

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode merupakan cara atau jalan yang ditempuh untuk mencapai tujuan. Tujuan penelitian adalah untuk mengungkapkan, menggambarkan dan menyimpulkan hasil pemecahan masalah melalui cara tertentu sesuai dengan prosedur penelitian. Disamping itu penggunaan metode tergantung kepada permasalahan yang di bahas. Dengan kata lain, penggunaan suatu metode dalam penelitian dikatakan efektif apabila selama pelaksanaan terdapat adanya perubahan yang positif menuju tujuan yang diharapkan.

Penelitian ini dilakukan sesuai dengan masalah dan tujuan yang ingin dicapai, yaitu untuk mengetahui bagaimana pengetahuan pemahaman peraturan permainan sepakbola anak sekolah sepakbola di kota Bandung.

Sesuai dengan permasalahan yang penulis kemukakan di atas, maka untuk memperoleh dan menganalisis data diperlukan suatu metode yang tepat. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, sesuai yang diungkapkan Sugiyono (2009:147) adalah:

Penelitian deskriptif adalah penelitian 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.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka penulis berpendapat bahwa dalam penelitian ini yang cocok digunakan adalah metode deskriptif dan data akan diperoleh melalui pemberian instrumen tes, yaitu berupa pemberian angket terhadap sampel.

Data yang diperoleh akan disusun dan diolah sehingga dapat ditetapkan untuk mencari sebuah kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Lebih jelasnya, Sugiyono (2012:117) menjelaskan sebagai berikut :

Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya.

Populasi yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah Sekolah Sepakbola yang terdaftar di Pengcab Kota Bandung. Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah 1008 orang anak dari 28 Sekolah Sepakbola yang terdaftar di Pengcab Kota Bandung.

2. Sampel

Sampel menurut Sugiyono (2012:118) bahwa: “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jumlah populasi pada penelitian ini berjumlah 1008 dari 28 sekolah sepakbola yang terdaftar di Pengcab Kota Bandung. Seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2006:131) bahwa: “Jika kita hanya akan meneliti sebagian dari populasi, maka penelitian tersebut disebut penelitian sampel. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Tentang jumlah sampel penelitian penulis berpedoman kepada pendapat Arikunto (2006:134) sebagai berikut: “Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian populasi.

Selanjutnya jika jumlah subjek besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih”.

Berdasarkan pada penjelasan di atas, maka penulis menentukan sampel yang akan digunakan sebagai subyek penelitian sebanyak 252 atau diambil 25% dari jumlah seluruh populasi dengan teknik pengambilan secara random. Adapun ciri-ciri sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sampel kelompok umur 8-14 tahun.
2. Sampel sebagai anak sekolah sepakbola yang terdaftar di Pengcab Kota Bandung
3. Sampel sebagai peserta yang mengikuti kompetisi Pengcab u-10, u-12, dan u-14 tahun 2013 yang dilaksanakan di stadion Lodaya.

C. Desain dan Langkah Penelitian

1. Desain Penelitian

Menurut Moh Nazir (2005:84) desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, dalam pengertian lebih sempit, desain penelitian hanya pengumpulan dan analisis data saja. Dalam desain penelitian terdapat beberapa proses yang tercakup di dalamnya, yaitu sebagai berikut (Moh Nazir 2005:84) :

1. Identifikasi dan pemilihan masalah penelitian
2. Pemilihan kerangka konseptual untuk masalah penelitian serta hubungan-hubungan dengan penelitian sebelumnya.
3. Memformulasikan masalah penelitian termasuk membuat spesifikasi dari tujuan, luas jangkau (*scope*), dan hipotesis untuk diuji
4. Membangun penyelidikan atau percobaan.
5. Memilih serta memberi definisi terhadap pengukuran variabel-variabel.
6. Memilih prosedur serta teknik sampling yang digunakan.
7. Menyusun alat serta teknik untuk mengumpulkan data.
8. Membuat *coding*, serta mengadakan *editing* dan *prosesing* data.
9. Menganalisis data serta pemilihan prosedur statistik untuk mengadakan generalisasi secara *inferensi statistik*.

10. Pelaporan hasil penelitian, termasuk proses penelitian, diskusi, serta interpretasi data, generalisasi, kekurangan-kekurangan dalam penemuan, serta menganjurkan beberapa saran dan kerja penelitian yang akan datang.

2. Langkah-langkah Penelitian

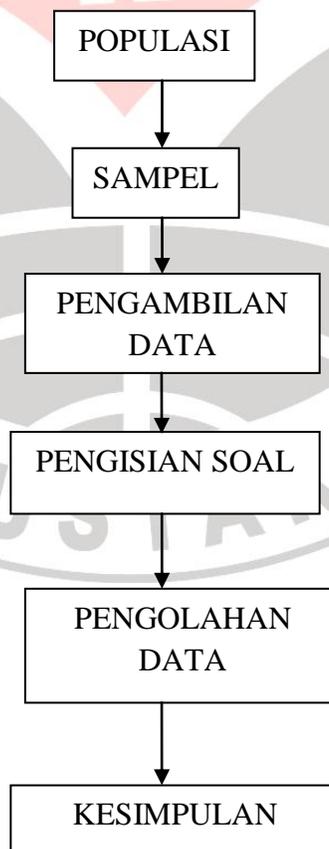
Dalam melaksanakan penelitian deskriptif ini, peneliti menyusun langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Memilih dan merumuskan masalah yang menghendaki konsepsi ada kegunaan masalah tersebut serta diselidiki dengan sumber yang ada.
- b. Menentukan tujuan dari penelitian yang akan dikerjakan. Tujuan dari penelitian harus konsisten dengan rumusan dan definisi dari masalah.
- c. Memberikan limitasi atau *scope*, atau batasan sejauh mana penelitian ini akan dilaksanakan. Baik daerah geografisnya, batasan kronologis, serta seberapa utuh daerah penelitian ini akan dijangkau.
- d. Merumuskan kerangka teori atau kerangka konseptual yang kemudian diturunkan dalam bentuk hipotesis-hipotesis untuk diverifikasikan.
- e. Menelusuri sumber-sumber kepustakaan yang berhubungan dengan masalah yang ingin dipecahkan.
- f. Merumuskan hipotesis-hipotesis yang ingin diuji, baik secara *eksplisit* maupun *implisit*.
- g. Mengumpulkan data dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang cocok untuk penelitain.
- h. Membuat tabulasi serta analisis statistik dilakukan terhadap data yang telah dikumpulkan.

- i. Memberikan interpretasi dari hasil dalam hubungannya dengan kondisi sosial yang ingin diselidiki serta dari data yang diperoleh secara referensi khas terhadap masalah yang ingin dipecahkan.
- j. Mengadakan generalisasi serta deduksi dari penemuan serta hipotesis-hipotesis yang ingin diuji. Memberikan rekomendasi-rekomendasi untuk kebijakan-kebijakan yang dapat ditarik dari penelitian.
- k. Membuat laporan penelitian dengan cara ilmiah.

Dari penjelasan tersebut, langkah-langkah penelitian dapat digambarkan sebagaimana tercantum dalam Bagan 3.1

Bagan 3.1
Langkah-langkah Penelitian



Ryan Hermawan, 2014
Profil Pemahaman Peraturan Permainan Sepakbola pada Anak Sekolah Sepakbola (SSB) di Kota Bandung

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat pengumpul data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket atau kuesioner. Definisi angket dijelaskan oleh Sugiyono (2012:199) : kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Penulis menggunakan angket sebagai alat untuk mengumpulkan data penelitian ini, karena mempunyai beberapa keuntungan. Mengenai keuntungan ini Arikunto (2006:225) menjelaskan sebagai berikut :

- a. Tidak memerlukan hadirnya peneliti
- b. Dapat dibagikan secara serentak ke semua responden.
- c. Dapat dijawab oleh responden menurut kepercayaan masing-masing, dan menurut waktu senggang responden.
- d. Dapat dibuat anonym sehingga responden bebas, jujur dan tidak malu-malu untuk menjawab
- e. Dapat dibuat berstandar sehingga bagi semua responden dapat diberi pernyataan yang benar-benar sama.

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan angket tertutup, yaitu angket yang sudah disediakan pilihan jawabannya sehingga responden tinggal memilih saja mana jawaban atau pernyataan yang sesuai dengan pemahaman atau pendapat responden. Sebelum membuat pertanyaan atau pernyataan angket terlebih dahulu penulis membuat kisi-kisi pernyataan yang tertera pada tabel 3.2 berikut ini :

Indikator-indikator yang telah dirumuskan dalam bentuk kisi-kisi tersebut selanjutnya dijadikan menjadi butir-butir pernyataan atau soal angket tersebut. Sedangkan penilaian dari alternatif jawaban yang tersedia, penulis menggunakan skala Guttman untuk angket pemahaman peraturan permainan, mengenai hal ini Sugiyono (2012:139) mengatakan:

Skala Guttman digunakan dalam penelitian bila peneliti ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan. Skala dengan tipe ini akan didapat jawaban yang tegas yaitu “ya-tidak”; “benar-salah”; “pernah-tidak pernah”; “positif-negatif” dan lain-lain

Tabel 3.3

Contoh angket menggunakan skala guttman:

No	Pernyataan	ya	tidak
1.	Bola diluar permainan jika sebagian bola melewati garis samping atau garis gawang, baik menggelinding atau melayang		

Untuk secara teknisnya nanti angket disebarakan kepada siswa yang telah ditentukan sebagai sampel (responden), angket tersebut berisi pernyataan-pernyataan mengenai kepercayaan diri siswa. Siswa hanya diminta untuk memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang telah tersedia yaitu kolom Ya dan Tidak.

Terdapat skor di masing-masing alternatif jawaban pada angket, yaitu dari skor satu dan nol. Terdapat pernyataan positif dan negatif dalam angket tersebut. Untuk skor pada pernyataan positif adalah jika responden menjawab benar maka pemberian skor 1 dan apabila salah diberi skor 0.

Butir-butir soal atau pernyataan yang diberikan penulis kepada responden berjumlah 71 butir soal atau pernyataan untuk tes peraturan permainan. Butir soal

atau pernyataan-pernyataan tersebut tidak terlepas dari inti permasalahan yang ingin dipecahkan, yaitu pemahaman peraturan permainan sepakbola anak SSB di Kota Bandung.

2. Uji Coba Angket

Angket yang telah disusun harus diujicobakan untuk mengukur tingkat validitas dan reliabilitas dari setiap butir pernyataan-pernyataan. Dari uji coba angket akan diperoleh sebuah angket yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai pengumpul data dalam penelitian ini. Uji coba instrumen tersebut bertujuan untuk menentukan valid atau tidaknya suatu tes berupa angket dan apakah tes berupa angket tersebut cocok atau tidaknya digunakan dalam penelitian tentang profil pemahaman peraturan permainan sepakbola anak SSB di Kota Bandung. Adapun tujuan uji coba angket menurut arikunto (2006:166) adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat kephahaman instrument, apakah responden tidak menemukan kesulitan dalam menangkap maksud penelitian
2. Untuk mengetahui teknik yang paling epektif
3. Untuk memperkirakan waktu yang dibutuhkan oleh responden dalam mengisi angket
4. Untuk mengetahui apakah butir-butir yang tertera dalam angket sudah memadai dan cocok dengan keadaan di lapangan.

Untuk itu uji coba angket ini dilaksanakan kepada anak-anak PS Bum pada saat sesudah latihan di lapangan kampus FPOK Padasuka dengan sebanyak 21 orang, pada bulan Desember 2013. Angket tersebut diberikan kepada para sampel yang sesuai ciri-cirinya. Sebelum para sampel mengisi angket tersebut, penulis memberikan penjelasan mengenai cara-cara pengisiannya.

3. Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Ryan Hermawan, 2014

Profil Pemahaman Peraturan Permainan Sepakbola pada Anak Sekolah Sepakbola (SSB) di Kota Bandung

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

Untuk memperoleh kesahihan dan keterandalan dari tiap butir soal, uji validitas instrumen yang digunakan adalah uji validitas internal butir dengan mengkorelasikan antara skor tiap butir soal yang didapat dengan skor total responden, sedangkan untuk uji reliabilitas instrumen peneliti menggunakan teknik belah dua dengan rumus korelasi *Product Moment* dan *SpearmanBrown*.

3.1 Pengujian validitas instrumen

Berikut langkah-langkah pengolahan data untuk menentukan validitas angket adalah:

- Memberikan skor pada masing-masing butir pernyataan.
- Menjumlahkan seluruh skor yang merupakan skor tiap responden uji coba
- Mencari nilai rata-rata (\bar{X}) dari komponen pernyataan dengan rumus sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = Skor rata-rata yang dicari

X = Skor

\sum = “sigma” berarti jumlah

n = Jumlah sampel

- Mengkorelasikan antara skor butir-butir pernyataan yang bernomor ganjil dengan butir-butir pernyataan yang bernomor genap dengan menggunakan rumus korelasi Person Product Moment sebagai berikut:

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

keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi

xy = jumlah perkalian antara skor x dan skor y

x^2 = jumlah skor x yang dikuadratkan

y^2 = jumlah skor y yang dikuadratkan

Dari hasil perhitungan, diketahui bahwa korelasi 71 (tujuh puluh satu) butir instrumen dengan skor total ditunjukkan pada tabel 3.3 berikut:

Tabel 3.4
Hasil Perhitungan Pengujian Validitas Instrumen
Pemahaman Peraturan Permainan Sepakbola

No. Item	Nilai Hitung Korelasi (r_{hitung})	Nilai Hitung t_{hitung}	Nilai Tabel t_{tabel}	Keterangan
1	0,809	6,009	2,093	Valid
2	0,809	6,009	2,093	Valid
3	0,883	8,221	2,093	Valid
4	0,342	1,588	2,093	Tidak Valid
5	0,342	1,588	2,093	Tidak Valid
6	0,567	3,001	2,093	Valid
7	0,461	2,267	2,093	Valid
8	0,809	6,009	2,093	Valid
9	0,605	3,308	2,093	Valid
10	0,329	1,519	2,093	Tidak Valid
11	0,342	1,588	2,093	Tidak Valid
12	0,463	2,275	2,093	Valid
13	0,809	6,009	2,093	Valid
14	0,251	1,128	2,093	Tidak Valid
15	0,461	2,267	2,093	Valid
16	0,461	2,267	2,093	Valid
17	0,684	4,092	2,093	Valid
18	0,351	1,632	2,093	Tidak Valid
19	0,643	3,662	2,093	Valid

Ryan Hermawan, 2014

Profil Pemahaman Peraturan Permainan Sepakbola pada Anak Sekolah Sepakbola (SSB) di Kota Bandung

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

20	0,535	2,760	2,093	Valid
21	0,518	2,637	2,093	Valid
22	0,643	3,662	2,093	Valid
23	0,539	2,786	2,093	Valid
24	0,289	1,318	2,093	Tidak Valid
25	0,342	1,588	2,093	Tidak Valid
26	0,643	3,662	2,093	Valid
27	0,342	1,588	2,093	Tidak Valid
28	-0,026	-0,112	2,093	Tidak Valid
29	0,267	1,208	2,093	Tidak Valid
30	0,651	3,741	2,093	Valid
31	0,630	3,538	2,093	Valid
32	0,299	1,366	2,093	Tidak Valid
33	0,610	3,356	2,093	Valid
34	0,592	3,200	2,093	Valid
35	0,237	1,066	2,093	Tidak Valid
36	0,342	1,588	2,093	Tidak Valid

No. Item	Nilai Hitung Korelasi (r_{hitung})	Nilai Hitung t_{hitung}	Nilai Tabel t_{tabel}	Keterangan
37	0,513	2,605	2,093	Valid
38	0,643	3,662	2,093	Valid
39	0,628	3,514	2,093	Valid
40	0,316	1,452	2,093	Tidak Valid
41	0,299	1,366	2,093	Tidak Valid
42	0,329	1,519	2,093	Tidak Valid
43	0,282	1,284	2,093	Tidak Valid
44	0,599	3,261	2,093	Valid
45	0,557	2,923	2,093	Valid
46	0,538	2,782	2,093	Valid
47	-0,017	-0,073	2,093	Tidak Valid
48	0,277	1,257	2,093	tidak Valid
49	0,461	2,267	2,093	Valid
50	0,505	2,554	2,093	Valid
51	0,570	3,027	2,093	Valid

Ryan Hermawan, 2014

Profil Pemahaman Peraturan Permainan Sepakbola pada Anak Sekolah Sepakbola (SSB) di Kota Bandung

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

52	0,644	3,670	2,093	Valid
53	0,316	1,452	2,093	tidak Valid
54	0,452	2,207	2,093	Valid
55	0,548	2,856	2,093	Valid
56	0,461	2,267	2,093	Valid
57	0,809	6,009	2,093	Valid
58	0,733	4,691	2,093	Valid
59	0,453	2,214	2,093	Valid
60	0,678	4,020	2,093	Valid
61	0,293	1,338	2,093	tidak Valid
62	0,303	1,386	2,093	tidak Valid
63	0,463	2,275	2,093	Valid
64	0,576	3,072	2,093	Valid
65	0,010	0,045	2,093	tidak Valid
66	0,535	2,760	2,093	Valid
67	0,396	1,878	2,093	tidak Valid
68	0,251	1,128	2,093	tidak Valid
69	0,299	1,366	2,093	tidak Valid
70	0,472	2,337	2,093	Valid
71	0,809	6,009	2,093	Valid

Berdasarkan tabel 3.3 di atas dari jumlah angket yang diambil untuk penelitian nantinya sebanyak 44 soal sedangkan jumlah angket yang dibuang sebanyak 27 soal.

Selanjutnya membandingkan nilai t hitung yang telah di cari dengan t tabel pada taraf signifikansi α 0.05 atau tingkat kepercayaan 95% dengan derajat kesahihan ($dk = n-2$) yaitu $21-2 = 19$, maka nilai t tabel yang diperoleh 2,093.

3.2 Pengujian reliabilitas instrumen

Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Secara eksternal dapat dilakukan dengan cara *test-retest*, *equivalent*, dan gabungan keduanya. Sedangkan secara *internal* pengujian dapat dilakukan dengan

Ryan Hermawan, 2014

Profil Pemahaman Peraturan Permainan Sepakbola pada Anak Sekolah Sepakbola (SSB) di Kota Bandung

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

menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu. Menurut sugiyono (2012:185) menjelaskan bahwa:

Pengujian reliabilitas dengan *internalconsistency* dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik tertentu. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen.

Berdasarkan penjelasan di atas maka pengujian reliabilitas pada penelitian ini dilakukan secara *internalconsistency* dengan reliabilitas instrumen dapat di uji dengan menganalisa konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik belah dua dari Spearman Brown(*split half*) dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{2.r_{xy}}{1 + r_{xy}}$$

Keterangan :

- r_{ii} = Koefisien yang dicari
- $2.r_{xy}$ = Dua kali koefisien korelasi
- $1 + r_{xy}$ = Satu tambah koefisien korelasi

Peneliti memilih pengujian reliabilitas secara internal dengan menggunakan teknik belah dua dari spearman brown (*split half*) dengan rumus spearman brown seperti yang tertera di atas karena pengujian ini dilakukan dengan cara mengujikan instrumen sekali saja kemudian dianalisis dengan membelah dua bagian. Artinya membagi kelompok pernyataan yang bernomor ganjil dan genap untuk instrumen pemahaman peraturan permainan sepakbola. Lalu jumlah dari masing-masing kelompok tersebut dikorelasikan kembali menggunakan rumus korelasi *product moment*, sehingga diperoleh koefisien korelasi dan dimasukkan ke dalam rumus Spearman Brown.

Ryan Hermawan, 2014

Profil Pemahaman Peraturan Permainan Sepakbola pada Anak Sekolah Sepakbola (SSB) di Kota Bandung

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

Berdasarkan skor data ganjil dan genap tersebut selanjutnya skor total ganjil dan genap tersebut dikorelasikan. Setelah dihitung untuk instrumen pemahaman peraturan permainan sepakbola didapat koefisien korelasi 0,926. Koefisien korelasi ini selanjutnya dimasukan ke dalam rumus Spearman Brown. Jadi setelah dihitung reliabilitas instrumen pemahaman peraturan permainan sepakbola adalah 0,961. Berdasarkan uji coba instrumen dinyatakan sudah valid dan reliabel, maka instrumen ini dapat digunakan untuk pengukuran dalam rangka pengumpulan data.

4. Prosedur Pengolahan Data

Setelah melakukan uji coba, penulis melaksanakan pengumpulan data dan selanjutnya melakukan pengolahan data dengan cara-cara sebagai berikut :

1. Menghitung Rata-rata dan Simpangan baku

- a. Mencari nilai rata-rata (\bar{X}) dari setiap kelompok data dengan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = Skor rata-rata yang dicari

X = Skor

\sum = “sigma” berarti jumlah

n = Jumlah sampel

- b. Mencari simpangan baku dari setiap kelompok data dengan menggunakan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{n-1}}$$

Keterangan :

S = Simpangan baku

X = skor

Ryan Hermawan, 2014

Profil Pemahaman Peraturan Permainan Sepakbola pada Anak Sekolah Sepakbola (SSB) di Kota Bandung

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

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \text{Nilai rata-rata} \\ n &= \text{Jumlah sampel}\end{aligned}$$

c. Menghitung Presentase Gambaran Alternatif Jawaban

Menghitung persentase gambaran alternatif jawaban dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum X_1}{\sum X_n} \times 100\%$$

Keterangan :

P	= presentase
$\sum X_1$	= jumlah skor actual atau pengamatan
$\sum X_n$	= jumlah skor ideal atau pengharapan
100%	= bilangan tetap

Setelah data didapat kemudian menafsirkan dan menyimpulkan untuk mempermudah dalam penafsiran dan penyimpulan, dalam hal ini memilih parameter yang dikemukakan oleh Arikunto (2006:246), dengan menafsirkan kriteria penilaian presentase sebagai berikut :

Tabel 3.5

Kriteria Frekuensi Presentase

Rentang nilai	Kriteria
76-100%	Baik
56-75%	Cukup
40-55%	Kurang Baik
<40%	Tidak Baik