

BAB III

METODE PENELITIAN

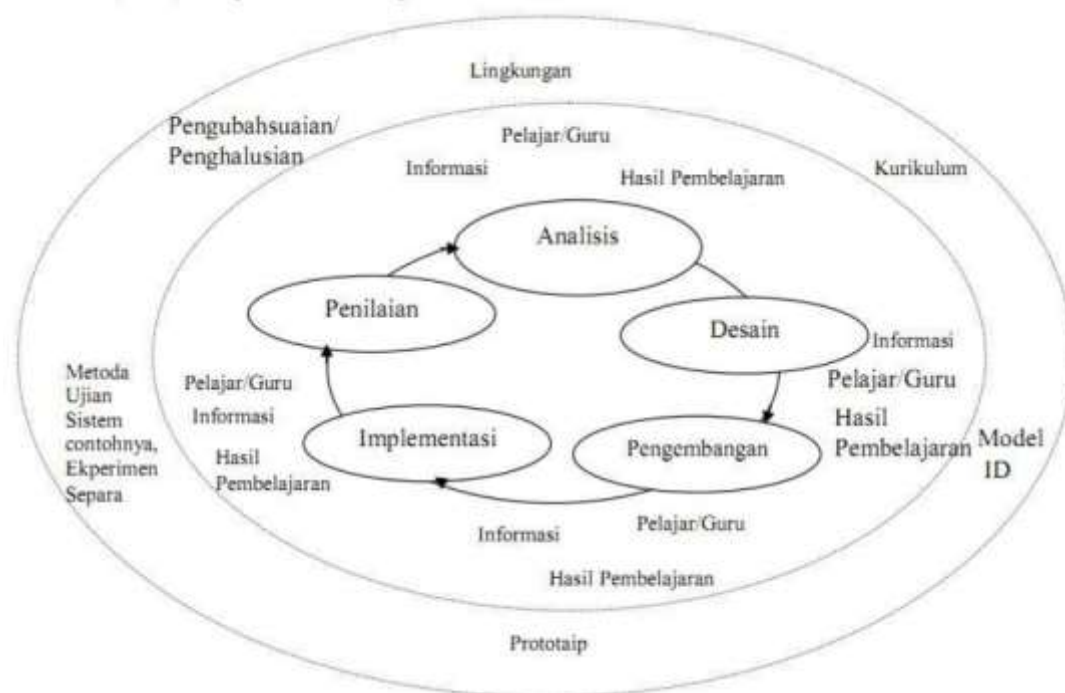
3.1 Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 6), metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan. Metode penelitian secara umum dapat di klasifikasikan menjadi tiga, yaitu metode kuantitatif, kualitatif, dan R&D (*Research & Development*). Metode R&D (*Research & Development*) adalah metode yang digunakan untuk suatu penelitian yang menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015, hlm. 407). Adapun tahap-tahap metode R&D menurut Sugiyono (2011, hlm. 298) adalah sebagai berikut: (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi, (5) Revisi desain, (6) Ujicoba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Ujicoba Pemakaian, (9) Revisi Produk, dan (10) Produksi Massal.

Karena penelitian R&D ini memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga peneliti menggunakan metode ini hanya untuk mengetahui hasil belajar siswa dari aspek kognitif atau pemahaman peserta didik sebelum dan setelah melakukan pembelajaran dengan *e- learning* model kelas terbalik.

3.2 Prosedur Penelitian

Model perancangan sangat diperlukan untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan. Model perencanaan yang digunakan ialah model yang dikembangkan oleh Munir (2002, hlm.53) terdiri dari 5 tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian. Model ini dikenal dengan Siklus Hidup Menyeluruh (SHM). Model Siklus Hidup Menyeluruh digambarkan pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Model Siklus Hidup Menyeluruh (SHM) Menurut Munir (2002)

Peneliti memakai prosedur penelitian ini, karena sesuai dengan metode pengembangan Munir yang dirancang khusus untuk menciptakan suatu perangkat lunak pembelajaran. Tahapan penelitian digambarkan dengan diagram pada Gambar 3.2 beserta penjelasannya:

1. Tahap Analisis

Tahap analisis yaitu tahap yang akan digunakan untuk mengetahui kondisi yang berada di lapangan saat pengujian akan dilakukan. Pada tahap ini, peneliti melakukan studi literatur dan studi lapangan. Tahap awal ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai keadaan lapangan baik berupa potensi ataupun masalah. Pada tahap ini peneliti akan meminta kurikulum pembelajaran serta wawancara kepada guru mata pelajaran dan penyebaran angket kepada siswa yang telah mempelajari mata pelajaran terkait. Bahasan utama materi pembelajaran disesuaikan dengan silabus SMK Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Setelah itu, peneliti melakukan studi literatur tujuan dalam tahap ini adalah untuk mengumpulkan teori-teori pendukung dalam menguraikan penjelasan mengenai *e-learning* dan model pembelajaran kelas terbalik yang bersumber dari jurnal, literatur serta informasi yang berhubungan dengan penelitian.

2. Tahap Desain

Tahap desain yaitu tahapan dimana peneliti mengerjakan perancangan *e-learning* dan menyusun konten yang akan disampaikan pada saat pembelajaran dari materi terkait. Pembuatan *flowchart* dan *storyboard* dilakukan pada tahap ini. Fungsi *flowchart* dalam tahap ini adalah untuk menjelaskan alur penyelesaian dari suatu permasalahan melalui langkah-langkah yang telah ditentukan, sedangkan untuk menjelaskan fungsi-fungsi dari tampilan yang ada di *e-learning* yaitu dengan menggunakan *storyboard*.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan yaitu tahapan dimana peneliti mulai membangun dan mengembangkan *e-learning* model kelas terbalik. Pengembangan ini dimulai dari pengembangan antarmuka, , pengujian *blackbox* kemudian validasi ahli. Jika terdapat kekurangan atau belum sesuai dengan kebutuhan, maka dilakukan perbaikan, hingga *e-learning* dinyatakan layak digunakan pada tahap implementasi.

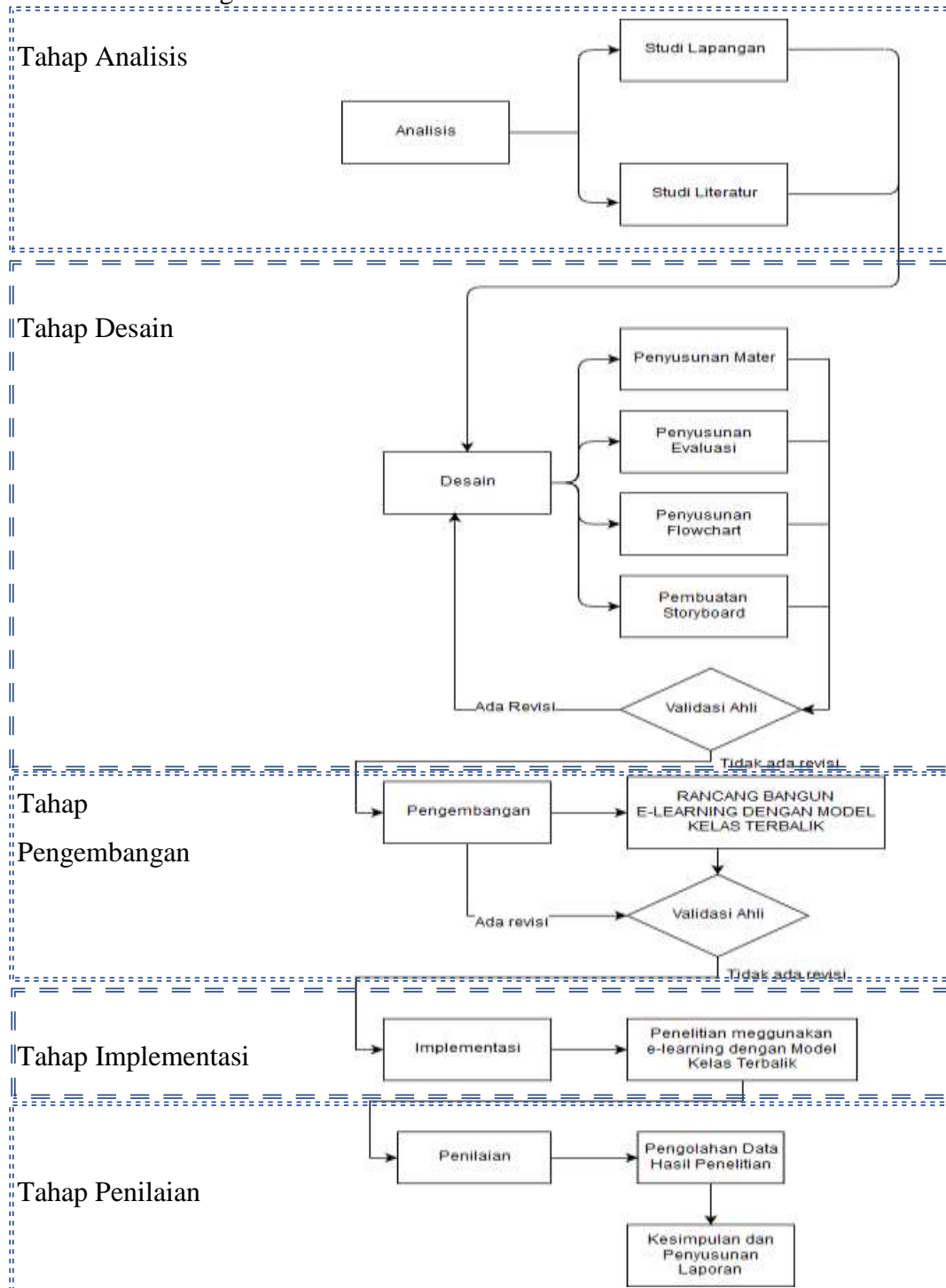
4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi yaitu tahapan dimana peneliti mengimplementasikan *e-learning* yang telah dibangun kepada pengguna. Penerapan ini diawali dengan melakukan uji coba. Setelah uji coba dilakukan, kemudian *e-learning* diterapkan pada pembelajaran di kelas. Sebelum *e-learning* boleh digunakan, siswa terlebih dahulu diberi soal *pretest* pilihan ganda untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum belajar menggunakan *e-learning*, setelah siswa melaksanakan pembelajaran menggunakan *e-learning*, siswa kemudian diberi soal *posttest* pilihan ganda agar peneliti bisa mengetahui ada tidak nya peningkatan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif setelah menggunakan *e-learning* tersebut. Kemudian, untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap *e-learning* yang sudah mereka gunakan dalam pembelajaran siswa juga diberikan angket.

5. Tahap Penilaian

Tahap penilaian yaitu tahap dimana peneliti me-review kelayakan *e-learning* yang telah dibuat, sehingga perbaikan *e-learning* dapat dilakukan jika masih ada kekurangan pada penilaian menurut para ahli pada tahap pengembangan dan

penilaian menurut siswa pada tahap implementasi serta apakah *e-learning* yang dibangun mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital.



Gambar 3. 2 Diagram Tahapan Penelitian *E-learning* dengan Model Kelas Terbalik dari tahap pengembangan Munir

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan yaitu *One-Grup Pretest-Posttest*. Menurut Sugiyono (2015, hlm.110) pada desain ini terdapat Pretest sebelum diberi perlakuan yang dapat dilihat pada Tabel 3.1. Hasil perlakuan dan sebelum perlakuan dapat diketahui lebih akurat setelah dibandingkan.

Tabel 3. 1 *One-Grup Pretest-Posttest* Sugiyono (2015, hlm.11)

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O₂ = Nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

X = Perlakuan dengan menggunakan *e-learning* dengan model kelas terbalik.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015, hlm.117). Penelitian ini dilakukan di SMK PGRI 2 Cimahi.siswa kelas X.

3.4.2 Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2015) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran SMK PGRI 2 Cimahi. Setelah melalui berbagai pertimbangan dan setelah melihat kemampuan sampel yang berbeda-beda, maka peneliti memilih kelas tersebut untuk dijadikan sebagai sampel.

3.4.3 Instrumen Penelitian

Peneliti memerlukan data-data supaya penelitian ini berjalan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Untuk mengumpulkan data-data tersebut, peneliti membutuhkan instrument atau alat, yang digunakan peneliti adalah:

1. Instrumen Studi Lapangan

Instrumen studi lapangan ini digunakan untuk mengetahui pendapat siswa dan guru terhadap materi pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital yang dianggap sulit dalam memahami konsepnya sehingga dapat menguatkan peneliti untuk menyelesaikan masalah yang ada. Peneliti melakukan studi lapangan dengan model wawancara kepada guru dan menyebar angket kepada siswa. Menurut Sugiyono (2015, hlm.194) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan inti permasalahan yang perlu diteliti.

2. Instrumen Tes

Peneliti mendapatkan data instrumen ini dengan cara Pretest dan Posttest. Pretest dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa terhadap materi yang diangkat. Setelah kelas ini diberi perlakuan, selanjutnya dilaksanakan Posttest dengan mengharapkan ada perubahan nilai menjadi lebih baik. Setiap butir soal mencakup ranah kognitif C1, C2, C3 dan C4.

3. Instrumen Validasi Ahli Media dan Materi

Instrumen validasi ahli media dan materi digunakan untuk memverifikasi dan memvalidasi dan melihat kelayakan e-learning dengan model kelas terbalik untuk pembelajaran ini sehingga mendapat saran-saran untuk pengembangan. Instrumen yang diberikan berupa kuisisioner (angket). Angket ini disusun berdasarkan LORI (Learning Object Review Instrument) dan aspek-aspek penilaian perangkat lunak mulai dari aspek interaksi, kegunaan, aksesibilitas hingga reusability yang sudah dikembangkan oleh Wahono (2006). Dari instrumen ini, data yang didapat diukur dengan skala pengukuran Rating Scale yang merupakan alat untuk mengukur nilai yang disusun dalam bentuk pernyataan pada suatu kontinum nilai tertentu. Berikut angket penilaian ahli materi yang telah disusun dapat dilihat pada Tabel 3.2 dan angket penilaian ahli media pada Tabel 3.3:

Tabel 3. 2 Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Kriteria Penelitian	Penilaian				
Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)						
1	Kebenaran dari materi sudah sesuai dengan teori dan konsep	1	2	3	4	5
2	Penggunaan pada bidang keilmuan tepat sasaran	1	2	3	4	5
3	Kedalaman materi	1	2	3	4	5
4	Aktualisasi dan kontekstual	1	2	3	4	5
Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)						
5	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas	1	2	3	4	5
6	Tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum relevan	1	2	3	4	5
7	Jangkauan dan kedalaman tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
8	Penggunaan strategi pembelajaran menggunakan kelas terbalik adalah tepat sasaran.	1	2	3	4	5
9	Materi dan tujuan pembelajaran telah sesuai	1	2	3	4	5
10	Materi mudah untuk dipahami	1	2	3	4	5
11	Runut, sistematis dan alur logika jelas	1	2	3	4	5
12	Uraian pembahasan, jelas, contoh, simulasi dan latihan	1	2	3	4	5
13	Evaluasi termasuk konsisten dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
14	Ketetapan dan ketepatan alat evaluasi	1	2	3	4	5
15	Kualitas bahan bantuan belajar dan kelengkapan	1	2	3	4	5
Umpan balik dan adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)						

No	Kriteria Penelitian	Penilaian				
16	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	1	2	3	4	5
Motivasi (<i>Motivation</i>)						
17	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar	1	2	3	4	5
Presentasi Desain (<i>Presentation Design</i>)						
18	Kreatif dan inovatif (baru, menarik, cerdas, unik dan tidak asal beda)	1	2	3	4	5
19	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif)	1	2	3	4	5
20	Unggul (memiliki kelebihan dibandingkan dengan multimedia pembelajaran lainnya ataupun dengan cara konvensional)	1	2	3	4	5

Tabel 3. 3 Angket Penilaian Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Penilaian				
Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)						
1	Desain multimedia (visual dan audio) dapat membantu dalam mengefisienkan waktu dan Meningkatkan hasil pembelajaran.	1	2	3	4	5
Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)						
2	Navigasi mudah untuk digunakan	1	2	3	4	5
3	Tampilan yang mudah ditebak	1	2	3	4	5
4	Kualitas dari tampilan fitur bantuan	1	2	3	4	5
Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)						
5	Kemudahan untuk mengakses	1	2	3	4	5

No	Kriteria Penilaian	Penilaian				
6	Format penyajian untuk mengakomodasi berbagai pelajar dan desain kontrol.	1	2	3	4	5
Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)						
7	Kemampuan dalam penggunaan untuk berbagai variasi pembelajaran dan pelajar yang berbeda	1	2	3	4	5
Memenuhi Standar (<i>Standards Compliance</i>)						
8	Ketaatan pada spesifikasi standar internasional	1	2	3	4	5

4. Instrumen Tanggapan Siswa

Instrumen ini berupa kuisioner yang bertujuan untuk mengetahui penilaian siswa terhadap *e-learning* dengan model kelas terbalik. Data yang didapat diukur dengan skala *likert*. Angket ini disusun berdasarkan aspek yang telah dijelaskan oleh Wahono (2006) seperti pada Tabel 3.4:

Tabel 3. 4 Angket Penilaian Siswa terhadap Media

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak							
1	<i>Usable</i>	<i>E-learning</i> nyaman untuk digunakan	1	2	3	4	5
2		<i>E-learning</i> mudah untuk digunakan	1	2	3	4	5
3	<i>Reliable</i>	<i>E-learning</i> tidak gampang macet	1	2	3	4	5
4		Tidak ada <i>error</i> ketika digunakan	1	2	3	4	5
5	Kompatibilitas	Dapat dijalankan dikomputer/platform lain	1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran							
6	Interaktivitas	<i>E-learning</i> merespon segala yang Diperintahkan oleh pengguna	1	2	3	4	5
7		Respon dari <i>e-learning</i> mudah dipahami	1	2	3	4	5

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
8	Motivasi	Semangat belajar meningkat	1	2	3	4	5
9		Meningkatkan pemahaman dan menambah pengetahuan	1	2	3	4	5
10	Kesesuaian Bidang Studi	Materi sesuai dengan bahan pelajaran simulasi dan komunikasi digital	1	2	3	4	5
11		Soal-soal atau pertanyaan sesuai dengan materi	1	2	3	4	5
Aspek Komunikasi Visual							
12	Visual	Komposisi warna dan tampilan <i>e-learning</i> menarik	1	2	3	4	5
13		Penjelasan materi berupa unsur visual (gambar dan video)	1	2	3	4	5
14	Layout	Menu-menu yang ada di dalam <i>e-learning</i> diposisikan dengan baik dan tepat	1	2	3	4	5
15		Tampilan menu-menu di dalam <i>e-learning</i>	1	2	3	4	5

3.5 Teknik Analisis Data

Peneliti akan menganalisis data yang didapat dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Berikut teknik analisis data yang akan dilakukan:

1. Analisis Data Instrumen Studi Lapangan

Data yang sudah diperoleh setelah melakukan studi lapangan berupa deskripsi. Hasil tersebut dianalisis peneliti untuk mengambil keputusan.

2. Analisis Data Instrumen Tes

Data instrumen tes digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*. Sebelum

instrumen diberikan kepada siswa, instrumen ini harus melalui tahap ujicoba terlebih dahulu kepada siswa yang sebelumnya sudah pernah mempelajari materi tersebut. Adapun jenis-jenis pengujiannya adalah:

a. Uji Validitas Butir Soal

Menurut Arikunto (2012, hlm.84) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kehandalan suatu instrumen. Jika suatu instrumen yang valid berarti instrument itu adalah sebuah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data yang valid. Berikut rumus korelasi *Product Moment* yang digunakan untuk menguji validitas:

$$r_{XY} = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{n \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}} \dots\dots\dots(III.1)$$

(Arikunto, 2012, hlm. 85)

Keterangan:

r_{xy} = koefisien validitas

N = banyak siswa yang mengikuti tes X = nilai item tes

Y = nilai responden

Nilai r_{xy} yang diperoleh dapat diinterpretasikan ke dalam kriteria yang dijelaskan oleh Arikunto (2012, hlm.89) pada Tabel 3.5.

Tabel 3. 5 Kriteria Koefisien Validitas Butir Soal

Interval	Kriteria
$0,8 < r_{xy} \leq 1,0$	Sangat Tinggi
$0,6 < r_{xy} \leq 0,8$	Tinggi
$0,4 < r_{xy} \leq 0,6$	Cukup
$0,2 < r_{xy} \leq 0,4$	Rendah
$0,0 < r_{xy} \leq 0,2$	Sangat Rendah
$r_{xy} < 0,0$	Tidak Valid

b. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2010) reliabilitas adalah suatu instrumen yang cukup

dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik akan mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang dipercaya. Berikut rumus Spearman Brown yang digunakan untuk menguji reliabilitas:

$$r_{11} = \frac{2 \times r_{1/2/2}}{(1+r_{1/2/2})} \dots \dots \dots \text{(III. 2)}$$

(Arikunto, 2012, hlm. 93)

Keterangan:

$r_{1/2/2}$ = korelasi antara nilai-nilai setiap belahan tes

r_{11} = koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan Nilai r_{11} yang diperoleh dapat diinterpretasikan ke dalam kriteria yang dijelaskan oleh Arikunto (2012, hlm.98) pada Tabel 3.6.

Tabel 3. 6 Kriteria Reliabilitas

Interval	Kriteria
$0,8 < r_{11} \leq 1,0$	Sangat Tinggi
$0,6 < r_{11} \leq 0,8$	Tinggi
$0,4 < r_{11} \leq 0,6$	Cukup
$0,2 < r_{11} \leq 0,4$	Rendah
$0,0 < r_{11} \leq 0,2$	Sangat Rendah

c. Uji Tingkat Kesukaran

Arikunto (2010) mengatakan bahwa soal yang baik ialah soal yang tidak terlalu mudah dan soal yang tidak terlalu sukar. Berikut rumus untuk menentukan tingkat kesukaran soal:

$$P = \frac{B}{JS} \dots \dots \dots \text{(III. 3)}$$

Keterangan:

P = Indeks Kesukaran (Arikunto, 2012, hlm. 208)

B = Banyak siswa yang menjawab benar soal tersebut

JS = Jumlah peserta tes Nilai P tersebut diinterpretasikan menurut rikunto (2012,hlm.208) pada Tabel 3.7.

Tabel 3. 7 Kriteria Tingkat Kesukaran

Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
$0,0 < P \leq 0,3$	Sukar
$0,3 < P \leq 0,7$	Sedang
$0,7 < P \leq 1,0$	Mudah

d. Uji Daya Pembeda

Menurut Arikunto (2010, hlm.211) Daya pembeda soal ialah kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Berikut rumus yang digunakan untuk mengetahui daya pembeda soal:

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} \dots\dots\dots(III. 4)$$

(Arikunto, 2012, hlm. 213)

Keterangan:

JA = Jumlah peserta kelompok atas

JB = Jumlah peserta kelompok bawah

BA = Banyak peserta kelompok atas yang menjawab benar pada soal tersebut

BB = Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab benar pada soal tersebut

Nilai DP tersebut diinterpretasikan menurut Arikunto (2012, hlm.213) pada Tabel 3.8.

Tabel 3. 8 Kriteria Daya Pembeda

Interval	Kriteria
$0,7 < DP \leq 1,0$	Sangat Baik
$0,4 < DP \leq 0,7$	Baik
$0,2 < DP \leq 0,4$	Cukup
$0,0 < DP \leq 0,2$	Jelek
$DP < 0,0$	Tidak Baik

Menurut Sudijono (2015, hlm. 408) Butir soal yang sudah memiliki daya pembeda baik (cukup, baik, dan sangat baik) sebaiknya dimasukkan (dicatat) dalam buku bank soal tes hasil belajar.

3. Analisis Data Instrumen Validasi Ahli Media dan Materi

Hasil dari analisis data instrument validasi ahli media ditentukan dengan menggunakan *Rating Scale*, yaitu responden menjawab salah satu jawaban kuantitatif yang telah disediakan. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 143) rumus perhitungan *rating scale* sebagai berikut:

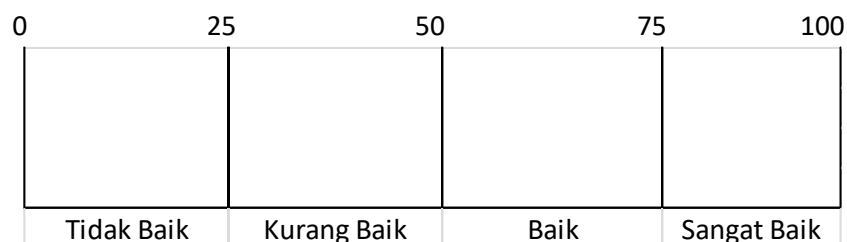
$$P = \frac{\text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\% \dots\dots\dots(\text{III. 5})$$

Keterangan :

P = angka persentase

Skor ideal = skor tertinggi x jumlah responden

Secara kontinum dapat digambarkan yang terlihat pada Gambar 3.3.

**Gambar 3. 3 Skala Interpretasi**

4. Analisis Data Instrumen Penilaian Siswa

Hasil dari analisis data instrumen ini ditentukan dengan menggunakan skala *likert*. Menurut Sugiyono (2015, hlm.135) jawaban dari setiap item instrumen berupa kualitatif. Namun untuk keperluan analisis kuantitatif, jawaban diberi skor seperti di bawah ini:

1.	Baik Sekali	5
2.	Baik	4
3.	Cukup	3
4.	Kurang	2
5.	Sangat Kurang	1

$$P = \frac{\text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\% \dots\dots\dots(\text{III. 6})$$

Keterangan :

P = angka persentase

Skor ideal = skor tertinggi x jumlah responden

Secara kontinum dapat digambarkan yang terlihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3. 4 Skala Interpretasi

5. Analisis Data Tes Pemahaman

Analisis tes ini dilakukan agar dapat mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman pada siswa setelah mendapat perlakuan pembelajaran dengan menggunakan e-learning dengan model kelas terbalik. Berikut cara pengolahan data tes pemahaman dengan cara menghitung nilai Indeks Gain atau gain ternormalisasi untuk mengetahui kategori peningkatan pemahaman siswa:

Rumus n-gain (Hake, 1999):

$$\text{Indeks Gain} = \frac{S_{\text{Post}} - S_{\text{Pre}}}{S_{\text{MI}} - S_{\text{Pre}}} \dots\dots\dots(\text{III.7})$$

Keterangan :

S Pre = Skor *Pretest* berasal dari nilai pretest sebelum menggunakan *e- learning*

S Post = Skor Post test berasal dari nilai setelah menggunakan *e-learning*

SMI = Skor maksimum (ideal).

Menurut Hake, setelah data di analisis kemudian dilakukan interpretasi menggunakan kategori indeks pada Tabel 3.9.

Tabel 3.9 Interpretasi Indeks Gain Ternormalisasi

Indeks Gain	Kriteria
$0,7 \leq \text{Indeks Gain}$	Tinggi
$0,3 < \text{Indeks Gain} < 0,7$	Sedang
$\text{Indeks Gain} \leq 0,3$	Rendah