

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Pengembangan Media Pembelajaran

##### 3.1.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan yaitu Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015). R&D digunakan untuk menghasilkan produk, berupa media pembelajaran berbasis aplikasi *android*, kemudian diuji kelayakannya. Desain ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

##### 3.1.2 Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2015), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu ditetapkan oleh peneliti, untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Maka, penulis menetapkan populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI jurusan APHP di SMK PPN Tanjungsari, dengan jumlah 31 siswa. Kriteria responden tersebut ialah telah menyelesaikan materi Pencoklatan Bahan Pangan pada mata pelajaran Dasar Proses Pengolahan Bahan Hasil Pertanian. Dari jumlah anggota populasi yang ada, maka besarnya jumlah sampel ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin dalam Setiawan (2007) sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+N(d)^2}$$

Keterangan:

$n$  : besar sampel

$N$  : jumlah populasi

$d$  : toleransi kesalahan atau *error* (15%)

Tingkat persentase (%) toleransi kesalahan digunakan berdasarkan jumlah populasi. Menurut Sugiyono (2015), tingkat toleransi kesalahan 15% digunakan dengan dasar jumlah populasi tidak lebih dari 2000. Berdasarkan jumlah tersebut, maka jumlah sampel yang digunakan adalah:

$$n = \frac{31}{1+31(15\%)^2}$$

$n = 18,26$  dibulatkan menjadi 19 siswa

### 3.1.3 Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket atau kuesioner. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015). Penelitian ini menggunakan dua buah instrumen. Pertama, instrumen lembar validasi media pembelajaran untuk ahli media pembelajaran, ahli isi materi dan ahli bahasa. Kedua, instrumen angket atau kuesioner untuk siswa sebagai tanggapan atau respon terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

#### 1. Lembar Validasi Media Pembelajaran

Validasi media pembelajaran meliputi aspek media, isi materi dan bahasa yang digunakan pada media pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh ahli media, materi dan bahasa.

- a. Instrumen kelayakan media yang diperuntukkan bagi ahli media pembelajaran.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No.Butir
1	Kualitas tampilan	Kemudahan penggunaan tombol	1
		Penyajian tampilan awal	2
		Kejelasan menu	3
		Ketepatan gambar	4
		Kejelasan gambar dan audio	5
		Proses <i>loading</i>	6
2	Rekayasa perangkat lunak	Kemudahan pengoperasian media	7
		Kemudahan pemeliharaan media	8
3	<i>Interface</i>	Tata letak tampilan	9
		Desain tampilan	10
		Ketepatan warna dan huruf	11
4	<i>Compatibility</i>	Aplikasi media dapat dijalankan di semua versi <i>android</i>	12
		Aplikasi media dapat dijalankan di semua resolusi layar	13

Sumber: Sambodo (2014)

- b. Instrumen kelayakan media yang diperuntukkan bagi ahli materi, yaitu guru mata pelajaran.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No.Butir
1.	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1, 2, 3
		Keakuratan materi	4, 5, 6, 7, 8
		Kemutakhiran materi	9, 10, 11
2.	Kelayakan Penyajian	Teknik penyajian	12
		Pendukung penyajian	13, 14, 15

Sumber: BSNP (2006)

- c. Instrumen kelayakan media yang diperuntukkan bagi ahli bahasa.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	No.Butir
1	Lugas	Ketepatan struktur kalimat	1
		Keefektifan kalimat	2
		Kebakuan istilah	3
2	Dialogis dan interaktif	Merangsang peserta didik untuk mencari tahu lebih dalam	4
2	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	5
3	Kesesuaian dengan perkembangan siswa	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	6
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa	7
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Tata kalimat mengacu pada tata kaidah Bahasa Indonesia	8
4	Penggunaan istilah, simbol atau ikon	Konsistensi penggunaan istilah	9
		Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	10

Sumber: BSNP (2006)

## 2. Lembar Kuesioner Respon Siswa

Instrumen uji kelayakan media pembelajaran berupa kuesioner yang berisikan pernyataan untuk diisi responden pada tahap uji coba produk.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Kuesioner Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator	No.Butir
1.	Tampilan	Keterbacaan tulisan	1
		Bahasa yang sederhana	2
		Kejelasan gambar yang disajikan	3
		Keterangan pada setiap gambar	4
		Gambar menarik	5
		Kejelasan ikon atau simbol	6
		Tampilan media menarik	7
		Kemudahan mengoperasikan media	8
2.	Penyajian materi	Pemahaman materi dengan mudah	9
		Pemahaman kalimat pada media	10
		Pemahaman simbol yang digunakan	11
		Pemahaman istilah yang digunakan	12
		Pemahaman materi melalui gambar dan video	13
3.	Manfaat	Kemudahan belajar siswa melalui media	14
		Ketertarikan siswa pada media	15
		Kesenangan siswa terhadap media	16
		Motivasi dan minat belajar siswa terhadap media	17

Sumber: Rahmantiwi (2012)

Bentuk pilihan jawaban angket untuk para ahli dan kuesioner untuk siswa, menggunakan skala *Likert* dengan gradasi sangat baik/sangat setuju hingga tidak baik/tidak setuju. Pengkategorian dalam pembobotan skor dapat dilihat pada tabel 3.5.

Tabel 3.5 Pengkategorian dan Pembobotan Skala *Likert*

Jawaban	Skor
Sangat Baik/Sangat Setuju	4
Baik/Setuju	3
Cukup Baik/Kurang Setuju	2
Tidak Baik/Tidak Setuju	1

Sumber: Arikunto (2009)

### 3.1.4 Prosedur Penelitian

Model pengembangan yang digunakan ialah ADDIE, terdiri atas 5 tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Siti Kania Dewi, 2019

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK MENGETAHUI LITERASI VISUAL SISWA PADA MATERI PENCOKLATAN BAHAN PANGAN

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

### 1. *Analysis*

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi dan menganalisis berbagai hal yang dijadikan dasar dalam mendesain dan mengembangkan produk.

- a. Analisis potensi dan masalah, dilakukan untuk menentukan pokok permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran, serta observasi keadaan siswa di sekolah.
- b. Analisis materi pembelajaran, dilakukan untuk mengetahui penyebab kesulitan belajar siswa terhadap suatu materi.
- c. Analisis produk, dilakukan untuk mengetahui fitur apa saja yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *android*.

### 2. *Design*

Pada tahap ini, peneliti merancang konsep atau desain produk dari hasil analisis pada tahap sebelumnya, beserta dengan instrumen terkait.

- a. Pembuatan desain media (*storyboard*)

*Storyboard* merupakan gambaran media pembelajaran secara keseluruhan yang akan dimuat di dalam aplikasi. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan seperti peta untuk memudahkan proses pembuatan media.

- b. Pembuatan diagram alir (*flowchart*)

*Flowchart* berfungsi untuk membantu desain struktur navigasi dari suatu tampilan ke tampilan berikutnya sehingga akan memperjelas rancangan pembuatan media.

- c. Perancangan instrumen pengumpulan data

Instrumen yang digunakan ialah kisi-kisi lembar validasi oleh ahli media, materi dan bahasa, serta angket respon siswa.

### 3. *Development*

Pada tahap ketiga ini, peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis aplikasi *android* berdasarkan rancangan yang telah dibuat.

a. Pengembangan media pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan rancangan media menjadi sebuah aplikasi berbasis *android*.

b. Pengujian produk pembelajaran yang dilakukan melalui dua tahap yaitu:

- 1) Tahap pengujian oleh pengembang, dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai *android device* yang mengalami kesalahan dalam menjalankan aplikasi. Informasi ini digunakan untuk melakukan perbaikan aplikasi.
- 2) Tahap pengujian oleh validator, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan penilaian atau validasi dari produk pembelajaran yang telah dikembangkan.

c. *Maintenance software*

Perawatan perangkat lunak dilakukan agar produk dapat dijalankan di berbagai *android device*. Tujuan dari tahap ini untuk memperbaiki kesalahan pada saat pengujian produk.

4. *Implementation*

Mengimplementasikan produk yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, produk yang telah diperbaiki pada tahap awal, akan diujicobakan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

5. *Evaluation*

Tahap evaluasi ini adalah tahap akhir dari pengembangan media pembelajaran yang dilakukan. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi tahap akhir berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh siswa. Revisi akhir ini bertujuan agar media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar sesuai dan layak untuk digunakan.

### 3.1.5 Analisis Data

Hasil data dari lembar validasi kemudian dianalisis untuk diketahui tingkat kelayakannya. Angket kelayakan dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif kuantitatif yang dihitung dalam bentuk distribusi skor-skor dan persentase setiap instrumen. Statistik deskriptif adalah statistik yang

digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2015). Analisis deskriptif kuantitatif dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data masing-masing variabel. Teknik analisis data yang sesuai untuk menganalisis hasil angket adalah teknik analisis deskriptif dengan rata-rata skoring jawaban pada masing-masing item yang dinilai (Arikunto, 2009). Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skor total (X)}}{\text{skor maksimum (Xi)}} \times 100 \% \quad (1)$$

Hasil rata-rata interpretasi skor yang didapatkan kemudian dikonversi berdasarkan pada tabel 3.6, sehingga diperoleh hasil kelayakan produk media pembelajaran.

Tabel 3.6 Skala Interpretasi Kelayakan Media

Kriteria	Persentase	Konversi
Sangat Baik/Sangat Setuju	$100\% \geq x \geq 81,25\%$	Sangat Layak
Baik/Setuju	$81,25\% > x \geq 62,55\%$	Layak
Cukup Baik/Kurang Setuju	$62,55\% > x \geq 43,75\%$	Tidak Layak
Tidak Baik/Tidak Setuju	$43,75\% > x \geq 25\%$	Sangat Tidak Layak

Sumber: Arikunto (2009)

## 3.2 Implementasi Media Terhadap Literasi Visual Siswa

### 3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan yaitu pre-experimental *One Shot Case Study*, desain dimana suatu kelompok diberi *treatment*/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya (Sugiyono, 2015). Menurut Arikunto (2009), *One Shot Case Study* adalah sebuah eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding dan tanpa tes awal. Desain ini digunakan untuk mengobservasi hasil kemampuan literasi visual siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* yang telah dibuat peneliti.

### 3.2.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam implementasi media ini adalah siswa kelas X jurusan APHP SMK PPN Tangungsari, dengan kriteria sedang mempelajari materi

Pencoklatan Bahan Pangan pada mata pelajaran Dasar Proses Pengolahan Bahan Hasil Pertanian. Kelas X terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas X-K dan X-L dengan jumlah siswa pada masing-masing kelas yaitu 29 siswa, sehingga jumlah populasi 58 siswa. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah *purposive sampling*, dimana pengambilan subjek bukan didasarkan atas strata, *random* atau daerah, tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu (Arikunto, 2009). Tujuan dalam implementasi media ini yaitu untuk mengetahui literasi visual siswa yang menggunakan media pembelajaran *android*. Sampel yang diambil yaitu kelas X-L yang berjumlah 29 siswa, karena penulis telah mengetahui karakteristik, pola belajar dan lingkungan belajar siswa kelas X-L tersebut selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan.

### 3.2.3 Instrumen Penelitian

Dari sebelas indikator literasi visual pada Tabel 2.1, penulis hanya menggunakan 9 indikator literasi visual yang akan diujikan kepada siswa.

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Soal Literasi Visual

No.	Materi	Indikator Literasi Visual	Indikator Pencapaian
1	Pencoklatan non enzimatis	Berpikir visual	Menggambarkan diagram alir pada proses pembuatan bubuk kopi sebagai salah satu produk yang mengalami reaksi maillard
2	Pencoklatan enzimatis	Visualisasi	Memvisualisasikan proses pencoklatan enzimatis pada buah
3		Penalaran visual	Menentukan dari kedua gambar yang telah disajikan (gambar berupa apel yang mengalami pencoklatan enzimatis dan pencegahan pencoklatan enzimatis dengan larutan lemon)
4		Pandangan kritis	Memaparkan cara yang tepat untuk mencegah pencoklatan enzimatis berdasarkan studi kasus (masalah industri buah segar potong yaitu proses pencoklatan buah yang mengurangi kualitas visual, perubahan rasa dan hilangnya nutrisi)

No.	Materi	Indikator Literasi Visual	Indikator Pencapaian
5		Konstruksi makna	Memaparkan reaksi yang terjadi pada pencoklatan enzimatis berdasarkan kasus pada gambar, yaitu perubahan warna alpukat setelah dipotong dan dibiarkan sejenak di udara terbuka
6	Pencoklatan non enzimatis	Perbedaan visual	Membedakan proses pencoklatan non-enzimatis antara kedua gambar
7		Rekonstruksi visual	Menyebutkan dampak negatif dari reaksi maillard
8		Asosiasi visual	Menentukan reaksi yang terjadi pada gambar dan menyebutkan ciri-dirinya
9		Rekonstruksi makna	Memaparkan penyebab kehilangan air pada proses karamelisasi dan menggambarkan diagram alir proses karamelisasi

Tabel 3.8 Rubrik Penilaian Soal Literasi Visual

No.	Kriteria Penilaian	4	3	2	1
1	Menggambarkan proses pengolahan kopi dalam bentuk diagram alir	Siswa dapat menggambarkan 4 kunci diagram alir dengan benar	Siswa dapat menggambarkan 3 kunci diagram alir dengan benar	Siswa dapat menggambarkan 2 kunci diagram alir dengan benar	Siswa dapat menggambarkan 1 kunci diagram alir dengan benar
2	Menggambarkan proses pencoklatan enzimatis	Siswa dapat menggambarkan 5 kunci pencoklatan enzimatis dengan benar	Siswa dapat menggambarkan 4 kunci pencoklatan enzimatis dengan benar	Siswa dapat menggambarkan 3 kunci pencoklatan enzimatis dengan benar	Siswa dapat menggambarkan 2 kunci pencoklatan enzimatis dengan benar
3	Menjelaskan pencoklatan enzimatis dan pencegahan pencoklatan enzimatis melalui larutan asam	Siswa mengetahui perbedaan kedua gambar dan menyebutkan 100% pada kedua alasan dengan benar	Siswa mengetahui perbedaan kedua gambar dan menyebutkan 50% pada kedua alasan dengan benar	Siswa tidak mengetahui perbedaan kedua gambar tetapi menyebutkan 100% alasan benar pada kedua gambar	Siswa tidak mengetahui perbedaan kedua gambar tetapi menyebutkan 50% alasan benar pada kedua gambar

No.	Kriteria Penilaian	4	3	2	1
4	Menyebutkan cara pencegahan pencoklatan enzimatis	Siswa dapat menyebutkan 4 cara pencegahan pencoklatan enzimatis dengan benar	Siswa dapat menyebutkan 3 cara pencegahan pencoklatan enzimatis dengan benar	Siswa dapat menyebutkan 2 cara pencegahan pencoklatan enzimatis dengan benar	Siswa dapat menyebutkan 1 cara pencegahan pencoklatan enzimatis dengan benar
5	Menjelaskan perubahan warna akibat pencoklatan enzimatis	Siswa dapat menyebutkan 6 kata kunci pencoklatan enzimatis dengan benar	Siswa dapat menyebutkan 5 kata kunci pencoklatan enzimatis dengan benar	Siswa dapat menyebutkan 4 kata kunci pencoklatan enzimatis dengan benar	Siswa dapat menyebutkan minimal 3 kata kunci pencoklatan enzimatis dengan benar
6	Membedakan 2 pencoklatan non enzimatis dan menyebutkan ciri-cirinya	Siswa dapat menyebutkan kedua reaksi dan 2 ciri dengan benar	Siswa dapat menyebutkan kedua reaksi dan 1 ciri dengan benar	Siswa tidak dapat menyebutkan kedua reaksi dengan benar, tetapi menyebutkan 2 ciri dengan benar	Siswa tidak dapat menyebutkan kedua reaksi dengan benar, tetapi menyebutkan 1 ciri dengan benar
7	Menyebutkan kerugian akibat reaksi maillard	Siswa dapat menyebutkan 4 kerugian reaksi maillard dengan benar	Siswa dapat menyebutkan 3 kerugian reaksi maillard dengan benar	Siswa dapat menyebutkan 2 kerugian reaksi maillard dengan benar	Siswa dapat menyebutkan 1 kerugian reaksi maillard dengan benar
8	Menyebutkan reaksi pada pencoklatan non enzimatis dan ciri-cirinya	Siswa dapat menyebutkan reaksi dan 3 ciri dengan benar	Siswa dapat menyebutkan reaksi dan minimal 2 ciri dengan benar	Siswa tidak dapat menyebutkan reaksi dengan benar, tetapi menyebutkan 3 ciri dengan benar	Siswa tidak dapat menyebutkan reaksi dengan benar, tetapi menyebutkan minimal 2 ciri dengan benar
9	Menyebutkan alasan dan menggambarkan proses karamelisasi dalam bentuk diagram alir	Siswa dapat menggambarkan 5 kunci diagram alir dengan benar	Siswa dapat menggambarkan 4 kunci diagram alir dengan benar	Siswa dapat menggambarkan 3 kunci diagram alir dengan benar	Siswa dapat menggambarkan minimal 2 kunci diagram alir dengan benar

### 3.2.4 Prosedur Penelitian

Model pengembangan yang digunakan ialah *One Shot Case Study*. Terdapat 3 tahapan pelaksanaan yang dilakukan, yaitu:

1. Pra-perlakuan, berupa penjelasan mengenai produk media pembelajaran yang telah dibuat, tata cara penggunaan, dan penyebarluasan aplikasi.
2. Tahap perlakuan, yaitu siswa diberikan waktu untuk mempelajari materi pencoklatan bahan pangan melalui produk media yang telah dibuat dan mencoba semua fitur yang telah disajikan.
3. Pasca-perlakuan, yaitu tahap pemberian tes literasi visual kepada siswa, berupa soal esai.

### 3.2.5 Analisis Data

1. Analisis data lembar validasi soal literasi visual

Bukti validitas isi suatu instrumen dapat diperoleh melalui metode kualitatif. Formula yang digunakan untuk menentukan besarnya rasio validitas isi dengan CVR. Menurut Azwar, S. (2017) validasi isi instrumen soal literasi visual dianalisis dengan langkah sebagai berikut:

- a. Kriteria penilaian validator

Tabel 3.9 Kriteria, Interpretasi, dan Konversi Penilaian Validasi Soal Literasi Visual

Jawaban	Skor	Indeks	Kriteria Indeks
Sangat Baik	4	1	Setuju
Baik	3		
Cukup Baik	2	2	Tidak Setuju
Tidak Baik	1		

- b. Menghitung CVR (*Content Validity Ratio*)

$$CVR = \frac{(N_e - 0,5N)}{0,5N} \quad (2)$$

$N_e$  = jumlah validator yang menyatakan setuju

$N$  = jumlah total validator

Perhitungan dengan menggunakan CVR memiliki beberapa ketentuan-ketentuan, yaitu sebagai berikut.

- a) Saat jumlah validator yang menyatakan setuju kurang dari setengah total validator, maka CVR bernilai negatif.

- b) Saat jumlah validator yang menyatakan setuju dari setengah jumlah total validator maka CVR bernilai nol.
  - c) Saat seluruh validator menyatakan setuju maka CVR bernilai 1.
  - d) Saat jumlah validator yang menyatakan setuju lebih dari setengah total validator maka CVR bernilai antara 0-0,99.
- c. Menghitung CVI (*Content Validity Indeks*)

Setelah mengidentifikasi setiap butir pada angket validasi menggunakan CVR, selanjutnya menghitung nilai CVI berdasarkan indeks validitas instrumen dengan menggunakan persamaan berikut:

$$CVI = \frac{\text{jumlah seluruh CVR}}{\text{jumlah butir angket}} \quad (3)$$

- d. Kategori hasil perhitungan CVR dan CVI

Rentang hasil nilai CVR dan CVI adalah  $-1 < x < 1$ . Dengan demikian, angka tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut:

- $-1 < x < 0$  = tidak baik
- $0$  = baik
- $0 < x < 1$  = sangat baik

## 2. Analisis data hasil tes literasi visual

Hasil tes literasi visual siswa dinilai berdasarkan 9 indikator yang digunakan pada penelitian ini. Setiap indikator dinilai berdasarkan rubrik yang telah dibuat pada tabel 3.8. Skor maksimal pada setiap indikator yaitu 4 yang disetarakan dengan skor 100, kemudian dihitung menggunakan rumus seperti pada persamaan berikut:

$$\text{Nilai setiap indikator (x)} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \quad (4)$$

Skor yang didapat kemudian diinterpretasikan berdasarkan interval jenjang kualitatif menurut Sudjana (2005), seperti pada tabel 3.10 berikut:

Tabel 3.10 Skala Interpretasi Skor Indikator Literasi Visual

Nilai	Kriteria
$100 \geq x \geq 85$	Sangat Baik
$85 > x \geq 70$	Baik
$70 > x \geq 55$	Cukup Baik
$55 > x \geq 40$	Kurang Baik
$40 > x \geq 25$	Sangat Kurang Baik