

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* atau R&D atau penelitian dan pengembangan (litbang). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya (Purnama, 2016). Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang diawali dengan penelitian kemudian dilanjutkan dengan pengembangan. Tahapan penelitian dilaksanakan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pengguna sedangkan tahap pengembangan dilaksanakan untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran (Prasetyo, 2014). Penelitian dan pengembangan juga merupakan metode dan langkah untuk mengembangkan serta menyempurnakan produk yang telah ada untuk kemudian diuji keefektivasannya sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan (Okpatrioka, 2023).

3.1.2 Desain Penelitian

Pada penelitian ini akan dilaksanakan alur penelitian model ADDIE yang memiliki kepanjangan *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Sesuai dengan namanya, alur pada penelitian model ADDIE meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Konsep model ADDIE bertujuan untuk mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran (Hidayat & Nizar, 2021).

3.2 Definisi Operasional

Definisi operasional dibuat dengan maksud agar tidak terjadi miskonsepsi atau penafsiran ganda terhadap istilah-istilah pada penelitian ini. Berikut merupakan definisi operasional yang tertera pada penelitian ini.

a) Media *Flipbook*

Flipbook merupakan sebuah buku digital interaktif yang dapat diakses secara *online* maupun *offline*. Media *flipbook* merupakan media digital yang memiliki unsur multimedia dan memiliki ilustrasi efek seperti lembaran kertas ketika dibuka

(Saparina dkk., 2020). Di dalamnya, *flipbook* memuat berbagai macam elemen seperti teks, gambar, video, dan audio sehingga dapat dikatakan multimedia. Pada penelitian ini, media *flipbook* dirancang melalui situs Heyzine.

b) Audio

Media audio pada *flipbook* dimuat melalui perekaman lisan dari teks bacaan yang tertera. Audio perekaman yang telah dibuat kemudian dikemas pada sebuah video yang dilengkapi dengan teks lirik yang memiliki efek timbul pada kata yang sedang dibacakan. Selain itu pada video juga dilengkapi dengan indikator tinggi rendah atau intonasi dari setiap kata yang dibacakan. Audio memiliki peranan penting dalam media yang dikembangkan karena berhubungan dengan sarana pemodelan untuk contoh membaca nyaring teks yang ideal.

c) Membaca Nyaring

Membaca nyaring merupakan salah satu keterampilan berbahasa di mana pembaca fokus dalam membunyikan suatu bacaan dengan memperhatikan ketentuan aspek membaca yang tepat meliputi lafal, intonasi, artikulasi, serta nada bacaan agar pendengar dan pembaca dapat menangkap informasi yang disampaikan dengan baik. Dalam penelitian ini, membaca nyaring menjadi keterampilan yang difokuskan.

3.3 Lokasi, Waktu, dan Partisipan Penelitian

3.3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di sekolah dasar yaitu SD Negeri Talun 07 yang berlokasi di Jalan Oma Anggawisastra No. 155, Cieuri, Lampegan, Kecamatan Ibum, Kabupaten Bandung.

3.3.2 Waktu Penelitian

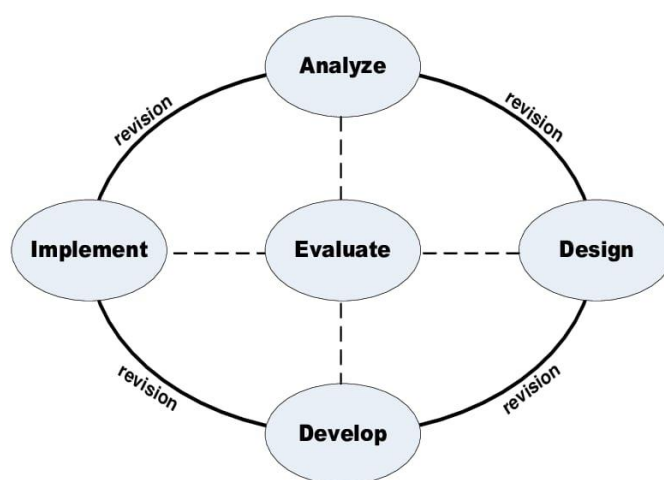
Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2024 dimulai dari penyusunan proposal penelitian sampai pada bulan Juni 2024.

3.3.3 Partisipan Penelitian

Partisipan dari penelitian ini yaitu dua belas peserta didik dari kelas II beserta guru kelas II di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Selain itu, pada penelitian ini juga melibatkan dua ahli media dan dua ahli materi yang berperan dalam memeriksa kelayakan dari media *flipbook* berbantuan audio yang telah dirancang.

3.4 Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti mengaplikasikan model ADDIE yang telah disesuaikan sebagai prosedur penelitian. Model ADDIE adalah singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*. ADDIE termasuk ke dalam konsep pengembangan produk yang sistematis (Asmayanti dkk., 2020). Media *flipbook* berbantuan audio merupakan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Sesuai dengan namanya, pada model ADDIE terdapat lima rangkaian prosedur penelitian yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* seperti pada gambar di bawah.



Gambar 3. 2 Tahapan Model ADDIE (Anggraeni dkk., 2019)

3.4.1 Tahapan Analisis

Pada tahap analisis, peneliti melaksanakan kajian pustaka berdasarkan penelitian relevan yang telah dilaksanakan sebelumnya. Analisis juga dilaksanakan di lapangan melalui penggalian data dan informasi melalui kegiatan wawancara pada guru kelas II SD mengenai masalah belajar, kemampuan peserta didik, media dan metode pembelajaran di kelas, serta karakteristik peserta didik. Selain itu, dilakukan pula analisis mengenai konten berdasarkan kurikulum yang berlaku, analisis kebutuhan pengguna, dan analisis mengenai kebutuhan perangkat keras maupun lunak. Pada tahap ini, dirancang instrumen penelitian berupa pedoman wawancara untuk menggali informasi secara sistematis, mendalam, dan akurat bersama narasumber.

3.4.2 Tahapan Desain

Pada tahap desain, peneliti mulai menentukan dan melakukan perancangan produk berdasarkan informasi yang telah didapatkan sebelumnya. Pada tahap ini dirancang Garis Besar Penggunaan Media (GBPM), *flowchart*, pembuatan konten dan desain media. Perancangan desain produk harus mempertimbangkan beberapa hal di antaranya adalah kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik serta dapat menjadi solusi dari masalah yang ada (Hidayat & Nizar, 2021). Pada tahap ini peneliti juga menyusun prosedur penilaian pengembangan media melalui lembar validasi untuk kebutuhan ahli media dan ahli materi, angket tanggapan guru, angket tanggapan peserta didik.

3.4.3 Tahapan Pengembangan

Pelaksanaan pengembangan produk dimulai pada tahap *development* atau pengembangan. Pada tahapan ini seluruh elemen yang telah dirancang sebelumnya kemudian digabungkan menjadi sebuah media berbentuk *flipbook*. *Flipbook* yang telah dibuat kemudian dimodifikasi fiturnya sesuai dengan tujuan dari pengembangan media, dimulai dari penambahan judul dan deskripsi, penambahan latar belakang gambar dan latar musik, penambahan fitur tombol, serta penambahan efek animasi pada halaman. Pada tahapan ini juga dilaksanakan validasi pada segi media dan materi sebelum produk diuji cobakan ke lapangan. Validasi media dilaksanakan oleh dua validator ahli media dan validasi materi dilaksanakan oleh dua validator ahli materi. Jika pada tahap validasi terdapat revisi atau saran perbaikan dari ahli media, ahli materi, maupun ahli bahasa, peneliti harus memperbaiki produk terlebih dahulu berdasarkan saran yang diberikan untuk kemudian divalidasi ulang oleh ahli media maupun ahli materi

3.4.4 Tahapan Implementasi

Selanjutnya produk baru dapat diuji cobakan atau diimplementasikan pada tahap implementasi setelah ahli media dan ahli materi menyatakan produk layak dan memberikan persetujuan untuk diuji cobakan pada peserta didik di lapangan untuk kemudian diketahui kelayakan produk. Pada tahap ini, dilakukan implementasi atau uji coba kepada guru kelas II SDN Talun 07 dan uji coba kelompok kecil dengan jumlah peserta didik yaitu sejumlah dua belas orang. Menurut Branch (2009) (dalam Suryani dkk., 2019) pada uji coba kelompok kecil

jumlah peserta didik yang optimal antara 8 sampai 20. yang kemudian diberikan angket respon untuk guru dan peserta didik. Uji coba terbatas yang dilaksanakan kepada dua belas peserta didik dipilih berdasarkan tingkat keterampilan membacanya dimulai dari peserta didik yang memiliki kemampuan membaca tinggi, sedang, dan rendah.

3.4.5 Tahapan Evaluasi

Tahap evaluasi pada model ADDIE dilakukan berdasarkan umpan balik dari para ahli, peserta didik, maupun guru yang diperoleh melalui angket yang sebelumnya telah disebarakan pada tahap validasi dan tahap uji coba terbatas.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data berfungsi untuk mengumpulkan informasi maupun data yang valid sebagai syarat tercapainya suatu tujuan penelitian. Pada penelitian ini dilakukan teknik pengumpulan data berupa wawancara, angket, dan dokumentasi.

3.5.1 Wawancara

Wawancara dilaksanakan untuk menggali informasi dan data dari narasumber yaitu wali kelas II SDN Talun 07 mengenai kebutuhan belajar peserta didik. Wawancara dilaksanakan dengan melaksanakan tanya jawab dan diskusi berdasarkan pedoman wawancara yang telah disusun sebelumnya melalui instrumen wawancara sehingga penggalan informasi lebih jelas, mendalam, dan terstruktur. Sejalan dengan Sugiyono (2014) yang menjelaskan bahwa wawancara dilaksanakan apabila peneliti ingin menggali informasi mengenai masalah yang muncul pada saat penelitian.

3.5.2 Angket

Angket digunakan untuk mengetahui kualitas suatu produk yang telah dikembangkan melalui pengujian kelayakan produk dari berbagai aspek seperti media, materi, bahasa maupun kepuasan pengguna. Teknik angket dilaksanakan dengan cara pengisian kuesioner atau pertanyaan pada angket yang telah disusun sebelumnya secara terstruktur, sistematis, dan mendalam menggunakan skala likert.

3.5.3 Dokumentasi

Dokumen adalah catatan peristiwa masa lalu, dapat berbentuk tulisan, gambar, atau dibuat dalam bentuk karya seni besar (Sugiyono, 2014). Pada penelitian ini

diambil dokumen berbentuk gambar yaitu foto dari media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk kemudian dianalisis desainnya, juga foto dari proses kegiatan pada penerapan media pembelajaran sebagai pendukung pada penelitian.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini yaitu pedoman wawancara, lembar angket validasi untuk media, materi, dan respon pengguna.

3.6.1 Instrumen Wawancara

Kegiatan wawancara dilaksanakan melalui pertanyaan seputar karakteristik dan gaya belajar peserta didik, proses pembelajaran termasuk metode dan media pembelajaran yang digunakan, maupun mengenai permasalahan belajar peserta didik khususnya dalam keterampilan membaca.

Terdapat lima indikator pembelajaran efektif, yaitu: (1) manajemen pelaksanaan pembelajaran, (2) proses komunikasi, (3) umpan balik peserta didik, (4) kegiatan belajar, (5) hasil belajar (Bistari, 2018). Rivai (2009) dalam (Pratiwi & Meilani, 2018) menyebutkan bahwa indikator untuk mengukur penggunaan media pembelajaran di kelas, terdiri dari: (1) relevansi, (2) kemampuan guru, (3) kemudahan penggunaan media pembelajaran, dan (4) kebermanfaatan media pembelajaran. Sedangkan indikator untuk mengetahui karakteristik peserta didik mencakup (1) perkembangan intelektual dan emosi dan (2) perkembangan bahasa (Meriyanti, 2015).

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Wawancara

| Variabel | Indikator |
|---------------------|------------------------------------|
| Proses Pembelajaran | Manajemen pelaksanaan pembelajaran |
| | Proses komunikasi |
| | Umpan balik peserta didik |
| | Kegiatan belajar |
| | Hasil belajar |
| Media Pembelajaran | Relevansi |

| | |
|-----------------------------|--------------------------|
| | Kemampuan Guru |
| | Kemudahan Penggunaan |
| | Kebermanfaatan |
| Karakteristik Peserta Didik | Perkembangan Emosi |
| | Perkembangan Intelektual |
| | Perkembangan Bahasa |

3.6.2 Lembar Validasi Ahli Media

Lembar angket validasi ahli media dibuat bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. Aspek yang dipertimbangkan pada validasi media yaitu dari segi media dan tampilan yang terdapat pada produk *flipbook* berbantuan audio.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

| Aspek | Kriteria Penilaian | Indikator | |
|-------------------------------|-------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| Penyajian Desain | Tampilan | Tampilan desain sampul | |
| | | Tampilan elemen gambar | |
| | Kualitas warna | Komposisi warna desain | |
| | | Proporsi tata letak desain | Proporsi tata letak judul |
| | | | Proporsi tata letak tulisan |
| | Kerapihan penyajian | Proporsi tata letak tombol | |
| | | Kerapihan tata letak teks | |
| | | Kerapihan tata letak gambar | |
| | Kualitas gambar | Kerapihan tata letak tombol | |
| | | Kejelasan gambar | |
| Ukuran gambar | | | |
| Kesesuaian penggunaan tulisan | Kesesuaian jenis huruf | | |
| | Kesesuaian ukuran huruf | | |
| | Kesesuaian ukuran judul | | |
| Konsistensi penulisan | Spasi antar baris | | |
| | Spasi antar huruf | | |
| Penyajian Audiovisual | Kualitas suara narator | Artikulasi | |
| | | Tempo suara | |

| | | |
|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| | | Intonasi |
| | | Kejelasan suara |
| | Kualitas suara pada <i>flipbook</i> | Kesesuaian musik latar dengan tema <i>flipbook</i> |
| Interaksi Penggunaan | Tata letak tombol | Kesesuaian ukuran tombol |
| | | Kesesuaian bentuk tombol |
| | | Kesesuaian fungsi tombol <i>on/off</i> audio |
| | Aksesibilitas | Kemudahan akses <i>flipbook</i> |
| | | Kemudahan dalam menggunakan berbagai fitur <i>flipbook</i> |
| Kemudahan dalam membuka <i>flipbook</i> Kemudahan dalam menutup <i>flipbook</i> | | |
| Efisiensi | Efisiensi | Efisiensi waktu |
| | | Efisiensi biaya |
| | | Efisiensi tenaga |
| | | Keamanan bagi peserta didik. |
| Penyajian | Penyajian Pembelajaran | Pemilihan ragam aktivitas belajar |
| | | Keselarasan dengan karakteristik peserta didik |
| | | Kejelasan petunjuk penggunaan |

3.6.3 Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar angket validasi ahli materi dibuat bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dalam aspek materi yang disesuaikan dengan aspek peningkatan keterampilan membaca nyaring.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

| Aspek | Kriteria Penilaian | Indikator |
|------------------|-----------------------|-------------------------------------------------------------------|
| Kelayakan Isi | Relevansi materi | Materi yang disajikan relevan dengan Capaian Pembelajaran (CP) |
| | | Materi yang disajikan relevan dengan Tujuan Pembelajaran (TP) |

| | | |
|---------------------|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | Materi yang disajikan relevan dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) |
| | | Materi yang disajikan relevan dengan jenjang peserta didik |
| Keluasan materi | | Materi yang disajikan memuat konteks masalah yang beragam |
| | | Menyajikan pilihan tema permasalahan yang beragam |
| Penyajian materi | | Bacaan yang disajikan menarik |
| | | Bacaan yang disajikan mudah dipahami |
| Kemutakhiran materi | | Materi yang disajikan memuat konteks masalah dalam kehidupan |
| | | Konteks masalah yang disajikan mengandung unsur kebaruan |
| Kelayakan Penyajian | Keterlibatan peserta didik | Dapat mendorong peserta didik untuk dapat mengemukakan pendapatnya |
| | | Dapat mendorong peserta didik untuk dapat membaca nyaring |
| | Pengalaman belajar | Dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik |
| | | Dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri |
| | | Dapat mendorong peserta didik untuk mengoperasikan teknologi digital |
| | | Dapat mendorong peserta didik untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. |
| | | Dapat mendorong peserta didik untuk mengembangkan motivasinya |
| | | Dapat menarik perhatian peserta didik |

| | | |
|------------------|----------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| | | Dapat menciptakan rasa senang peserta didik |
| | | Dapat mengulang materi yang dipelajari |
| | | Kesesuaian dengan lingkungan belajar |
| | | Kemudahan dalam praktik pembelajaran |
| | | Dapat menjadi stimulus belajar. |
| | Pendukung penyajian | Ilustrasi gambar menarik |
| | | Menyajikan bentuk materi yang beragam melalui teks bacaan dan audio |
| | | Alur cerita mudah dipahami peserta didik |
| | | Menyajikan konteks masalah sesuai dengan kehidupan nyata |
| Kelayakan Bahasa | Kalimat Lugas | Ketepatan struktur kalimat |
| | | Keefektifan kalimat yang digunakan |
| | | Kebakuan istilah yang digunakan |
| | Komunikatif | Memudahkan pemahaman terhadap pesan atau informasi |
| | Dialogis dan interaktif | Mampu memotivasi peserta didik |
| | | Mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis |
| | Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik | Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik |
| | | Kesesuaian dengan tingkat emosional peserta didik |
| | Kesesuaian dengan kaidah bahasa | Ketepatan tata bahasa yang digunakan |
| | | Ketepatan tata ejaan yang digunakan |
| | Penggunaan istilah, simbol, atau ikon | Penggunaan istilah yang tepat dan tidak berubah-ubah |
| | | Penggunaan simbol atau ikon yang tepat dan tidak berubah-ubah |

3.6.4 Lembar Respon Pengguna

Lembar angket respon pengguna diberikan kepada wali kelas dan peserta didik kelas II SD untuk mengetahui kelayakan media *flipbook* berbantuan audio ketika digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Respon Guru

| Aspek | Indikator |
|---------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| Relevan | Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. |
| Kesesuaian dengan karakteristik pebelajar | Sesuai dengan karakteristik peserta didik. |
| Kemampuan menjadi sumber belajar | Dapat menjadi sumber belajar bagi peserta didik dalam melatih keterampilan membaca nyaring. |
| | Mampu membantu peserta didik dalam memahami informasi. |
| Efisiensi dan efektivitas | Efisien waktu. |
| | Efisien biaya. |
| | Efisien tenaga. |
| Keamanan bagi pebelajar | Dapat digunakan secara berulang-ulang. |
| | Aman digunakan dalam pembelajaran. |
| Kemampuan dalam mengembangkan keaktifan pebelajar | Dapat menciptakan motivasi belajar peserta didik. |
| | Dapat mendorong keaktifan peserta didik. |
| | Mampu mengembangkan suasana pembelajaran yang menyenangkan. |
| Kualitas media | Memiliki kualitas yang sesuai dengan media pembelajaran membaca nyaring. |

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Respon Peserta Didik

| Aspek | Indikator | Nomor Item Pertanyaan | |
|---------------------------------------------|--------------------------------------------|-----------------------|---------|
| | | Positif | Negatif |
| Respon peserta didik terhadap kemudahan dan | Menunjukkan kemudahan dalam mengoperasikan | 2, 3, 4 | 1, 5 |

| | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|-------|
| kenyamanan penggunaan media <i>flipbook</i> | media <i>flipbook</i> berbantuan audio | | |
| Respon peserta didik terhadap penggunaan media <i>flipbook</i> dalam pembelajaran | Menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran melalui media <i>flipbook</i> berbantuan audio | 6, 8, 9 | 7, 10 |
| Respon peserta didik terhadap kegunaan media <i>flipbook</i> dalam pembelajaran | Menunjukkan kegunaan yang didapatkan dari media <i>flipbook</i> berbantuan audio dalam pembelajaran | 12 | 11,13 |

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil angket atau penilaian dari ahli media, ahli materi, respon pengguna, serta menganalisis hasil wawancara.

3.7.1 Data Kualitatif

3.7.1.1 Hasil Wawancara

Wawancara pada penelitian ini dilakukan pada pra-penelitian yaitu kepada wali kelas II di SDN Talun 07 sebagai upaya memperoleh data untuk menganalisis konten dan materi serta untuk mengetahui kebutuhan dan karakteristik dari pengguna. Data yang diperoleh kemudian direduksi menjadi bentuk yang lebih sederhana sehingga mudah dipahami dan dapat fokus pada bagian yang relevan. Data kualitatif yang telah direduksi kemudian disajikan melalui deskripsi naratif.

3.7.1.2 Dokumentasi

Pada penelitian ini, dokumentasi digunakan sebagai penunjang atau pendukung penelitian di mana dokumentasi yang diambil berupa foto maupun rekaman video yang relevan dengan kegiatan penelitian yang sedang dilaksanakan.

3.7.2 Data Kuantitatif

Analisis kuantitatif deskriptif pada penelitian ini merupakan statistik deskriptif yang digunakan untuk mengolah data berupa hasil angket dari ahli media, ahli materi, dan respon pengguna. Analisis kuantitatif deskriptif bertujuan untuk menggambarkan subjek penelitian berdasarkan data yang didapatkan dari subjek tertentu. Persentase hasil validasi diperoleh berdasarkan skor kriteria penilaian menggunakan skala likert menurut yang disajikan pada tabel 3.6.

Tabel 3. 6 Skala Likert Lembar Validasi

| Nilai Skala | Kriteria |
|-------------|---------------|
| 1 | Sangat Kurang |
| 2 | Kurang |
| 3 | Cukup |
| 4 | Baik |
| 5 | Sangat Baik |

Kemudian, hasil validasi diinterpretasikan menggunakan kriteria berikut (Arikunto, 2009).

Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Validasi

| Persentase (%) | Kriteria |
|----------------|--------------|
| 81 – 100 % | Sangat valid |
| 61 – 85 % | Cukup valid |
| 41 – 60 % | Kurang valid |
| 0 – 20% | Tidak valid |

Selanjutnya, skala likert yang digunakan pada lembar angket respon guru dan peserta didik disajikan pada tabel 3.8.

Tabel 3.8 Skala Likert Lembar Angket Respon

| Nilai Skala | Kriteria |
|-------------|---------------------|
| 1 | Sangat Tidak Setuju |
| 2 | Tidak Setuju |
| 3 | Setuju |
| 4 | Sangat Setuju |

Persentase validitas dan respon didapatkan melalui perhitungan dengan rumus:

$$P (\%) = \frac{\text{Jumlah skor total yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian, hasil respon pengguna diinterpretasikan menggunakan kriteria berikut (Kartini dkk., 2020).

Tabel 3.9 Kriteria Interpretasi Respon Pengguna

| Interval Skor (%) | Kategori |
|--------------------------|-----------------|
| 81 – 100 | Sangat Baik |
| 61 – 80 | Baik |
| 41 – 60 | Cukup |
| 21 – 40 | Kurang |
| 0 – 20 | Sangat Kurang |