

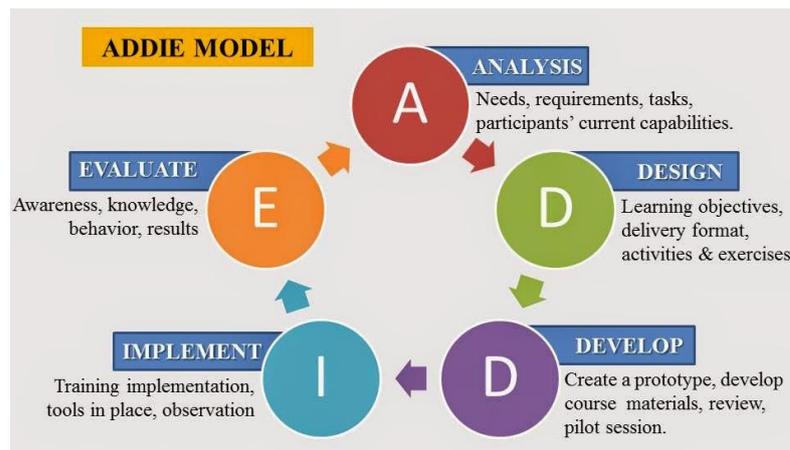
## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Model penelitian yang digunakan sangat berpengaruh terhadap produk yang tengah dikembangkan. Ketepatan dalam pemilihan model yang digunakan menjadi salah satu hal yang penting, karena model yang dipilih dapat menjadikan penelitian menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan. Diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan dalam salah satu proses pembelajaran, sehingga dapat memberikan manfaat untuk pendidikan di Indonesia. Model *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Model R & D merupakan model yang dipilih pada penelitian ini. Penelitian dan Pengembangan pendidikan memiliki berbagai model, yaitu gambaran mentah tentang pendidikan yang membantu manusia untuk memahami pendidikan yang tidak dapat dilihat dan atau dialami secara langsung. Artinya model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoretik.

Pada penelitian ini, peneliti akan pengembangan media pembelajaran *digital book* berbasis *flipbook* menggunakan model ADDIE. ADDIE merupakan akronim dari *Analysis, Design, Develop, Implement and Evaluate*. Konsep model ADDIE menerapkan pembangunan kinerja dasar dalam pembelajaran, yaitu konsep pengembangan pada desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain instruksional yang berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan pendekatan yang dilakukan menggunakan sistem pengetahuan dan pembelajaran manusia (Hidayat & Nizar, 2021). Semua tahapan tersebut dapat dijelaskan pada penjabaran berikut:



**Gambar 3.1.** Model ADDIE

(Sumber: [wordpress.com](http://wordpress.com))

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan gambar 3.1. pada tahap ini peneliti melakukan observasi di kelas X (Sepuluh) Desain Pemodelan Informasi Bangunan SMKN 2 Garut untuk mengidentifikasi masalah, dan kondisi yang ada selama proses pembelajaran.

2. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan gambar 3.1. pada tahap ini peneliti melakukan suatu perencanaan secara rinci tentang produk yang akan dibuat dan disesuaikan dengan kebutuhan. Tahapan ini mencakup pembuatan bahan ajar yang interaktif dan mudah dipahami untuk peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan yaitu *flipbook*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Berdasarkan gambar 3.1. pada tahapan pengembangan, desain produk yang telah disusun akan dikembangkan berdasarkan tahapan-tahapan berikut: (1) Memproduksi berupa pengumpulan bahan, pengumpulan materi, dan pemrograman, juga merevisi bahan ajar yang telah dirumuskan; (2) Melakukan validasi yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

4. Tahap *Implementation*

Berdasarkan gambar 3.1. tahap implementasi merupakan lanjutan dari tahap sebelumnya yakni tahapan pengembangan. Pada tahap ini ialah dilakukannya pengujian terhadap media pembelajaran *digital book* berbasis *flipbook* kepada peserta didik dengan mengimplementasikannya di dalam kelas. Peneliti memberikan panduan kepada peserta didik dalam menggunakan media

pembelajaran *digital book* berbasis *flipbook*. Kemudian peneliti meminta peserta didik untuk memberikan umpan balik terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *digital book* berbasis *flipbook*.

### 5. *Evaluation*

Berdasarkan gambar 3.1. setelah tahap implementasi dilaksanakan selanjutnya ketahap akhir pengembangan yaitu evaluasi. Evaluasi merupakan tahap untuk mengetahui kelayakan dan kualitas dari produk hasil dari tahap tahap sebelumnya. Dalam pelaksanaan sebelumnya harus ditentukan bentuk evaluasi yang akan dilaksanakan, alat evaluasi, serta kriteria minimal kelayakan harus ditentukan. Data kualitatif didapatkan dari FGD peneliti dan para ahli untuk mengetahui apa saja yang harus diperbaiki dalam bentuk deskriptif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket yang diisi oleh para ahli untuk mengukur aspek kelayakan media.

Pada penelitian ini, untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik, peneliti melakukan uji coba media pembelajaran dengan menggunakan tes ketuntasan belajar. Peserta didik diberikan tes berupa soal-soal setelah melakukan uji coba produk media pembelajaran.

## 3.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2021). Pada penelitian yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *flipbook* Pada Mata Pelajaran Teknik Pengukuran Tanah Di SMKN 2 Garut” digunakan satu variabel yaitu variabel *independent*. Variabel *independent* dalam penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran *flipbook* pada Mata Pelajaran Teknik Pengukuran Tanah.

### 3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 2 Garut yang beralamat di Jalan Suherman No.90 Kecamatan Tarogong Kaler, Kabupaten Garut Provinsi Jawa Barat. Adapun waktu pelaksanaan penelitian diperkirakan dilaksanakan pada bulan Maret-Juli tahun 2023.

### 3.4 Partisipan

Partisipan merupakan objek dalam sebuah penelitian. Partisipan memiliki peranan yang sangat penting dalam keberhasilan suatu penelitian. Dalam penelitian ini, partisipan berasal dari sivitas akademika SMKN 2 Garut mulai dari Kepala Sekolah, guru-guru, serta peserta didik kelas X, XI, dan XII DPIB di SMKN 2 Garut Tahun Ajaran 2022/2023.

### 3.5 Populasi dan Sampel

#### 3.5.1 Populasi

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dari peserta didik peserta didik kelas X DPIB di SMKN 2 Garut Tahun Ajaran 2022/2023 dengan jumlah peserta didik tiap rombongan belajarnya disajikan pada tabel 3.1 berikut ini:

**Tabel 3. 1.** Jumlah Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah (orang)
1	X DPIB 1	35
2	X DPIB 2	36
	Jumlah	71

### 3.5.2 Sampel

Sampel merupakan Sebagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri, karakteristik yang berbeda-beda ataupun sama dan biasanya mewakili dari keseluruhan populasi dalam suatu penelitian. Menurut Sugiono (2021), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk menentukan sampel dari populasi yang telah ditetapkan perlu dilakukan suatu pengukuran yang dapat menghasilkan jumlah. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Alasan menggunakan teknik *purposive sampling* ini karena sesuai untuk digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi. (Sugiono, 2021).

Sampel dalam penelitian ini merupakan sampel total dari kelas X DPIB di SMKN 2 Garut. yaitu sebanyak 71 peserta didik. Maka 71 orang tersebut yang nantinya akan menjadi responden dalam penelitian yang terbagi dalam 2 kelas sesuai dengan persentase jumlah peserta didik.

### 3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan dalam mengukur suatu fenomena alam maupun sosial yang sedang diamati, yang secara spesifik fenomena tersebut disebut dengan variabel penelitian (Sugiyono, 2021). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa angket atau kuisioner berbentuk *check list* dan soal-soal pilihan ganda untuk tes ketuntasan hasil belajar. Instrumen lembar validasi media pembelajaran untuk para ahli (ahli media dan ahli materi) untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran pembelajaran *digital book* berbasis *flipbook* dan instrumen penilaian peserta didik sebagai tanggapan terkait kebermanfaatan media pembelajaran pembelajaran *digital book* berbasis *flipbook*.

#### 3.6.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Penyusunan instrumen penelitian, variabel penelitian diuraikann menjadi sub-variabel dan indikator yang akan diukur dalam penelitian sehingga menghasilkan butir pertanyaan atau pernyataan. Dalam perkembangannya, kisi-kisi instrumen

perlu disusun sebagai pedoman dalam membuat pertanyaan ataupun pernyataan pada angket atau kuesioner. Hal ini guna mencapai suatu keberhasilan dalam sebuah penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya: (1) Kisi-kisi instrumen tes (2) Kisi-kisi instrumen validasi ahli media dan materi (3) Perangkat Pembelajaran, dan (4) Dokumentasi dalam pengumpulan data.

### 1. Kisi-Kisi Instrumen Tes (Tes Ketuntasan Hasil Belajar)

**Tabel 3. 2.** Kisi-Kisi Instrumen Tes

Materi	Indikator	Soal dan Ranah Kognitif			Bentuk Soal	Jumlah Butir
		CI	C2	C3		
1. Pengenalan alat ukur survei dan pemetaan	Peserta didik mampu mengenali pengertian, ruang lingkup alat ukur survei dan pemetaan		1, 2, 3		PG	3
2. Pengenalan macam-macam alat ukur sederhana	Peserta didik mampu mengenali macam-macam alat ukur sederhana		4, 5, 6		PG	3
3. Penerapan pengukuran menggunakan alat ukur sederhana	Peserta didik mampu memahami prosedur pengukuran menggunakan			7, 8, 9	PG	3

Materi	Indikator	Soal dan Ranah Kognitif			Bentuk Soal	Jumlah Butir
		CI	C2	C3		
	alat ukur sederhana					
4. Pengenalan macam-macam alat pendukung ukur tanah	Peserta didik mampu memahami macam-macam alat pendukung ukur tanah			10, 11, 12	PG	3
5. Pengenalan alat penyipat datar ( <i>Levelling/waterpass</i> )	Peserta didik mampu mengenali pengertian alat penyipat datar	13	14	15	PG	3
6. Pengenalan bagian-bagian alat penyipat datar	Peserta didik mampu memahami bagian-bagian dari alat penyipat datar		16, 17, 18		PG	3
7. Penerapan pengukuran menggunakan alat penyipat datar	Peserta didik mampu memahami prosedur pengukuran menggunakan alat penyipat datar			19, 20, 21	PG	3

Materi	Indikator	Soal dan Ranah Kognitif			Bentuk Soal	Jumlah Butir
		CI	C2	C3		
8. Pengenalan alat <i>theodolite</i> dan <i>total station</i>	Peserta didik mampu mengenali alat ukur <i>theodolite</i> dan <i>total station</i>		22, 23, 24, 25		PG	4
<b>Jumlah</b>						25

Keterangan :

C1 = Mengingat (*remember*)

C2 = Memahami (*understand*)

C3 = Mengaplikasikan (*apply*)

(Sumber: Direktorat Pendidikan Menengah Umum)

## 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media dan Materi

Validasi media pembelajaran dilakukan oleh para ahli (ahli media, dan ahli materi) dalam bentuk angket tertutup yang berisikan pernyataan dari berbagai aspek. Berikut adalah kisi-kisi instrument validasi ahli media dan ahli materi yang dapat dilihat pada tabel 3.4., dan tabel 3.5.

**Tabel 3. 3.** Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Indikator	Butir Penilaian	No. Butir
Penyajian Bahan Ajar	Daya tarik bahan ajar	1
	Kepraktisan dengan pengguna	2
	Interaksi dengan pengguna	3
	Kejelasan penggunaan bahasa	4
Teks	Kualitas teks	5
	Keterbacaan teks	6
	Ketepatan ukuran huruf	7
	Ketepatan warna	8

Indikator	Butir Penilaian	No. Butir
	Ketepatan jenis huruf	9
Tampilan	Pemilihan latar ( <i>background</i> )	10
	Penggunaan <i>backsound</i>	11
	Tata letak gambar dan tabel	12
	Penempatan konten	13
	Kualitas gambar, animasi, dan video	14
	Pemilihan warna	15
	Pemilihan bentuk tombol	16
	Tampilan <i>layout</i> dan desain bahan ajar secara keseluruhan tergolong baik	17
Audio	Kejelasan narasi pada video	18
Keterlaksanaan	Sajian menarik	19
	Penggabungan dari beberapa media (Gambar, animasi, dan video).	20

(Sumber: Yanti, 2019)

**Tabel 3. 4.** Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
Kelayakan Isi	Kelayakan Materi	Kesesuaian antara capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran					
		Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran					
	Kelengkapan materi	Kejelasan isi materi					
		Keruntutan isi materi					
	Keakuratan Materi	Keakuratan materi yang tersedia					
Kelayakan Penyajian	Teknik Penyajian Materi	Kelengkapan struktur modul					
		Kejelasan penyampaian materi					

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
Kelayakan Penyajian		Kemenarikan materi					
		Keruntutan penyajian materi					
		Keterlibatan siswa					
		Fleksibilitas penggunaan					
	Pendukung Penyajian	Disertai gambar dan video yang sesuai dengan materi					
		Kata Pengantar					
		Daftar Pustaka					
		Index/Glosarium					

(Sumber: Melvianny, 2022)

### 3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tata cara pelaksanaan atau langkah-langkah yang digunakan untuk menyimpulkan data guna memberikan jawaban dari setiap pertanyaan penelitian yang diajukan dalam penelitian. Prosedur penelitian kuantitatif adalah operasionalisasi metode ilmiah dalam menyusun penelitian. Terdapat beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan guna menjamin validitas hasil dari penelitian. Dalam penelitian ini, langkah-langkah yang harus ditempuh adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan masalah.
- b. Melakukan riset pendahuluan dan studi pustaka serta literatur yang berkaitan dengan topik penelitian.
- c. Mengidentifikasi dan merumuskan masalah penelitian.
- d. Menentukan variabel yang digunakan dalam penelitian.
- e. Menentukan variabel dan instrumen penelitian.
- f. Menentukan sumber data yang akan digunakan, yaitu populasi dan sampling.
- g. Menentukan teknik pengumpulan data, dan analisis data.
- h. Penarikan kesimpulan dan pelaporan.

### 3.8 Pengujian Instrumen Penelitian

Sebelum melakukan pengujian sampel, penting untuk menguji pertanyaan dengan menggunakan instrumen uji untuk memastikan tes yang akurat. Seorang peneliti harus memperhatikan persyaratan seperti validitas dan reliabilitas. Adapun berikut adalah tahapan pengujian instrumen

#### 3.8.1 Uji Validitas

Dalam penelitian ini, pengujian validitas sangat penting. Hal ini memberikan pengaruh kepada penelitian apakah penelitian yang dilakukan sah atau tidak. Uji validitas digunakan dalam penelitian untuk mengukur sah atau tidak dalam salah satu metode penelitian, yaitu kuesioner atau angket. Validitas adalah tingkat yang menunjukkan apakah suatu tes mengukur apa yang dimaksudkan. Sebuah data atau informasi dapat dianggap sah jika sesuai dengan kondisi sebenarnya (Magdalena et al., 2021). Adapun rumus yang digunakan yaitu menggunakan teknik dari Karl Pearson dengan rumus korelasi *Pearson product moment* (Sugiyono: 2021).

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

n = Jumlah responden

$\sum XY$  = Jumlah hasil kali skor X dan Y setiap responden

$\sum X$  = Jumlah skor X

$\sum Y$  = Jumlah skor Y

$(\sum X)^2$  = Kuadrat jumlah skor X

$(\sum Y)^2$  = Kuadrat jumlah skor Y

Kemudian hasilnya dibandingkan dengan nilai r tabel pada taraf signifikan kepercayaan 5%, apabila r hitung > r tabel, maka butir tes tersebut dikatakan valid. Sedangkan apabila r hitung ≤ r tabel maka butir tes dikatakan tidak valid. Sehingga penafsiran koefisien validitas ditentukan dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3. 5.** Kriteria Tingkat Validitas

Indeks Validitas	Klasifikasi
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,00	Sangat Kuat

### 3.8.2 Uji Realibilitas

Reabilitas adalah pengujian untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula. Realibilitas merupakan konsistensi dari serangkaian pengukuran yang digunakan. Hal ini memberikan suatu gambaran hasil apakah pengukuran dalam suatu penelitian lebih subjektif, apakah objek dalam penelitian memberikan bobot yang mirip atau sama. Dalam suatu penelitian, tinggi rendahnya realibilitas tergantung pada nilai koefisien realibilitas. Adapun rumus pengujian reabilitas menggunakan rumus *spearman Brown* (Sugiyono: 2021) :

$$r_i = \frac{2.r_b}{1+r_b}$$

Keterangan:

$r_i$  = Reliabilitas internal seluruh instrument

$r_b$  = Korelasi *product moment* antara belahan pertama dan kedua

Untuk penafsiran harga reliabilitas butir soal, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. 6.** Kriteria Tingkat Reliabilitas Soal

Indeks Validitas	Klasifikasi
0,00-0,20	Sangat Rendah
0,20-0,40	Rendah
0,40-0,60	Sedang
0,60-0,80	Kuat
0,80-1,00	Sangat Kuat

### 3.8.3 Uji Tingkat Kesukaran

Pengujian tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui sukar dan mudahnya suatu soal. Tingkat kesukaran ditentukan dengan rumus sebagai berikut (Sugiyono: 2021) :

$$TK = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

B = Banyaknya peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik

Untuk penafsiran tingkat kesukaran butir soal, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. 7.** Kriteria Tingkat Kesukaran Soal

Besarnya TK	Klasifikasi
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah

## 3.9 Teknik Analisis Data

### 3.9.1 Uji Tingkat Pencapaian Media

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis validitas dan analisis Efektifitas. Berikut adalah uraian dari analisis data yang digunakan.

## 1. Analisis Validitas

Data penelitian yang diperoleh dari angket *review* dari ahli materi dan ahli media dianalisis untuk kemudian diinterpretasikan. Pengumpulan data digunakan dengan angket dengan skala likert yaitu berupa skor dari skala 1-5. Analisis ini dilakukan untuk mengolah data yang diperoleh dari angket dalam bentuk deskriptif persentase. Skor yang didapatkan dari setiap pertanyaan dijumlahkan, dirata-ratakan, kemudian diubah menjadi bentuk persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari subjek sebagai berikut:

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Ps = Persentase

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor ideal

**Tabel 3. 8.** Interpretasi Data Persentase

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1	$90 < x \leq 100$	Sangat Valid
2	$80 < x \leq 90$	Valid
3	$65 < x \leq 80$	Cukup Valid
4	$55 < x \leq 65$	Kurang Valid
5	$x \leq 54$	Tidak Valid

(Sumber: Fitra & Maksum, 2021, dengan penyesuaian)

Berdasarkan tabel 3.8. media pembelajaran yang cukup valid dan cukup layak digunakan memiliki persentase dengan skor sebesar  $\geq 65\%$ . Selanjutnya, untuk perolehan data hasil belajar peserta didik, peneliti menggunakan tes ketuntasan hasil belajar. Penulis sebelumnya mengujicobakan produk tersebut. Kemudian setelah pengujian, peneliti melakukan tes ketuntasan hasil belajar untuk melihat dampak yang dihasilkan dari penggunaan produk tersebut.

## 2. Ketuntasan Hasil Belajar

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada hasil belajar peserta didik. Tujuan dari analisis hasil pembelajaran adalah untuk menilai hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif. Hasil belajar tersebut dapat dihitung melalui penggunaan soal yang telah disediakan. Ketuntasan hasil belajar

dinilai dari standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hasil belajar yang telah ditetapkan sebesar 65. Adapun rumus prosentase ketuntasan hasil belajar peserta didik sebagai berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum \text{peserta didik tuntas}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100\%$$

Untuk prosentase peserta didik yang belum tuntas dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum \text{siswa belum tuntas}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Kemudian, dihitung rata-rata nilai kelas yang dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata nilai kelas} = \frac{\sum \text{nilai peserta didik}}{\sum \text{peserta didik}}$$

Hasil belajar dikatakan baik jika nilai hasil belajar peserta didik mencapai  $\geq 65$  yang sudah ditetapkan oleh pihak sekolah di SMKN 2 Garut.

### 3. Analisis Efektifitas

Analisis efektifitas penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan pengujian terhadap penilaian hasil belajar peserta didik. Pengujian dilakukan dengan melihat hasil belajar terhadap media. Pengujiannya dapat dilakukan dengan melakukan perhitungan secara klasikal dengan rumus:

$$\text{Ketentuan Klasikal} = \frac{\text{Skor yang tuntas}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Besar presentase tingkat efektifmya media digunakan dalam pembelajaran dapat dilihat dari tabel 3.9. berikut ini:

**Tabel 3. 9.** Tingkat Keefektifan Media

<b>No</b>	<b>Tingkat Pencapaian (%)</b>	<b>Kategori</b>
1	$90 < x \leq 100$	Sangat Efektif
2	$80 < x \leq 90$	Efektif
3	$65 < x \leq 80$	Cukup Efektif
4	$55 < x \leq 65$	Kurang Efektif
5	$x \leq 54$	Tidak Efektif

(Sumber: Fitra & Maksum, 2021, dengan penyesuaian)