

BAB III METODE PENELITIAN

3.3 Jenis dan Desain Penelitian

3.3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Jenis penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berdasarkan angka-angka dan analisis dengan menggunakan statistik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimental. Pre-eksperimental merupakan metode yang digunakan untuk melaksanakan penelitian yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding. Penentuan jenis penelitian ini didasarkan pada penelitian yang hanya mendeskripsikan pengaruh implementasi strategi pembelajaran *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) berbantuan media komik digital terhadap keterampilan membaca pemahaman, sehingga dalam penelitian akan diteliti ada tidaknya hubungan sebab akibat, yaitu dengan mengetahui dan mengamati hasil dari suatu perlakuan yang dikenakan pada subjek penelitian.

3.3.2 Desain Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Pada desain penelitian ini menempuh tiga langkah yakni terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan, kemudian memberikan perlakuan berupa penerapan SQ3R berbantuan media komik digital, dan memberikan *posttest* untuk mengukur membaca pemahaman siswa setelah memberikan perlakuan. Desain penelitian ini digunakan karena dalam penelitian ini peneliti hanya meneliti pada satu kelompok saja tidak ada kelompok pembanding. Rancangan penelitian *one group pretest-posttest design* ini dapat digambarkan sebagai berikut (Sugiyono, 2010:111):

$O_1 \times O_2$

Keterangan :

O_1 : Tes awal yang dilakukan sebelum eksperimen (*pretest*)

X : Diberikan perlakuan dengan penerapan strategi pembelajaran SQ3R

berbantuan media komik digital

O₂ : Tes akhir yang dilakukan sesudah eksperimen (*posttest*) .

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa SD di Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat.

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian ini yaitu salah satu kelas di SDS IT Cendekia yaitu kelas VB Tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 24 siswa. Penentuan sampel dalam penelitian ini didasarkan pada ketersediaan dari pihak sekolah dan kemudahan perizinan penelitian di tempat penelitian.

3.5 Definisi Operasional

Beberapa hal harus dijelaskan secara singkat untuk memahami konsep penelitian ini. Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel yang dapat mempengaruhi dan menyebabkan perubahan variabel terikat adalah variabel bebas. Variabel bebas untuk penelitian ini ialah strategi SQ3R dan media komik digital, sedangkan variabel terikat ialah kemampuan membaca

3.5.1 Strategi SQ3R

a. Survey (Survei)

Pada tahap ini, peserta didik melakukan pengamatan terhadap bahan bacaan dengan membaca judul, subjudul, dan gambar atau ilustrasi yang terdapat dalam bacaan.

b. Question (Pertanyaan)

Pada tahap ini, peserta didik membuat pertanyaan-pertanyaan tentang bacaan yang akan dibaca.

c. Read (Membaca)

Pada tahap ini, peserta didik membaca bahan bacaan dengan cermat dan teliti.

d. Recite (Mengulang)

Pada tahap ini, peserta didik mengulang kembali isi bacaan dengan cara menceritakannya kepada orang lain atau menuliskan jawaban atas pertanyaan yang sudah dibuat.

Desti Setianingsih, 2024

PENGARUH STRATEGI *SURVEY*, *QUESTION*, *READ*, *RECITE*, *REVIEW* (SQ3R) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

e. *Review* (Merenungkan)

Pada tahap ini, peserta didik merenungkan kembali isi bacaan dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

3.5.2 Media Komik Digital

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media komik digital. Media komik digital ini dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman peserta didik.

3.5.3 Kemampuan Membaca Pemahaman

Kemampuan membaca pemahaman merupakan variabel terikat yang dilambangkan dengan (Y). Kemampuan membaca pemahaman dapat diukur melalui:

- a. Mampu menjawab pertanyaan tentang isi bacaan
- b. Memahami makna kata-kata yang dibaca
- c. Memahami pokok pikiran dari suatu bahan bacaan yang dibaca
- d. Menghasilkan rangkuman teks secara tertulis dengan bahasa sendiri

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik dalam pengumpulan data menggunakan teknik *Quota Sampling*. (Margono, 2004, p. 125) mengatakan teknik ini tidak memperhitungkan jumlah populasi namun mengklasifikasikan pada beberapa kelompok. Memberikan jatah sampel yang telah ditentukan terhadap kelompok. Rancangan peneliti ini mempunyai tahapan, tahapan awal, pelaksanaan dan tahapan analisis. Tahap persiapan yaitu:

- a. Melakukan survey di sekolah tempat peneliti.
- b. Menyusun penelitian.
- c. Mengatur instrumen pembelajaran.

Teknik ini ialah cara atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data supaya mempermudah pekerjaan dan menghasilkan yang terbaik. Instrumen memudahkan peneliti untuk mendapatkan data:

- a. Teknik Tes

Tes berguna mendapatkan pengetahuan keterampilan membaca pemahaman peserta didik muatan pelajar Bahasa Indonesia setelah proses kegiatan belajar dilaksanakan. Tes merupakan alat ukur dari rangkaian pertanyaan yang

Desti Setianingsih, 2024

PENGARUH STRATEGI *SURVEY, QUESTION, READ, RECITE, REVIEW (SQ3R)* BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

memerlukan jawaban, kegunaan tes ini untuk mengukur tingkat pencapaian keberhasilan peserta didik setelah proses belajar menurut (Sunariah, 2014:93). Tes yang diberikan mengarah atas materi pelajaran berguna sebagai bahan peneliti yakni mengenai keterampilan membaca pemahaman melalui penerapan metode SQ3R.

b. Dokumentasi

Aktivitas dokumentasi ini bertujuan mencapai data langsung dari lokasi peneliti. Mencakup buku yang relevan, informasi kegiatan, foto-foto, serta data yang relevan dari penelitian.

3.7 Instrumen Penelitian

Pengukuran alat bantu penelitian yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan penelitian mampu membantu mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi mudah dan lebih sistematis, menurut (Suharsimi, 2013:101). Tes yang digunakan peneliti berbentuk soal. Soal berguna agar hasil kemampuan membaca pemahaman setelah memakai metode SQ3R berbantuan media komik digital dapat terukur. Lembar soal yang digunakan berisikan 5 soal esai yang disesuaikan dengan lima indikator kemampuan membaca pemahaman pada Taksonomi Barret, kelima indikator kemampuan membaca pemahaman pada Taksonomi Barret yaitu pemahaman harfiah, reorganisasi, pemahaman inferensial, evaluasi serta apresiasi. Berikut kisi-kisi mengenai tes membaca pemahaman akan peneliti jelaskan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Tes Membaca Pemahaman

Indikator	Sub Indikator Kemampuan Membaca Pemahaman	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor soal	Soal
Pemahaman harfiah	Memahami isi atau fakta yang terkandung dalam bacaan.	Siswa dapat menganalisis fakta yang terkandung dalam	Essay	2	Apa sa ja kegiatan yang dilakukan berdasarkan bacaan

Indikator	Sub Indikator Kemampuan Membaca Pemahaman	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor soal	Soal
		bacaan. (C4)			komik?
Reorganisasi	Menangkap informasi yang tersirat dalam bacaan.	Siswa dapat menganalisis informasi tersirat dalam bacaan. (C4)	Essay	1	Apakah tema dalam teks bacaan komik?
Pemahaman inferensial	Menarik kesimpulan berdasarkan bahan bacaan.	Siswa dapat membuat kesimpulan berdasarkan bahan bacaan. (C6)	Essay	5	Berdasarkan bacaan komik tersebut, bagaimana tindakanmu agar lingkungan tetap terjaga?
Evaluasi	Mengungkapkan ide yang dipaparkan penulis dalam bacaan menurut pengetahuan dan pemahaman siswa.	Siswa dapat menafsirkan ide yang dipaparkan penulis dalam bacaan menurut pengetahuan dan pemahaman siswa. (C5)	Essay	3	Apa yang terjadi apabila kita melakukan kegiatan yang ada di dalam bacaan komik?

Indikator	Sub Indikator Kemampuan Membaca Pemahaman	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor soal	Soal
Apresiasi	Mengaitkan sikap dalam kehidupan sehari-hari.	Siswa dapat mengaitkan sikap dalam kehidupan sehari-hari. (C4)	Essay	4	Baik atau burukkah kegiatan yang ada di dalam bacaan komik? Jelaskan alasanmumu!

Tabel 3.2 Rubrik Penilaian Membaca Pemahaman

Indikator kemampuan Membaca Pemahaman	Penilaian membaca pemahaman	Kriteria			
		4	3	2	1
Pemahaman hariah	Siswa dapat memahami isi atau fakta yang terkandung dalam bacaan.	Jika siswa dapat menyebutkan kegiatan yang dilakukan berdasarkan komik dengan benar dan sesuai	Jika siswa dapat menyebutkan kegiatan yang dilakukan berdasarkan komik dengan benar namun kurang sesuai	Jika siswa dapat menyebutkan kegiatan yang dilakukan berdasarkan komik namun kurang benar dan sesuai	Jika siswa tidak dapat menyebutkan kegiatan yang dilakukan berdasarkan komik

Indikator kemampuan Membaca Pemahaman	Penilaian membaca pemahaman	Kriteria			
		4	3	2	1
Reorganisasi	Siswa dapat menangkap informasi yang tersirat dalam bacaan.	Jika siswa dapat menemukan tema berdasarkan komik dengan sesuai dan lengkap	Jika siswa dapat menemukan tema berdasarkan komik namun kurang lengkap	Jika siswa dapat menemukan tema berdasarkan komik namun kurang sesuai	Jika siswa dapat menemukan tema berdasarkan komik
Pemahaman inferensial	Siswa dapat menarik kesimpulan berdasarkan bahan bacaan.	Jika siswa dapat membuat kesimpulan berdasarkan komik dengan sesuai dan lengkap	Jika siswa dapat membuat kesimpulan berdasarkan komik namun kurang lengkap	Jika siswa dapat membuat kesimpulan berdasarkan komik namun kurang sesuai	Jika siswa tidak dapat membuat kesimpulan berdasarkan komik
Evaluasi	Siswa dapat mengungkapkan ide yang dipaparkan penulis dalam bacaan menurut pengetahuan dan	Jika siswa dapat menyebutkan hal yang akan terjadi berdasarkan komik dengan	Jika siswa dapat menyebutkan hal yang akan terjadi berdasarkan komik namun belum	Jika siswa dapat menyebutkan hal yang akan terjadi berdasarkan komik namun kurang	Jika siswa tidak dapat menyebutkan hal yang akan terjadi berdasarkan komik

Indikator kemampuan Membaca Pemahaman	Penilaian membaca pemahaman	Kriteria			
		4	3	2	1
	pemahaman siswa.	sesuai dan lengkap	lengkap	sesuai dengan isi dalam bacaan	
Apresiasi	Siswa dapat mengaitkan sikap dalam kehidupan sehari-hari.	Jika siswa dapat menentukan sikap yang diambil dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komik dengan sesuai dan lengkap	Jika siswa dapat menentukan sikap yang diambil dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komik namun kurang lengkap	Jika siswa dapat menentukan sikap yang diambil dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komik namun kurang sesuai	Jika siswa tidak dapat menentukan sikap yang diambil dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komik

3.8 Pengembangan Instrumen

Bentuk tes telah diuji oleh dosen ahli Dr. Neneng Sri Wulan, dosen Bahasa Indonesia Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.

3.8.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan kepada siswa kelas VI SDS IT Cendekia dengan jumlah siswa sebanyak 21 siswa. Uji validitas ini dilakukan dengan bantuan aplikasi Anates V4. Berikut hasil uji validitas soal:

Tabel 3.3 Uji Validitas

No. Butir Soal	Korelasi	Klasifikasi
----------------	----------	-------------

Desti Setianingsih, 2024

PENGARUH STRATEGI *SURVEY, QUESTION, READ, RECITE, REVIEW (SQ3R)* BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

1	0.860	Sangat Signifikan
2	0.604	Signifikan
3	0.784	Sangat Signifikan
4	0.710	Sangat Signifikan
5	0.788	Sangat Signifikan

(Sumber Data : olahan data peneliti, 2024)

Dari tabel di atas, dapat dilihat korelasi, dan klasifikasi dari masing-masing butir soal. Dilihat dari klasifikasinya maka semua butir soal tes dapat digunakan oleh peneliti.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan pada sampel yang sama dengan bantuan Anates V4. Hasil uji validitas soal sebesar 0.66, maka termasuk ke dalam interpretasi sedang.

3.8.3 Uji Tingkat Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran soal dihitung menggunakan Anates V4 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3.4 Uji Tingkat Kesukaran Soal

No. Butir Soal	Tingkat Kesukaran (%)	Tafsiran
1	70.83	Sangat Mudah
2	83.33	Mudah
3	68.75	Sedang
4	77.08	Mudah
5	68.75	Sedang

(Sumber Data : olahan data peneliti, 2024)

3.8.4 Uji Daya Bada Soal

Uji daya beda soal ini dilakukan dengan bantuan Anates V4. Berikut hasil uji daya beda soal:

Tabel 3.5 Uji Daya Bada Soal

No. Soal	Indeks DP (%)	Kriteria
1	58.33	Sangat Baik
2	33.33	Baik

Desti Setianingsih, 2024

PENGARUH STRATEGI *SURVEY, QUESTION, READ, RECITE, REVIEW (SQ3R)* BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

3	54.17	Sangat Baik
4	37.50	Baik
5	62.50	Sangat Baik

(Sumber Data : olahan data peneliti, 2024)

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan oleh peneliti untuk menganalisis data dalam penelitian ini ialah deskriptif kuantitatif. Langkah-langkah yang dilakukan selama proses pengumpulan informasi ialah mengurutkan informasi, mengelola informasi yang telah didapat, menerangkan serta melakukan analisis terhadap informasi yang telah didapat agar fenomena yang telah diteliti dapat digambarkan (Hartono, 2015:2). Kegiatan analisis data bertujuan agar diketahui pengaruh dari penerapan strategi SQ3R berbantuan media komik digital terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas VB SDS IT Cendekia Kabupaten Purwakarta.

3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas berfungsi untuk mendapatkan Uji normalitas untuk menunjukkan terkait sebaran penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian mendeskripsikan bahwa sampel dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan SPSS 29.0. normal tidaknya data dapat dilihat dari signifikansi. Data dikatakan normal ketika bernilai signifikansi $p > 0.05$. Adapun hipotesis yang dipakai oleh peneliti yakni:

H_0 = berdistribusi normal.

H_1 = tidak berdistribusi normal.

Interpretasi hasil uji normalitas daengan melihat *Asymp. Sig. (2tailed)*. Adapun interpretasi dari uji normalitas sebagai berikut:

Jika nilai Signifikansi > 0.05 maka nilai residual berdistribusi normal.

Jika nilai Signifikans < 0.05 maka nilai residual tidak berdistribusi normal

3.9.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas diterapkan untuk menunjukkan kesamaan varians populasi dengan distribusi normal. Tujuan lain yakni untuk menunjukkan apakah sampel mempunyai kesamaan varians atau tidak serta menandakan perbedaan antar varians. Meneliti uji homogenitas variansi menggunakan uji statistik (*tes of variance*) pada distribusi nilai yang telah didapatkan. Perhitungan pada hasil yang

Desti Setianingsih, 2024

PENGARUH STRATEGI *SURVEY, QUESTION, READ, RECITE, REVIEW (SQ3R)* BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

telah ditentukan kemudian dikonsultasikan dengan nilai F . jika $F_h < F_t$ maka dapat dinyatakan bahwa *pre-test* dan *posttest* tersebut variannya tidak terdapat perbedaan yang signifikan atau *homogeny*. F_h adalah F yang didapatkan melalui perhitungan dan F_t adalah nilai yang didapatkan dari tabel. Tarif signifikan yang ditetapkan sebesar 0.05. Seluruh proses perhitungan dilakukan dengan menggunakan *SPSS 29.0*

3.9.3 Uji T

Uji T berguna untuk mencari perbedaan antara hasil *pre-test* membaca pemahaman sebelum menggunakan SQ3R berbantuan media komik digital serta *post-test* membaca pemahaman sesudah menggunakan SQ3R berbantuan media komik digital. Uji T ini dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS. Sebelum dilakukan uji t, peneliti menentukan hipotesis terlebih dahulu.

Hipotesis:

H_0 = kedua populasi mempunyai variansi yang homogen.

H_1 = kedua populasi mempunyai variansi tidak homogen.

Berikut adalah langkah-langkah uji t dengan bantuan IBM SPSS :

Buka aplikasi IBM SPSS.

1. Sebelum menginput data, lakukan ketentuan-ketentuan yang sesuai di variabel view terlebih dahulu.
2. Input data pada kolom yang telah tersedia di data view.
3. Pada menu utama SPSS, pilih menu *analyze* → *Compare Means* → *One-Sample T Test*.
4. Pada kotak one simple t test, klik *pre-test* dan *post-test* kemudian klik tanda panah di tengah untuk memindahkan ke test variabel (s).
5. Klik OK.

Kemudian akan muncul output hasil t-test dengan keputusan sebagai berikut:

Jika nilai asymp. Sig < 0.05 maka H_0 diterima.

Jika nilai asymp. Sig > 0.05 maka H_1 ditolak.

3.9.4 Uji Regresi

Uji Regresi dilakukan agar memahami adanya pengaruh model SQ3R berbantuan media komik digital terhadap membaca pemahaman atau melakukan

Desti Setianingsih, 2024

PENGARUH STRATEGI *SURVEY, QUESTION, READ, RECITE, REVIEW (SQ3R)* BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

prediksi seberapa tinggi nilai variabel independen bila nilai independen di ubah-ubah. Maka dari itu analisis regresi yang digunakan ialah analisis liener sederhana. (Sugiyono, 2016) menyatakan tujuan regresi sederhana dilaksanakan atas hubungan satu variabel independen melalui satu variabel independen. Dalam uraian regresi linier sederhana membentuk bagian dari analisis regresi yang bermaksud untuk melakukan analisi terhadap hubungan linier antar dua variabel. Hubungan linier disebutkan pada persamaan sebagai persamaan regresi. (Lestari, 2015, p. 323) menyatakan bahwa melakuakn analisis regresi dengan menggunakan bantuan Software SPSS. Beberapa langkah-langkah dalam penggunaan aplikasi SPSS antara lain:

- a. Menentukan Persamaan Regresi
 - a. *Input* data dalam DataSet, kemudian namai kedua variabel yang ada dalam variabel *view* menggunakan skala pengukuran (*measure*): *scale*.
 - b. Selanjutnya klik menu *analyze* → *Regression* → *Linier* yang terdapat dalam menu utama.
 - c. Kemudian *input* variabel X pada kolom *Independent* serta variabel Y pada kolom *Dependet* serta Masukkan variabel Y ke kolom *Dependent*, selanjutnya klik statistik.
 - d. Berikan ceklis *mark* pada kolom *Estimates*, kolom *Confidence intervals*, kolom *model fit*, kolom *R square Change*, dan kolom *Descriptive*. Kemudian klik *Continue*.
 - e. Selanjutnya pilih *Ok*.
- b. Uji Linieritas
 - a. Klik menu *analyze compare means means* yang terdapat dalam menu utama.
 - b. Kemudian *input* variabel X ke dalam kolom *Independent list* serta *input* variabel Y ke dalam kolom *Dependent list*. Setelah itu klik *options*.
 - c. Langkah selanjutnya adalah memindahkan *option mean*, number of cases, serta standard devivation yang berada di kolom *Statistuc* menuju kolo *cell statistics* menggunakan tanda panah, setelah itu berukan tanda ceklis dalam *options test for linearty* lalu klik *continue*.

d. Pilih Ok.

Hipotesis:

- a. Jika nilai signifikansi < 0.05 artinya variabel X memiliki pengaruh terhadap variabel Y.
- b. Jika nilai signifikansi > 0.05 artinya variabel X tidak memiliki pengaruh terhadap variabel Y.

3.9.5 Uji N-gain

Lestari (2015:234) berpendapat bahwa data n-gain digunakan agar diketahui apakah perlakuan yang diberikan dapat meningkatkan keterampilan dari peserta didik. N-Gain dapat menunjukkan efektivitas dari penerapan teknik tertentu yang diterapkan pada penelitian *one-group (pretest-posttest)*. Selain itu tujuan n-gain yakni merupakan selisih dari nilai hasil kegiatan *pretest* dan *posttest*. Dilakukan nya uji N-Gain agar menunjukkan nilai penguatan untuk gambaran, peningkatan membaca pemahaman. Adapun rumus.

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Setelah menghitung N-Gain, kemudian dilakukan interpretasi sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kategori Skor N-gain

Nilai N-Gain	Interpretasi
$G \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
$G \leq 0,3$	Rendah

(Sumber: Melzer dalam Syahfitri, 2008:33)