengembangkan motorik kasar anak yang kemudia dianalisis secara deskriptif dengan rumus berikut :

Keterangan :

*Ps* = ∑ × 100%

Skor Maksimal

*Ps* : Presentasi Skor

∑

Hasil persentase skor data dikonversikan berdasarkan kriteria hasil perolehan skor dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

**Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Kelayakan**

|  |  |
| --- | --- |
| **Persentase** | **Kriteria** |
| 83% - 100% | Sangat Layak |
| 63% - 82% | Layak |
| 44% - 62% | Cukup Layak |
| 25% - 43% | Kurang Layak |

(Sumber: Widoyoko, dalam Sujarwo, dkk, 2022)

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan media tersebut, pengembangan media papan pintar angka pada anak usia dini dapat dikatakan layak diuji cobakan apabila hasil analisis yang diperoleh mencapai skor dengan rentang 63% - 100% oleh para ahli.