

BAB III

METODE PENELITIAN

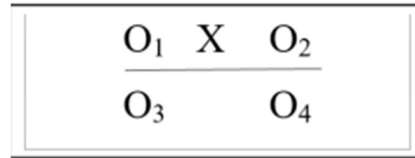
Pada bab ini berisi penjelasan terkait perancangan alur penelitian yang dimulai dengan metode dan desain penelitian yang digunakan, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur dan alur penelitian serta analisis data penelitian. Pada bab ini juga akan disajikan rekapitulasi hasil uji instrumen kemampuan berpikir kreatif.

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasy Experiment* atau eksperimen semu. Pengambilan data yang dilakukan dengan memberikan *pretest* dan *posttest* pada dua kelompok sampel serta hasil angket tanggapan peserta didik.

Desain penelitian ini adalah *non-equivalent group design*. Penggunaan desain ini disebabkan subjek penelitian yang tidak sejenis yang dapat dilihat dari perbedaan jumlah dan karakteristik peserta didik di setiap kelas. Dalam penelitian ini digunakan dua kelas sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Pada desain penelitian ini, kedua subjek diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengukur kemampuan awal. Hasil *pretest* tersebut menjadi pembanding kemampuan awal peserta didik. Langkah selanjutnya yaitu pemberian perlakuan khusus dengan menerapkan model inkuiri terbimbing berbantuan media video kepada kelompok eksperimen sedangkan pembelajaran kelompok kontrol hanya menggunakan model inkuiri terbimbing. Sebagai langkah akhir, kedua kelompok diberi *posttest* untuk melihat ada atau tidaknya peningkatan atas tindakan yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kelas kontrol dan eksperimen dapat diketahui dengan membandingkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik dengan menggunakan soal instrumen yang sama. Desain penelitian dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 3. 1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan:

O_1 = Hasil *pretest* kelompok eksperimen

O_2 = Hasil *posttest* kelompok eksperimen

X = Perlakuan

O_3 = Hasil *pretest* kelompok kontrol

O_4 = Hasil *posttest* kelompok kontrol

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA di Kabupaten Bandung. Penggunaan teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *convinient sampling* yang dilakukan dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2022). Dengan teknik sampling tersebut, sampel yang diambil merupakan peserta didik kelas XI IPA 1 sebanyak 33 orang dan XI IPA 2 sebanyak 34 orang serta akan mempelajari materi gelombang mekanik.

3.3 Instrumen Penelitian

Dalam mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen sebagai berikut.

3.3.1 Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif diukur menggunakan tes berbentuk soal uraian yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest*. Aspek kemampuan berpikir kreatif yang diukur diantaranya, kemampuan berpikir lancar (*fluency*), kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), kemampuan berpikir orisinal (*originality*), dan kemampuan berpikir terperinci (*elaboration*). Jawaban peserta didik terkait instrumen ini dianalisis dengan menggunakan rubrik. Berikut disajikan rubrik penskoran instrumen kemampuan berpikir kreatif.

Tabel 3. 1 Rubrik Penskoran Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif

Aspek Kemampuan Berpikir Kreatif	Sub Aspek	Nomor Soal	Skor	Indikator Penilaian
<i>Fluency/</i> Kelancaran	Mengungkapkan Gagasan	1 8	4	Memberikan lebih dari dua buah jawaban yang relevan dalam menyelesaikan masalah dan mengungkapkannya dengan jelas.
			3	Memberikan dua buah jawaban yang relevan dalam menyelesaikan masalah dan mengungkapkannya dengan jelas
			2	Memberikan sebuah jawaban yang relevan dalam menyelesaikan masalah dan mengungkapkannya dengan jelas
			1	Memberikan sebuah jawaban yang relevan dalam menyelesaikan permasalahan tetapi pengungkapannya kurang jelas
			0	Tidak Menjawab
	Merumuskan Jawaban	2	4	Menjawab pertanyaan disertai dengan beberapa fakta dan mengungkapkannya dengan jelas

			3	Menjawab pertanyaan disertai dengan sebuah fakta dan mengungkapkannya dengan jelas
			2	Menjawab pertanyaan disertai dengan sebuah fakta, tetapi mengungkapkannya kurang jelas
			1	Menjawab pertanyaan tidak disertai dengan fakta
			0	Tidak menjawab
<i>Flexibility/</i>	Mencari	5	4	Memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam) proses jawaban benar
Keluwesan	Alternatif	9	3	Memberikan jawaban lebih dari satu cara(beragam), tetapi hasilnya ada yang salah karena terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan
	Jawaban		2	Memberikan jawaban hanya dengan satu cara, proses dan perhitungan jawaban benar
			1	Memberikan jawaban hanya dengan satu cara dan terdapat kekeliruan dalam proses

				perhitungan hingga hasilnya salah
			0	Tidak Menjawab
<i>Originality/</i> Keaslian	Merencanakan hal baru	3 7	4	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri dan jawaban benar
			3	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri tetapi jawaban salah
			2	Memberikan jawaban sama seperti yang diberikan guru atau buku dengan jawaban benar
			1	Memberikan jawaban tidak sesuai informasi yang diberikan atau memberikan jawaban seperti yang ada di buku namun jawaban salah
			0	Tidak Menjawab
<i>Elaboration/</i> Elaborasi	Memecahkan masalah dengan prosedur terperinci	4 6 10	4	Jawaban disertai perincian dengan detail dan proses perhitungan benar
			3	Jawaban disertai perincian namun terdapat kekeliruan dalam perhitungan
			2	Terdapat kekeliruan dalam perhitungan disertai perincian
			1	Terdapat kekeliruan dalam perhitungan tanpa disertai perincian
			0	Tidak Menjawab

3.3.2 Angket Respon Peserta Didik

Angket respon dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data untuk melihat respon setiap peserta didik setelah pembelajaran berlangsung. Angket respon peserta didik tersebut terdiri dari 9 pernyataan positif dan 9 pernyataan negatif dengan instrumen angket ini memuat kolom sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan dan sangat tidak setuju (STS). Peserta didik diminta memberikan tanda cek (√) pada pernyataan yang terdapat pada angket. Sebaran instrumen tanggapan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media video menggunakan skala *likert* ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 3. 2 Kategori Butir Pernyataan Angket Respon Peserta Didik

Nomor Butir Pernyataan	Kategori
1, 2, 5, 7, 10, 13, 15, 16, 18	Positif
3, 4, 6, 8, 9, 11, 12, 14, 17	Negatif

3.4 Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan dibagi menjadi tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Ketiga tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

3.4.1 Tahap Persiapan

- a. Melakukan studi pendahuluan melalui observasi pada sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian
- b. Melakukan kajian pustaka yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan
- c. Mengidentifikasi dan merumuskan masalah penelitian
- d. Menentukan materi penelitian
- e. Menentukan metode penelitian yang digunakan
- f. Menentukan sampel penelitian
- g. Penyusunan perangkat pembelajaran seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), instrumen tes kemampuan berpikir kreatif, dan angket respon peserta didik yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

- h. Melakukan uji instrumen penelitian (Judgement) kepada dosen
- i. Melakukan revisi berdasarkan hasil Judgement
- j. Melakukan uji coba instrumen penelitian
- k. Menganalisis hasil uji coba instrumen penelitian

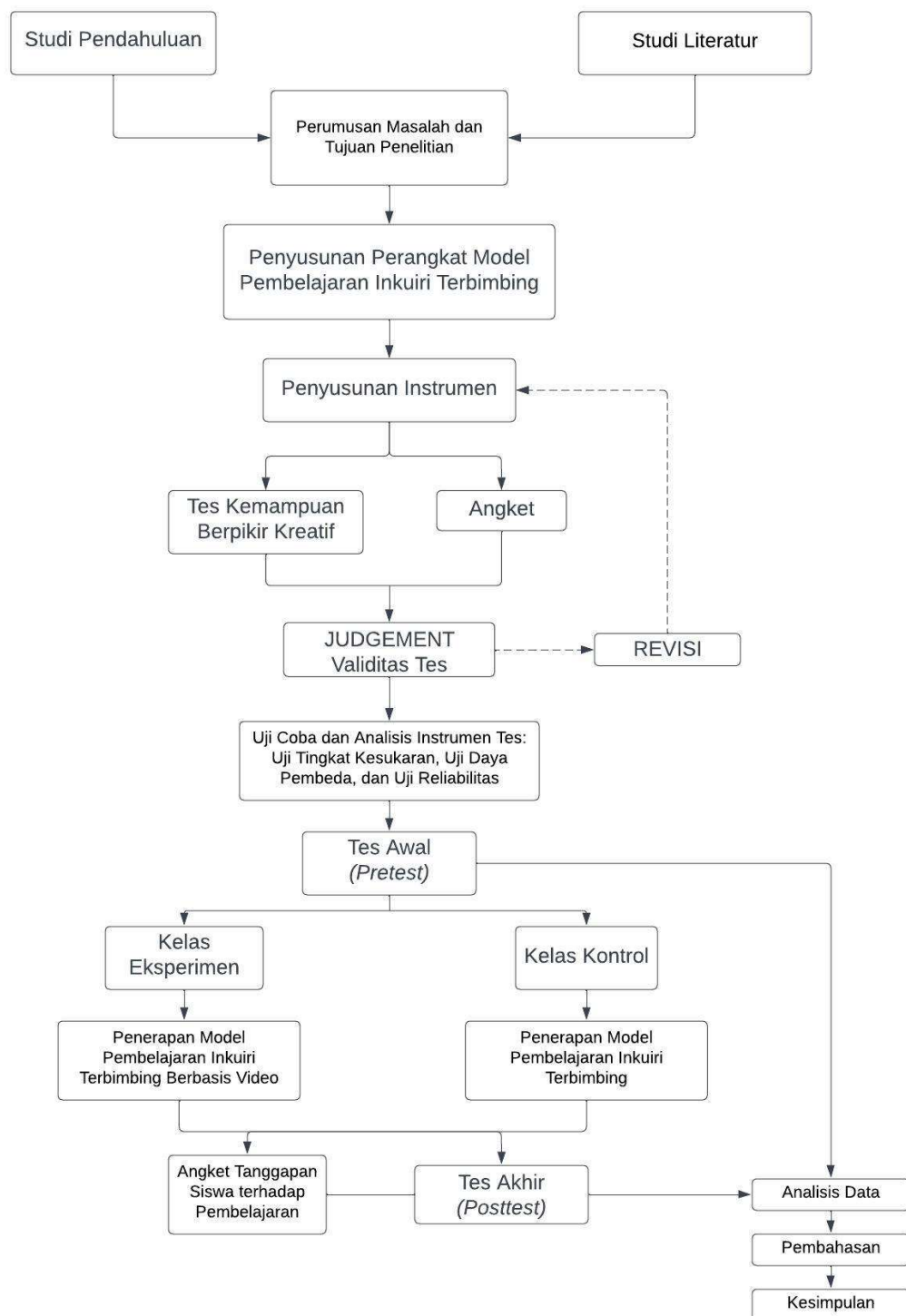
3.4.2 Tahap Pelaksanaan

- a. Melakukan *pre-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan instrumen tes kemampuan berpikir kreatif
- b. Memberikan perlakuan dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing pada kelas kontrol dan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media video pada kelas eksperimen
- c. Melakukan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan instrumen tes yang sama
- d. Menginstruksikan peserta didik untuk mengisi angket tanggapan mengenai model yang diterapkan

3.4.3 Tahap Akhir

- a. Mengolah data hasil penelitian yang telah dilakukan.
- b. Membuat pembahasan berdasarkan data hasil penelitian.
- c. Menyusun laporan penelitian dan menyimpulkan hasil analisis dari penelitian yang telah diperoleh.

Prosedur penelitian pengaruh penggunaan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media video dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3. 2 Alur Penelitian Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan media Video

3.5 Analisis Data

3.5.1 Analisis Uji Coba Instrumen Tes

3.5.1.1 Validitas Butir Soal

Validasi butir soal dalam *pre-test* dan *post-test* kemampuan berpikir kreatif mencakup aspek keterampilan berpikir lancar (*fluency*), keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), keterampilan berpikir orisinal (*originality*), dan keterampilan berpikir terperinci (*elaboration*). Sebelum instrumen diuji coba kepada peserta didik, dilakukan validasi konstruk yang melibatkan tiga validator yang merupakan dosen fisika Universitas Pendidikan Indonesia dan guru mata pelajaran fisika. Validasi dilakukan untuk memperbaiki kualitas instrumen yang digunakan dalam penelitian. *Judgement* yang dilakukan dosen ahli meliputi kesesuaian soal dengan aspek kemampuan berpikir kreatif, aspek materi, dan aspek tata bahasa. *Judgement* dilakukan dosen ahli dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan dalam lembar validasi soal. Setelah uji coba instrumen, kemudian hasilnya dianalisis menggunakan teknik korelasi Pearson *Product Moment* berikut (Arikunto, 2021):

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}} \quad \dots(3.1)$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien relasi

n = banyaknya subyek

$\sum x$ = jumlah nilai tiap soal

$\sum y$ = jumlah nilai total

Setelah diperoleh korelasinya, selanjutnya dilakukan proses pengambilan keputusan valid atau tidaknya. Pengambilan keputusan didasarkan pada uji hipotesa dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Klasifikasi Validitas untuk Nilai Koefisien Korelasi r

Koefisien Korelasi	Kriteria Validitas
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r \leq 0,60$	Cukup
$0,40 < r \leq 0,20$	Rendah
$0,00 < r \leq 0,20$	Sangat Rendah

(Sumber: Arikunto, 2021)

Setelah mengetahui nilai koefisien korelasinya, maka dapat diketahui instrumen valid atau tidak valid dengan dilakukan perbandingan r hitung terhadap r tabel. Nilai r tabel yang digunakan dicari dengan menggunakan derajat kebebasan $df = n-2$, dengan n adalah banyaknya peserta tes. Adapun acuan untuk menginterpretasi nilai validitas item ditunjukkan pada Tabel 3.4.

Tabel 3. 4 Interpretasi Nilai Validitas Item

Nilai Validitas Item	Kriteria
$r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}}$	Valid
$r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$	Tidak Valid

(Sumber: Arikunto, 2021)

Berdasarkan uji coba instrumen dengan nilai $df=28$ dan signifikansi 5% atau $\alpha=0,05$, didapatkan nilai $r_{\text{tabel}} = 0,361$. Hasil uji validitas dari tiap butir soal disajikan dalam Tabel 3.5.

Tabel 3. 5 Hasil Validitas Instrumen Tes

No. Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1.	0,674	0,361	Valid Tinggi
2.	0,615	0,361	Valid Tinggi
3.	0,548	0,361	Valid Cukup
4.	0,716	0,361	Valid Tinggi
5.	0,542	0,361	Valid Cukup

No. Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
6.	0,606	0,361	Valid Tinggi
7.	0,756	0,361	Valid Tinggi
8.	0,698	0,361	Valid Tinggi
9.	0,606	0,361	Valid Tinggi
10.	0,658	0,361	Valid Tinggi

3.5.1.2 Reliabilitas Butir Soal

Suatu tes dikatakan memiliki nilai kepercayaan yang tinggi apabila tes tersebut menunjukkan hasil yang tetap atau konsisten dalam kondisi yang beragam. Untuk mengetahui reliabilitas soal uraian dilakukan dengan perhitungan menggunakan rumus cronbach alpha sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right) \quad \dots(3.2)$$

Keterangan:

r_{11} = koefisien reliabilitas

n = banyaknya butir soal

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians skor tiap item

σ_t^2 = varians total

Nilai koefisien reliabilitas yang didapatkan kemudian diklasifikasikan dalam beberapa kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Kriteria Reliabilitas
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r \leq 0,60$	Cukup
$0,40 < r \leq 0,20$	Rendah
$0,00 < r \leq 0,20$	Sangat Rendah

(Sumber: Arikunto, 2021)

Tabel 3. 7 Hasil Reliabilitas Instrumen Tes

Koefisien Reliabilitas	Kriteria Reliabilitas
0,829	Sangat Tinggi

3.5.1.3 Tingkat Kesukaran Butir Soal

Tingkat kesukaran menunjukkan sukar atau mudahnya suatu soal dalam mengukur kemampuan peserta didik dan ditunjukkan dalam suatu indeks kesukaran (Arikunto, 2018). Untuk menghitung tingkat kesukaran pada soal uraian digunakan rumusan sebagai berikut:

$$P = \frac{\bar{X}}{X_{max}} \quad \dots(3.3)$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

\bar{X} = Skor rata-rata peserta didik untuk satu butir soal

X_{max} = Skor maksimum soal

Nilai indeks kesukaran dapat diklasifikasikan dalam beberapa kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Klasifikasi Taraf Kesukaran

Indeks Kesukaran	Kriteria Tingkat Kesukaran
0,00	Sangat Sukar
$0,00 < P \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < P \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < P < 1,00$	Mudah
1,00	Sangat Mudah

(Sumber: Arikunto, 2021)

Tabel 3. 9 Tingkat Kesukaran Instrumen Tes

No. Soal	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1.	0,73	Mudah
2.	0,51	Sedang
3.	0,54	Sedang
4.	0,78	Mudah
5.	0,72	Mudah
6.	0,61	Sedang
7.	0,53	Sedang
8.	0,50	Sedang
9.	0,70	Sedang
10.	0,715	Mudah

3.5.1.4 Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan suatu soal untuk dapat membedakan antara peserta didik yang berkemampuan rendah dengan peserta didik yang berkemampuan tinggi (Arikunto, 2018). Adapun untuk mengetahui daya pembeda pada soal uraian menggunakan rumusan sebagai berikut:

$$D = \frac{\bar{X}_a - \bar{X}_b}{X_{maks}} \quad \dots(3.4)$$

Keterangan:

D = Daya Pembeda

\bar{X}_a = Rata-rata skor peserta didik pada kelompok atas

\bar{X}_b = Rata-rata skor peserta didik pada kelompok bawah

X_{maks} = Skor maksimum

Klasifikasi daya pembeda dibagi menjadi beberapa kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 10 Klasifikasi Daya Pembeda

Indeks Daya Pembeda	Kriteria Daya Pembeda
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik Sekali
Negatif	Soal dibuang

(Sumber: Arikunto, 2021)

Tabel 3. 11 Daya Pembeda Instrumen Tes

No.	Daya Pembeda	Kriteria
1.	0,599	Baik
2.	0,508	Baik
3.	0,432	Baik
4.	0,659	Baik
5.	0,402	Cukup
6.	0,478	Baik
7.	0,617	Baik
8.	0,606	Baik
9.	0,499	Baik
10.	0,568	Baik

3.5.2 Analisis Instrumen Tes

Setelah memperoleh data pretest dan posttest dilakukan analisis data penelitian. Adapun teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

3.5.2.1 Analisis Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif akibat penggunaan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media video, maka data dianalisis menggunakan *N-Gain*. *N-Gain* merupakan

selisih nilai pretest dengan posttest. Penggunaan *N-Gain* bertujuan untuk menghindari hasil kesimpulan yang bias dalam penelitian. Adapun rumusan untuk menentukan *N-Gain* sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{(skor\ posttest) - (skor\ pretest)}{(skor\ maksimum) - (skor\ pretest)}$$

Hasil gain yang didapat kemudian dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3. 12 Klasifikasi *N-Gain*

<i>N-Gain</i>	Kategori
$(\langle g \rangle) > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq (\langle g \rangle) \leq 0,70$	Sedang
$(\langle g \rangle) < 0,30$	Kurang

(Sumber: Hake, 1998)

3.5.2.2 Uji Hipotesis Penerapan Model Inkuiri Terbimbing berbantuan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif

Teknik analisis untuk menentukan pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media video menggunakan uji statistik inferensial.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data *N-Gain* kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kedua kelas berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS statistics 22*.

Kriteria pengambilan keputusan uji normalitas:

Jika nilai *Sig* > 0.05, maka data berdistribusi normal.

Jika nilai *Sig* ≤ 0.05, maka data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians adalah uji yang digunakan untuk mengetahui data *N-Gain* kemampuan berpikir kreatif peserta didik berasal dari varians yang homogen atau tidak. Uji

homogenitas dilakukan apabila data berdistribusi normal. Pengujian homogenitas dilakukan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS *statistics* 22.

Kriteria pengambilan keputusan uji homogenitas:

Jika nilai $Sig > 0.05$, maka varians homogen.

Jika nilai $Sig \leq 0.05$, maka varians tidak homogen.

3. Uji Perbedaan Dua Rerata

Data yang diuji adalah skor *N-Gain*. Uji data *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda secara signifikan atau tidak, sebagai efek dari perlakuan (penggunaan video pembelajaran dan tidak). Pengujian hipotesis menggunakan uji statistik parametrik *Independent Sample t Test* (Uji-t sampel terpisah) jika data berdistribusi normal dan homogen. Sedangkan jika data tidak terdistribusi normal maka digunakan uji statistik non parametrik *Mann-Whitney*. Pengujian uji beda *Independent Sample t Test* dan uji *Mann-Whitney* dilakukan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS *statistics* 22.

Kriteria pengambilan keputusan uji perbedaan dua rerata:

Jika nilai $Sig > 0.05$, maka H_0 diterima, H_1 ditolak .

Jika nilai $Sig \leq 0.05$, maka H_0 ditolak, H_1 diterima.

Berikut adalah hipotesis dari *Independent Sample t Test* untuk perbedaan kelas eksperimen dengan kelas kontrol

H_0 = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif antara kelas yang menggunakan video dan kelas yang tidak menggunakan video.

H_1 = terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif antara kelas yang menggunakan video dan kelas yang tidak menggunakan video.

3.5.3 Analisis Instrumen Non-Tes

Dalam penelitian ini, instrumen non-tes yang digunakan yaitu lembar angket tanggapan peserta didik setelah pembelajaran selesai. Survei angket peserta didik ini bertujuan untuk memperkuat hasil data kemampuan berpikir kreatif dan mengumpulkan tanggapan peserta didik mengenai model pembelajaran inkuiri terbimbing. Dalam angket peserta didik terdapat pernyataan positif dan pernyataan negatif. Berikut skor jawaban peserta didik pada pernyataan positif ditunjukkan Tabel 3.13 dan perolehan skor jawaban peserta didik pada pernyataan negatif ditunjukkan Tabel 3.14.

Tabel 3. 13 Perolehan Skor Pernyataan Positif

Skor	Jawaban
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Setuju (S)
4	Sangat Setuju (SS)

Tabel 3. 14 Perolehan Skor Pernyataan Negatif

Skor	Jawaban
4	Sangat Tidak Setuju (STS)
3	Tidak Setuju (TS)
2	Setuju (S)
1	Sangat Setuju (SS)

- a. Menentukan skor ideal atau tertinggi dan skor terendah dengan cara

Skor tertinggi = skor jawaban Sangat Setuju (SS) x jumlah peserta didik

Skor terendah = skor jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) x jumlah peserta didik

- b. Menentukan persentase setiap jawaban dengan cara

$$\frac{\text{banyak jawaban siswa}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

- c. Menghitung skor total setiap pernyataan (P) dengan cara

$$P = \frac{\text{jumla skor jawaban siswa}}{\text{skor ideal atau tertinggi}} \times 100\%$$

- d. Mencocokkan hasil skor total setiap pernyataan dengan kriteria positif menurut khabibah (dalam Yamasari, 2010) sebagai berikut

Tabel 3. 15 Interpretasi Respon Peserta Didik

Respon Penilaian	Kategori
86% - 100%	Sangat Positif
71% - 85%	Positif
51% - 70%	Kurang Positif
P < 50%	Tidak Positif

(Sumber: Yamasari, 2010)