

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa modul IPS berbasis metode pembelajaran *role playing* untuk kelas V Sekolah Dasar. Modul yang dikembangkan diharapkan dapat membantu proses pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar khususnya pada materi perjuangan kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan di SDN Menteng Atas 02 Pagi Jakarta Selatan. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan pada semester dua tahun ajaran 2016/2017, pada bulan Mei sampai Juni 2017.

### C. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yaitu modul IPS berbasis metode pembelajaran *role playing* materi perjuangan kemerdekaan Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research dan development*).

Metode penelitian dan pengembangan menekankan pada pengembangan suatu produk. Menurut Sukmadinata dalam Hasyim mengemukakan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.<sup>1</sup> Senada dengan pendapat Putra yang menyatakan penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencaritemukan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.<sup>2</sup>

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka dapat didefinisikan penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk, model,

---

<sup>1</sup> Adelina Hasyim, *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), h. 43.

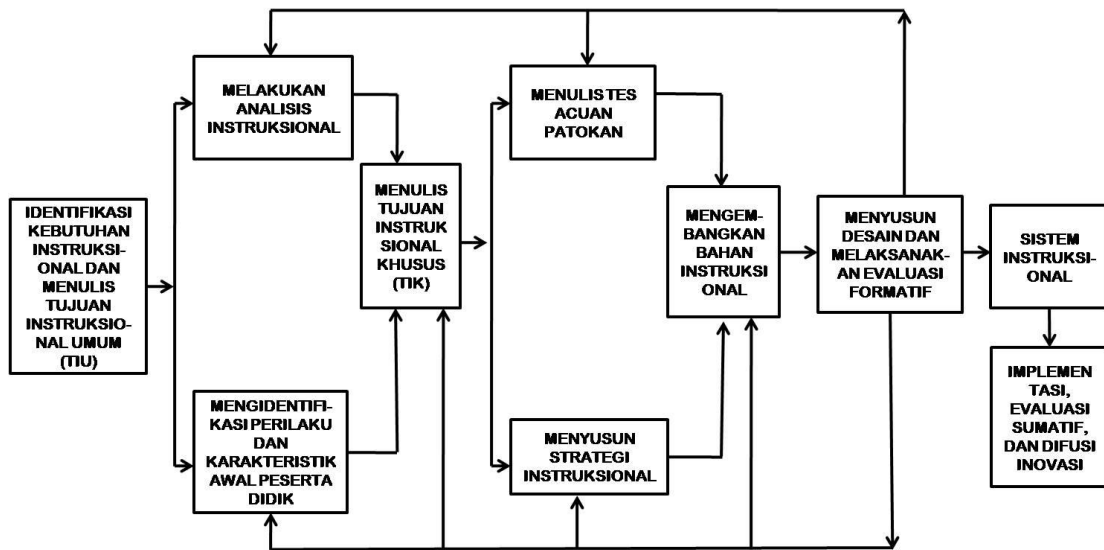
<sup>2</sup> Nusa Putra, *Research & Development* (Jakarta: Raja Grafindo, 2015), h. 67.

metode/strategi, jasa, prosedur yang telah ada dengan menguji keefektifan produk dan dapat dipertanggungjawabkan.

Pengembangan suatu produk tidak hanya menghasilkan produk yang bersifat *hardware*, seperti buku, modul, media pembelajaran, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga menghasilkan *software* (perangkat lunak) seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan, atau laboratorium, atau pun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan Model Pengembangan Instruksional (MPI) yang langkah-langkahnya berdasarkan model desain instruksional Atwi Suparman. Pemilihan model pengembangan ini dikarenakan langkah-langkahnya yang sistematis dan sesuai untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan oleh peneliti. Langkah-langkah model pengembangan instruksional menurut Atwi Suparman ini digunakan untuk mengembangkan modul IPS berbasis metode pembelajaran *role playing* materi perjuangan kemerdekaan Indonesia untuk Kelas V Sekolah Dasar. Peneliti menggunakan delapan langkah pengembangan instruksional dengan menggunakan Model Pengembangan Instruksional oleh Atwi Suparman, apabila kedelapan langkah ini dapat diikuti dengan cara yang benar, dapat menghasilkan produk yang dapat dipertanggungjawabkan

secara ilmiah. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menggunakan Model Desain Instruksional dapat dilihat pada gambar 3.1.



**Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan Instruksional (MPI)<sup>3</sup>**

Menurut Atwi Suparman, terdapat delapan langkah yang dapat dikembangkan dalam mengembangkan instruksional. Delapan langkah tersebut meliputi:

- (1) mengidentifikasi kebutuhan instruksional dan menulis tujuan instruksional umum;
- (2) melakukan analisis instruksional;
- (3) mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik;
- (4) menulis tujuan instruksional khusus;
- (5) menyusun alat penilaian hasil belajar;
- (6) menyusun strategi instruksional;
- (7) mengembangkan bahan instruksional;
- (8) menyusun desain dan melaksanakan evaluasi formatif.<sup>4</sup>

<sup>3</sup> M. Atwi Suparman, *Desain Instruksional Modern* (Jakarta: Erlangga, 2014), h. 130.

<sup>4</sup> *Ibid.*

Lebih lanjut langkah-langkah pengembangan Instruksional Atwi Suparman dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi Kebutuhan Instruksional dan Menulis Tujuan Instruksional Umum

Mengidentifikasi kebutuhan instruksional adalah kegiatan awal dari kegiatan menentukan tujuan instruksional umum.<sup>5</sup> Mengidentifikasi kebutuhan instruksional dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan yang perlu dikembangkan untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan siswa terkait pengembangan instruksional yang akan dilakukan. Setelah mengidentifikasi kebutuhan instruksional selanjutnya dapat diperoleh tujuan instruksional umum yang berisi kompetensi umum yang dipelajari dan dicapai oleh siswa.

2. Melakukan Analisis Instruksional

Melakukan analisis intruksional merupakan penjabaran dari TIU (Tujuan Instruksional Umum) menjadi subkompetensi, kompetensi dasar yang disusun dengan logis dan sistematis. Penyusunan subkompetensi disusun dari kompetensi yang paling dasar hingga kompetensi yang paling tinggi. Penyusunan tersebut dilakukan supaya siswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

---

<sup>5</sup> *Ibid.*, h. 141.

### 3. Mengidentifikasi Perilaku dan Karakteristik Awal Peserta Didik

Identifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik akan dapat menentukan *entering-behavior line* yaitu berupa kompetensi yang telah dikuasai oleh siswa sebelumnya sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan instruksional tersebut. Pengidentifikasi karakter siswa dapat dilakukan dengan mempertimbangkan motivasi belajar siswa, akses terhadap sumber belajar yang relevan dengan materi instruksional untuk menentukan rujukan bahan instruksional yang perlu dipelajari, kebiasaan belajar siswa, dan tingkat kemampuan siswa dalam menguasai materi. Teknik yang dapat digunakan dalam mengidentifikasi karakteristik siswa antara lain menggunakan kuisisioner, wawancara, observasi, dan tes.

### 4. Menulis Tujuan Instruksional Khusus

Menulis tujuan instruksional khusus dilakukan dengan memerhatikan menggunakan unsur-unsur ABCD yaitu *audience, behavior, condition, dan degree*. Tujuan instruksional khusus (TIK) disusun berdasarkan kompetensi dasar yang ada dalam bidang studi tertentu. Tujuan instruksional (TIK) merupakan dasar dalam menyusun kisi-kisi tes dan alat untuk menguji validitas tes. Berdasarkan hal itu, tujuan instruksional khusus (TIK) menjadi acuan seluruh proses desain instruksional karena didalamnya terdapat rumusan pengetahuan, keterampilan, dan sikap atau kompetensi yang akan dicapai oleh siswa.

#### 5. Menyusun Alat Penilaian Hasil Belajar

Pada tahap ini alat penilaian hasil belajar digunakan untuk mengukur tingkat ketercapaian siswa terhadap kompetensi yang terdapat pada tujuan instruksional. Pengukuran tersebut untuk menilai tingkat penguasaan siswa terhadap keseluruhan atau sebagian dari kompetensi yang ada.

#### 6. Menyusun Strategi Instruksional

Penyusunan strategi instruksional dilakukan dengan memperhatikan lima komponen utama yaitu urutan kegiatan instruksional, garis besar isi, metode instruksional, media dan alat instruksional, dan waktu.

#### 7. Mengembangkan Bahan Instruksional

Setelah melakukan identifikasi karakteristik siswa, menentukan tujuan instruksional khusus (TIK), hingga pada tahap perancangan strategi instruksional selanjutnya mengembangkan bahan instruksional. Mengembangkan bahan instruksional sesuai dengan strategi instruksional yang telah dirancang sebelumnya.

#### 8. Menyusun Desain dan Menyelenggarakan Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas produk atau merevisi. Ada empat tahap dalam melaksanakan evaluasi formatif yaitu *review* oleh ahli di luar anggota tim pendesain instruksional, evaluasi satu-satu yang melibatkan tiga orang siswa, evaluasi kelompok kecil yang

melibatkan 8 sampai 15 orang siswa, dan keempat uji coba lapangan dengan melibatkan 15 sampai 30 orang siswa. Revisi dilakukan pada setiap tahapan untuk kemudian lanjut ke tahap berikutnya.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Pengumpulan Data**

##### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan modul IPS berbasis metode pembelajaran *role playing* yaitu melalui pengamatan langsung, wawancara, dan angket. Adapun tekniknya dijelaskan sebagai berikut:

##### **a. Observasi**

Peneliti mengamati langsung pembelajaran di kelas V SDN Menteng Atas 02 Pagi ketika pada saat mata pelajaran IPS berlangsung. Melalui pengamatan tersebut peneliti dapat mengetahui keberlangsungan pembelajaran, metode yang digunakan, bagaimana guru menggunakan bahan ajar, serta ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga peneliti dapat mengembangkan produk sesuai kebutuhan.



b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru dan tiga orang siswa kelas V SDN Menteng Atas 02 Pagi. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V di SDN Menteng Atas 02 Pagi terkait analisis kebutuhan bahan ajar untuk menunjang pencapaian kompetensi yang ada dalam mata pelajaran IPS. Wawancara yang dilakukan dengan tiga orang siswa kelas V dilakukan pada saat uji coba lapangan awal dengan proses evaluasi satu-satu (*one to one evaluation*).

c. Angket

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket dilakukan peneliti saat melakukan validasi dan uji coba lapangan. Pada saat validasi, angket diberikan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan guru kelas V SDN Menteng Atas 02 Pagi. Angket diberikan kepada para ahli pada saat melaksanakan *expert review*. Selain itu, siswa diberikan angket pada saat melaksanakan evaluasi, dalam hal ini berupa kegiatan uji coba lapangan yaitu melalui kegiatan evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*) dan uji coba lapangan operasional melalui uji lapangan (*field test*). Pada kegiatan evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*) yaitu proses uji coba yang dilakukan terhadap 8 siswa. Pada kegiatan uji lapangan (*field test*) adalah proses uji lapangan yang dilakukan oleh 30 siswa kelas V. Pengumpulan

data menggunakan angket ini bertujuan untuk menilai kualitas, kelayakan, dan keefektifan modul IPS berbasis metode pembelajaran *role playing* materi perjuangan kemerdekaan Indonesia kelas V Sekolah Dasar.

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen digunakan untuk mempermudah proses pengumpulan data. Dalam penelitian dan pengembangan ini instrumen yang digunakan adalah wawancara dan angket berbentuk *rating-scale* yaitu pengolahan data mentah berupa angka (kuantitatif) kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif.<sup>6</sup> Dalam instrumen ini data mentah berupa angka (kuantitatif) ditulis dengan angka 5, 4, 3, 2, dan 1 sedangkan angka-angka tersebut ditafsirkan dalam pengertian kualitatif dengan penjabaran sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang baik. Selain menggunakan *rating scale*, peneliti juga menggunakan skala Gutman pada kuesioner yang ditunjukkan pada siswa untuk menilai produk. Dalam skala gutman menggunakan rentang 0 sampai 1 dengan rincian 0 untuk jawaban “tidak” dan 1 untuk jawaban “ya”.

---

<sup>6</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Jakarta: Alfabeta, 2015), h. 97.

**Tabel 3.1**  
**Kriteria Penilaian**

<b>Skor</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Deskripsi</b>
5	Sangat Baik	Apabila responden sangat setuju dengan pernyataan pada kuesioner
4	Baik	Apabila responden setuju dengan pernyataan pada kuesioner
3	Cukup Baik	Apabila responden cukup setuju sesuai dengan pernyataan pada kuesioner
2	Kurang Baik	Apabila responden kurang setuju sesuai dengan pernyataan kuesioner
1	Sangat Kurang Baik	Apabila responden sangat kurang setuju dengan pernyataan pada kuesioner

Kuesioner (angket) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>7</sup> Pertanyaan dalam kuesioner dapat berupa pertanyaan terbuka atau tertutup. Pertanyaan terbuka adalah pertanyaan yang mengharapkan responden untuk menuliskan jawabannya berbentuk uraian tentang sesuatu hal. Sedangkan pertanyaan tertutup akan membantu responden untuk menjawab dengan cepat, dan juga memudahkan peneliti dalam melakukan analisis data terhadap seluruh angket yang telah terkumpul. Kuesioner (angket) yang digunakan oleh peneliti menggunakan pertanyaan terbuka dan tertutup. Pertanyaan terbuka peneliti gunakan untuk memperoleh analisis kebutuhan untuk mengetahui informasi mengenai bahan ajar yang digunakan di sekolah sedangkan pertanyaan tertutup peneliti gunakan pada saat evaluasi formatif produk yang dikembangkan.

---

<sup>7</sup> *Ibid.*, h. 142.

### **3. Modul IPS berbasis Metode Pembelajaran *Role Playing* Materi Perjuangan Kemerdekaan Indonesia**

#### **a. Definisi Konseptual**

Pengembangan modul IPS berbasis metode *role playing* merupakan pengembangan modul untuk pembelajaran IPS yang menyajikan materi dibuat berdasarkan metode pembelajaran *role playing*. Materi perjuangan kemerdekaan Indonesia disajikan di modul disesuaikan dengan langkah-langkah metode pembelajaran *role playing*. Konten yang terdapat pada modul ini berupa pengenalan peristiwa yang akan diperankan, kegiatan bermain peran, dan evaluasi bermain peran yang mendukung siswa untuk menguasai materi perjuangan kemerdekaan Indonesia.

#### **b. Definisi Operasional**

Penelitian dan pengembangan modul IPS berbasis metode pembelajaran *role playing* materi perjuangan kemerdekaan Indonesia kelas V Sekolah Dasar merupakan hasil dari pengembangan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti di SDN Menteng Atas 02 Pagi Jakarta Selatan dan melalui proses uji oleh para ahli serta uji coba ke pengguna. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas V di SDN Menteng Atas 02 Pagi Jakarta Selatan dan pengamatan pada waktu pembelajaran IPS berlangsung di kelas V untuk mengetahui

permasalahan pada pembelajaran IPS. Dalam proses penelitian dan pengembangan ini melibatkan peran dari para ahli dan pengguna untuk mengevaluasi produk yang dihasilkan, yaitu dengan evaluasi oleh ahli (*expert review*), evaluasi satu-satu (*one to one evaluation*), evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*) dan uji coba lapangan (*field test*). Evaluasi oleh ahli (*expert review*) dilakukan dengan mengisi kuesioner yang berbentuk *rating scale* dengan rentang satu sampai lima dengan rincian 1 untuk sangat kurang baik, 2 untuk kurang baik, 3 untuk cukup baik, 4 untuk baik, dan 5 untuk sangat baik. Uji coba pengguna pada evaluasi satu-satu (*one-to-one evaluation*) menggunakan wawancara, uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*) dan uji coba lapangan (*field test*) menggunakan kuesioner dengan skala gutman rentang 0 sampai 1 dengan rincian 0 untuk “tidak” dan 1 untuk “ya”.

### **c. Kisi-Kisi Instrumen**

Sebelum memulai penelitian, peneliti membuat kisi-kisi instrumen terlebih dahulu. Subjek uji coba, responden, dan bentuk instrumen yang digunakan disajikan ke dalam tabel 3.2.

**Tabel 3.2**  
**Subjek Uji Coba, Responden, dan Bentuk Instrumen**

No	Subjek Uji Coba	Responden	Jumlah	Bentuk Instrumen
1	Analisis Kebutuhan	Guru Kelas V SDN Menteng Atas 02 Pagi, Jakarta Selatan	2 orang	Wawancara
2	Uji Ahli ( <i>Expert Review</i> )	Dosen Ahli Materi	1 orang	Kuesioner
		Dosen Ahli Bahasa	1 orang	Kuesioner
		Dosen Ahli Media	1 orang	Kuesioner
		Guru kelas V SDN Menteng Atas 02 Pagi, Jakarta Selatan	2 orang	Kuesioner
3	Uji coba lapangan awal melalui evaluasi satu-satu ( <i>one to one evaluation</i> )	Siswa Kelas V SDN Menteng Atas 02 Pagi, Jakarta Selatan	3 orang	Wawancara
4	Uji coba lapangan melalui evaluasi kelompok kecil ( <i>small group evaluation</i> )	Siswa Kelas V SDN Menteng Atas 02 Pagi, Jakarta Selatan	8 orang	Kuesioner
4	Uji coba lapangan operasional melalui uji lapangan ( <i>field test</i> )	Siswa SDN Menteng Atas 02 Pagi, Jakarta Selatan	30 orang	Kuesioner

Kisi-kisi pengumpulan instrumen pada saat pengumpulan informasi awal mengenai bahan ajar yang digunakan di sekolah ditunjukkan kepada guru kelas V SDN Menteng Atas 02 Pagi Jakarta Selatan. Pengumpulan informasi

tersebut dilakukan dengan wawancara. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen wawancara analisis kebutuhan untuk guru kelas V SDN Menteng Atas 02 Pagi, Jakarta Selatan.

**Tabel 3.3**  
**Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan untuk Guru Kelas V**

No	Kriteria	Indikator	Nomor Butir Pertanyaan
1	Aspek Materi	Kompetensi yang digunakan	1, 2
		Kompetensi yang sulit di kelas V semester II	3
		Kendala dalam mengajarkan kompetensi	4
2	Aspek Bahan Ajar yang digunakan	Bahan ajar yang digunakan	5, 6, 11
		Kualitas bahan ajar	7, 8, 9, 10, 12
		Bahan ajar yang dibutuhkan dalam pembelajaran IPS di kelas V SD	13, 18, 19, 20
3	Aspek Metode Pembelajaran	Cara guru dalam mengajar IPS	14, 15, 16, 17

Selanjutnya, peneliti membuat kisi-kisi instrumen penelitian yang ditunjukkan untuk para ahli (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media). Instrumen penilaian ini disusun untuk mengetahui dan mengevaluasi kualitas produk hasil pengembangan berupa modul IPS berbasis metode pembelajaran *role playing*. Instrumen evaluatif yang dikembangkan mengacu pada standar nasional yang telah ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) tentang bahan ajar yang digunakan untuk sekolah dasar maupun menengah. Instrumen yang ditetapkan oleh BSNP kemudian dikembangkan oleh peneliti sesuai kebutuhan. Instrumen ini bermaksud

untuk menilai aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, kegrafikan terkait “Modul IPS berbasis metode pembelajaran *role playing* materi perjuangan kemerdekaan Indonesia kelas V Sekolah Dasar”. Dalam pembuatan instrumen ditentukan aspek-aspek yang akan dievaluasi, kemudian ditentukan kriteria untuk setiap aspek. Instrumen berupa angket akan diberikan kepada responden yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

**Tabel 3.4**  
**Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi<sup>8</sup>**

Kriteria	Indikator	Nomor Butir Penilaian	Jumlah	Skala Nilai
Aspek Kelayakan Isi	A. Kesesuaian uraian materi dengan SK dan KD	1, 2, 3	3	1 – 5
	B. Akurasi Materi	4, 5, 6, 7	4	
	C. Kemutakhiran	8, 9, 10	3	
	D. Kesesuaian dengan Kehidupan siswa	11, 12, 13	3	
Kelayakan Penyajian	E. Teknik Penyajian Materi	14, 15, 16, 17	4	1 – 5
	F. Pendukung Penyajian Materi	18, 19, 20, 21, 22, 23, 24	7	
	G. Penyajian Pembelajaran	25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32	8	
	H. Kelengkapan Penyajian	33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40,	8	
Aspek <i>Role Playing</i>	I. Kesesuaian terhadap langkah-langkah metode <i>role playing</i>	41	1	1 – 5
	J. Penyajian kegiatan bermain peran dapat merangsang berpikir	42	1	

<sup>8</sup> Masnur Muslich, *Text Book Writing* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hh. 363-365.



Kriteria	Indikator	Nomor Butir Penilaian	Jumlah	Skala Nilai
	kronologis			
	K. Penyajian kegiatan bermain peran merangsang berpikir kausalitas (sebab akibat)	43	1	
	L. Relevan terhadap peristiwa yang diceritakan	44	1	

**Tabel 3.5**  
**Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa<sup>9</sup>**

Kriteria	Indikator	Nomor Butir Penilaian	Jumlah	Skala Nilai
Aspek Kelayakan Bahasa	A. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	1, 2	2	1 – 5
	B. Komunikatif	3, 4, 5	3	
	C. Lugas	6, 7	2	
	D. Dialogis dan Interaktif	8, 9,	2	
	E. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia yang Benar	10, 11	2	
	F. Penggunaan Istilah dan Simbol/Lambang	12, 13,	2	
	G. Keruntutan dan kesatuan	14, 15	2	
Aspek Penyajian	H. Teknik Penyajian	16, 17, 18	3	1 – 5
	I. Penyajian Pembelajaran	19, 20, 21, 22,	4	
	J. Kelengkapan penyajian	23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	8	

<sup>9</sup> *Ibid*, hh. 393–394.

**Tabel 3.6**  
**Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media<sup>10</sup>**

Kriteria	Indikator	Nomor Butir Penilaian	Jumlah	Skala Nilai
Ukuran Modul	A. Ukuran	1, 2	2	1 – 5
Desain Cover Modul	B. Tata letak Cover Modul	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	8	1 – 5
	C. Tipografi Cover Modul	11, 12, 13, 14, 15, 16	6	
	D. Ilustrasi Cover Modul	17, 18, 19, 20, 21	5	
Desain Isi Modul	E. Tata Letak Isi Modul	22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37	16	1 – 5
	F. Tipografi Isi Modul	38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49	12	
	G. Ilustrasi Isi Modul	50, 51, 52, 53, 54, 55, 56	7	

Kisi-kisi instrumen penilaian produk untuk pengguna dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara kepada 3 orang siswa SDN Menteng Atas 02 Pagi, Jakarta Selatan. Berikut ini adalah tabel kisi-kisi instrumen uji coba lapangan awal melalui evaluasi satu-satu (*one to one evaluation*).

<sup>10</sup> *Ibid*, hh.401–405.

**Tabel 3.7****Kisi-Kisi Instrumen untuk Pengguna pada Tahap Uji Coba Lapangan Awal**

No	Kriteria	Indikator	Nomor Butir Pertanyaan
1	Aspek Tampilan Modul	Penggunaan ilustrasi modul	1, 11, 12, 13,
		Penggunaan warna	2
		Penggunaan huruf	4, 9
		Ukuran modul	6, 7
2	Aspek bahasa	Bahasa mudah dimengerti	3, 8,
3	Aspek Materi	Kesesuaian judul modul dengan materi	5
		Ketertarikan terhadap penyajian materi	10
		Ketertarikan terhadap modul	14, 15

Tahap selanjutnya adalah kisi-kisi instrumen penilaian produk untuk pengguna pada saat uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional.

**Tabel 3.8****Kisi-Kisi Instrumen untuk Pengguna pada Tahap Uji Coba Lapangan dan Uji Coba Lapangan Operasional**

No	Kriteria	Indikator	Nomor Butir Penilaian
1	Aspek Tampilan	Tampilan sampul modul menarik	1
		Gambar yang digunakan pada modul jelas	2
		Gambar modul menarik	3
		Ilustrasi pada modul sesuai materi	4
		Warna pada modul menarik	5
		Keterbacaan teks	6
2	Aspek bahasa	Bahasa mudah dimengerti	7

No	Kriteria	Indikator	Nomor Butir Penilaian
3	Aspek Materi	Modul mendorong rasa ingin tahu siswa	8
		Penyajian materi sistematis	9
		Materi modul mudah dipahami	10
		Teks bermain peran mudah dipahami	11
		Teks bermain peran sesuai materi	12
		Langkah-langkah bermain peran memudahkan siswa bermain peran	13
		Glosarium memudahkan siswa memahami istilah-istilah	14
		Tes formatif pada modul sesuai materi	15, 16,17
4	Aspek Manfaat	Modul mengajak siswa untuk aktif	18
		Modul memotivasi siswa	19
		Modul membuat siswa belajar lebih terarah dan runtut	20

## **E. Langkah-langkah Penelitian**

Langkah-langkah pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan Model Pengembangan Instruksional Atwi Suparman. Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti meliputi:

### **1. Mengidentifikasi Kebutuhan Instruksional dan Menulis Tujuan Instruksional Umum**

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan terkait proses pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar. Analisis ini menyangkut materi yang sulit dipelajari pada mata pelajaran IPS, penggunaan metode dalam pembelajaran IPS, dan bagaimana bahan ajar yang digunakan di kelas V, serta bagaimana bahan ajar yang dibutuhkan oleh guru dan siswa untuk mendukung proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS. Peneliti melakukan wawancara dengan guru dan mengamati langsung proses pembelajaran di kelas V.

Setelah melakukan analisis kebutuhan langkah selanjutnya ialah menulis Tujuan Instruksional Umum (TIU). TIU (Tujuan Instruksional Umum) yang dimaksud ialah kompetensi dasar yang menjadi acuan peneliti dalam mengembangkan modul. Kompetensi dasar IPS yang akan dikembangkan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar berdasarkan standar isi yang ditetapkan

oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Kompetensi dasar yang dijadikan fokus pengembangan ini didapat berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan yaitu dengan mengambil kompetensi dasar yang dirasa sulit untuk dipelajari siswa kelas V Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPS kemudian disepakati oleh guru kelas V dan menyesuaikan dengan bahan ajar utama. Tujuan Instruksional Umum (TIU) dalam pengembangan modul ini dituliskan dengan kompetensi dasar 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan dan 2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

## **2. Melakukan Analisis Instruksional**

Setelah melakukan analisis kebutuhan instruksional dan menentukan TIU (Tujuan Instruksional Umum), langkah selanjutnya ialah melakukan analisis instruksional. Analisis instruksional adalah menjabarkan TIU (Tujuan Instruksional Umum) menjadi subkompetensi, kompetensi dasar yang disusun dengan logis dan sistematis. Penyusunan subkompetensi ini disusun dari kompetensi yang paling dasar hingga pada kompetensi yang paling tinggi.

Pada tahap ini peneliti menyusun kompetensi apa saja yang harus terdapat pada modul yang akan dikembangkan mengacu pada TIU (Tujuan Instruksional Umum) untuk kemudian dibuatkan peta kompetensi yang telah

dirumuskan. Adapun kompetensi-kompetensi khusus yang telah dirumuskan antara lain:

- a. Menjelaskan peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan.
- b. Mengetahui penyebaran berita proklamasi ke seluruh Indonesia.
- c. Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.
- d. Menjelaskan upaya dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Berikut ini adalah indikator yang disusun peneliti dengan menyesuaikan kompetensi dasar dan kemampuan siswa kelas V Sekolah Dasar.

**Tabel 3.9**  
**Kompetensi Dasar yang Diperoleh dan Indikator Pembelajaran**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menguraikan peristiwa-peristiwa penting yang terjadi sekitar proklamasi kemerdekaan.</li> <li>• Menyebutkan garis waktu tentang tahapan peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan.</li> <li>• Menuliskan riwayat singkat tokoh-tokoh penting dalam peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan.</li> <li>• Menguraikan penyebaran berita proklamasi kemerdekaan Indonesia.</li> <li>• Mengetahui sikap rakyat Indonesia terhadap kemerdekaan Indonesia.</li> <li>• Mengenal tokoh-tokoh penting dalam peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan.</li> <li>• Menyebutkan sikap menghargai jasa pahlawan proklamasi</li> </ul>
2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.	

Kompetensi Dasar	Indikator
	kemerdekaan. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengimplementasikan sikap menghargai jasa pahlawan proklamasi kemerdekaan.</li> <li>• Menjelaskan perjuangan di berbagai daerah dalam upaya mempertahankan kemerdekaan Indonesia.</li> <li>• Menjelaskan perjuangan diplomasi dalam upaya mempertahankan kemerdekaan.</li> </ul>

### 3. Mengidentifikasi Perilaku dan Karakteristik Awal Peserta Didik

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi bagaimana perilaku dan karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar melalui wawancara dengan guru kelas V dan pengamatan langsung terhadap tingkah laku siswa dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang telah dilakukan, peneliti memperoleh gambaran bahwa siswa di kelas V SDN Menteng Atas 02 Pagi Jakarta Selatan. Memiliki karakteristik yang aktif dan rasa ingin tahu yang tinggi, kesulitan belajar yang sering dihadapi oleh siswa ialah sulit menghafal tanggal-tanggal peristiwa sejarah, peristiwa sejarah, dan tokoh-tokoh sejarah dalam mata pelajaran IPS. Pada pembelajaran IPS saat ini siswa menggunakan LKS Taktis dan pembelajaran masih bersifat *teacher centered* karena guru lebih banyak menggunakan metode ceramah di kelas.



#### 4. Menulis Tujuan Instruksional Khusus

Pada tahap ini peneliti menuliskan tujuan instruksional khusus yang merupakan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa. Pada tahap penulisan tujuan pembelajaran dilakukan dengan memperhatikan unsur-unsur ABCD yaitu *Audience*, *Behavior*, *Conditions*, dan *Degree*. Tujuan pembelajaran ini akan memudahkan peneliti dalam mengukur kompetensi yang dicapai siswa. Adapun tujuan instruksional khusus yang disusun peneliti untuk mengembangkan modul IPS adalah sebagai berikut:

- a. Melalui bermain peran, siswa dapat menguraikan peristiwa-peristiwa penting yang terjadi sekitar proklamasi kemerdekaan dengan benar.
- b. Melalui pengamatan pada kegiatan bermain peran, siswa dapat menyebutkan garis waktu tentang tahapan peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan dengan benar.
- c. Melalui penugasan, siswa dapat menuliskan peranan tokoh-tokoh penting dalam peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan dengan benar.
- d. Melalui membaca teks dan bermain peran, siswa dapat menguraikan penyebaran berita proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan benar.
- e. Melalui bermain peran, siswa dapat mengetahui sikap rakyat Indonesia terhadap kemerdekaan Indonesia dengan benar.
- f. Melalui mengamati gambar, siswa dapat mengenal tokoh-tokoh penting dalam peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan dengan benar.

- g. Melalui bermain peran, siswa dapat mengimplementasikan sikap menghargai jasa pahlawan proklamasi kemerdekaan dengan benar.
- h. Melalui diskusi, siswa dapat menyebutkan sikap menghargai jasa pahlawan proklamasi kemerdekaan dengan benar.
- i. Melalui bermain peran, siswa dapat menjelaskan perjuangan di berbagai daerah dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dengan benar.
- j. Melalui bermain peran, siswa dapat menjelaskan perjuangan diplomasi dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dengan benar.

#### **5. Menyusun Alat Penilaian Hasil Belajar**

Penyusunan alat penilaian hasil belajar ini digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan instruksional khusus dalam pembelajaran dengan menggunakan modul IPS berbasis metode pembelajaran *role playing* untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Tujuan instruksional khusus dijadikan sebagai dasar dalam menyusun tes acuan patokan untuk mengukur tingkat pencapaian siswa terhadap materi yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran. Tes ini terdiri dari tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

## 6. Menyusun Strategi Instruksional

Dalam menyusun strategi instruksional terdapat empat komponen yaitu urutan kegiatan, metode, media, dan waktu pembelajaran.

### a. Urutan Kegiatan Pembelajaran

Dalam modul IPS berbasis metode *role playing* urutan kegiatan pembelajaran pada setiap kegiatan belajar terdiri dari pendahuluan penyajian, dan penutup. Pada pendahuluan berisi subkompetensi yang akan disajikan, deskripsi singkat, dan tujuan instruksional khusus. Pada penyajian memaparkan materi yang berkaitan dengan subkompetensi pada setiap kegiatan belajar, kegiatan bermain peran, latihan-latihan, dan evaluasi bermain peran. Pada komponen penutup berisi tes formatif, umpan balik, dan tindak lanjut.

### b. Metode Pembelajaran

Metode yang digunakan dalam modul ini adalah metode ekspositori, tanya jawab, bermain peran, diskusi, dan penugasan.

### c. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam mempelajari materi mempersiapkan kemerdekaan Indonesia ialah modul dan peralatan yang terdapat di kelas ataupun lingkungan sekolah.

d. Waktu Pembelajaran

Waktu pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan belajar IPS adalah tiga jam pelajaran dalam setiap minggu. Setiap satu jam pelajaran adalah tiga puluh lima menit. Penggunaan modul ini diperuntukan untuk enam belas jam pelajaran. Dalam pemanfaatan modul ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa untuk menguasai materi terkait.

## 7. Mengembangkan Bahan Instruksional

Dalam mengembangkan modul ini peneliti mengacu pada Penulisan Buku Teks Pelajaran B.P. Sitepu yang meliputi:

a. Ukuran dan Bentuk Buku

Ukuran buku yang dipakai untuk membuat modul berdasarkan ukuran standar kertas yang telah ditetapkan oleh ISO (*Organization for Standardization*). Ukuran kertas yang dipakai bergantung pada pembaca sasaran. Ukuran buku berdasarkan pemakaiannya di sekolah.<sup>11</sup>

**Tabel 3.10**  
**Ukuran Buku Berdasarkan Pemakaiannya di Sekolah**

Sekolah	Ukuran Buku	Bentuk
SD/MI Kelas 4-6	A4 (210 x 297 mm)	Vertikal dan <i>Landscape</i>
	A5 (148 x 210 mm)	Vertikal
	B5 (176 x 250 mm)	Vertikal

<sup>11</sup> B.P. Sitepu, *Penulisan Buku Teks Pelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 131.

Berdasarkan panduan ukuran buku teks pelajaran, penggunaan modul IPS pada penelitian dan pengembangan ini akan menggunakan ukuran kertas A4 berbentuk vertikal karena ukurannya yang sesuai dengan materi yang akan disajikan, serta memudahkan siswa kelas V dalam menyimpan, menggunakan, dan membawa.

b. Ukuran Huruf

Ukuran huruf yang biasa dipakai dalam modul disesuaikan dengan konten materi yang akan ditulis. Ukuran huruf judul yang terdapat pada *cover* disesuaikan dengan kebutuhan modul yang akan dikembangkan.

c. Menentukan Huruf

Menentukan huruf merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan bahan ajar cetak. Jika diamati bentuknya, jenis huruf dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu huruf *serif* dan huruf *sans-serif*. Sebagai panduan ukuran huruf untuk buku teks pelajaran disajikan pada tabel 3.11.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> *Ibid.*, h. 140.

**Tabel 3.11**  
**Ukuran Huruf Buku Teks Pelajaran**

Sekolah	Kelas	Ukuran Huruf	Bentuk Huruf
SD/MI	1	16 Pt – 24 Pt	Sans-serif
	2	14 Pt – 16 Pt	Sans-serif dan Serif
	3-4	12 Pt – 14 Pt	Sans-serif dan Serif
	5-6	10 Pt – 11 Pt	Sans-serif dan Serif

Berdasarkan panduan penulisan buku teks pelajaran tersebut, peneliti menggunakan ukuran huruf 11 point dalam menuliskan uraian materi yang terdapat pada modul IPS berbasis metode pembelajaran *role playing*. Bentuk huruf yang digunakan oleh peneliti ialah sans-serif dan serif. Dalam mengembangkan modul IPS berbasis metode pembelajaran *role playing*, peneliti menggunakan bentuk huruf sans-serif untuk judul, subjudul, dan bentuk huruf serif untuk isi/uraian materi.

d. Diagram dan Ilustrasi

Diagram dan ilustrasi merupakan tanda/symbol/lambang yang mengandung makna dalam berkomunikasi.<sup>13</sup> Ilustrasi yang digunakan dalam pengembangan modul IPS berbasis metode *role playing* ialah digunakan ilustrasi yang menggambarkan peristiwa sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia dan menggunakan ilustrasi yang menggambarkan siswa sedang melakukan kegiatan bermain peran di kelas.

---

<sup>13</sup> *Ibid.*, h. 150.

Ilustrasi dalam buku teks pelajaran berperan dalam menimbulkan minat dan motivasi, menarik dan mengarahkan perhatian, membantu siswa memahami konsep yang sulit dijelaskan dengan kata-kata, membantu siswa yang lambat membaca, dan membantu mengingat lebih lama.<sup>14</sup> Penggunaan ilustrasi yang terdapat pada pengembangan modul IPS berbasis metode pembelajaran *role playing* ini bertujuan agar siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan dan menimbulkan minat pada siswa. Adapun perbandingan ilustrasi dan teks dalam buku teks pelajaran adalah sebagai berikut.<sup>15</sup>

**Tabel 3.12**  
**Perbandingan Ilustrasi dan Teks dalam Buku Teks Pelajaran**

Sekolah	Ilustrasi : Teks
SD/MI Kelas I - III	60 : 40
SD/MI kelas IV - VI	30 : 70

Berdasarkan panduan penggunaan ilustrasi buku teks pelajaran di atas, peneliti menggunakan ilustrasi : teks sebesar 30 : 70 yang akan disesuaikan dengan penyajian ilustrasi pada materi yang memerlukan penekanan.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> *Ibid.*, h. 151.

<sup>15</sup> *Ibid.*, h. 133.

<sup>16</sup> *Ibid.*, h. 152.

e. Penggunaan Warna dan Ilustrasi

Penggunaan warna dalam ilustrasi buku teks pelajaran berfungsi untuk memberikan makna tertentu atau untuk estetika yang membuat daya tarik dan menimbulkan motivasi.<sup>17</sup> Penggunaan warna pada modul IPS berbasis metode pembelajaran *role playing* ini akan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar yang masih menyukai warna-warna menarik sebagai daya tarik untuk mempelajari modul.

## **8. Menyusun Desain dan Menyelenggarakan Evaluasi Formatif**

Langkah berikutnya adalah menyusun desain dan menyelenggarakan evaluasi formatif. Langkah ini dilakukan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Dalam melaksanakan evaluasi formatif dengan melakukan wawancara dan pengisian angket. Peneliti melakukan dua tahap dalam menyusun evaluasi formatif yaitu menyusun kisi-kisi evaluasi formatif dan membuat instrumen evaluasi formatif. Setelah menyusun evaluasi formatif peneliti melakukan validasi untuk mengukur kelayakan produk dan perbaikan terhadap produk.

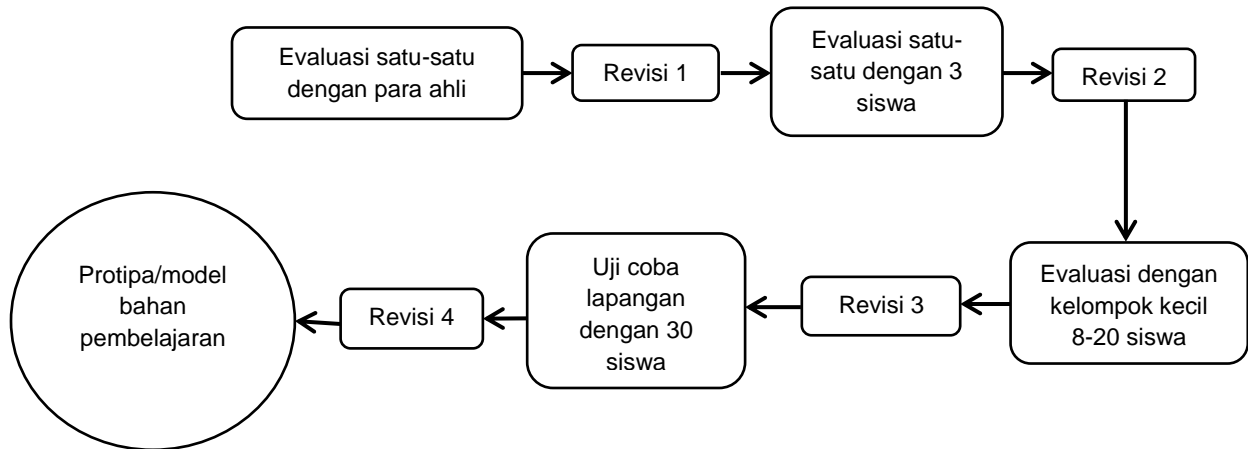
Pelaksanaan evaluasi formatif memiliki empat tahap yaitu *review* oleh ahli (*expert review*), evaluasi satu-satu (*one-to-one evaluation*), evaluasi

---



kelompok kecil (*small group evaluation*), dan uji coba lapangan (*field test*).

Revisi terhadap produk dilakukan pada setiap tahapan jika terdapat revisi.



**Gambar 3.2 Empat Langkah Evaluasi Formatif dan Revisi<sup>18</sup>**

## F. Teknik Evaluasi Data

Teknik evaluasi data yang digunakan pada pengembangan modul IPS berbasis metode pembelajaran *role playing* ini adalah teknik evaluasi formatif. Teknik evaluasi formatif ini digunakan untuk mendapatkan data dan informasi dalam upaya meningkatkan kualitas dari produk yang dikembangkan. Teknik evaluasi formatif dilakukan dengan empat tahap antara lain evaluasi satu-satu oleh ahli, evaluasi satu-satu oleh siswa, evaluasi kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

<sup>18</sup> Atwi Suparman, *Desain Instruksional Modern* (Jakarta: Erlangga, 2014), h. 334.

### **1. Evaluasi Satu-Satu oleh Ahli (*Expert Review*)**

Pada tahap penelitian ini evaluasi satu-satu oleh ahli terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Ahli materi yaitu terdiri dari seorang dosen PGSD FIP UNJ sebanyak dua orang dan guru kelas V. Kemudian ahli bahasa dan ahli media yaitu dosen bahasa Indonesia dan dosen media Teknologi Pendidikan FIP UNJ masing-masing satu orang. Evaluasi satu-satu oleh ahli dimaksudkan untuk mendapatkan saran demi penyempurnaan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

### **2. Evaluasi Satu-Satu (*one-to-one evaluation*)**

Setelah peneliti melakukan revisi dari evaluasi satu-satu oleh ahli, selanjutnya dilakukan evaluasi satu-satu oleh siswa. Evaluasi satu-satu oleh siswa dilakukan dengan melibatkan tiga orang siswa dengan tingkat kemampuan akademik di atas rata-rata, rata-rata, dan di bawah rata-rata pada siswa kelas V di SDN Menteng Atas 02 Pagi Jakarta Selatan. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai produk yang dikembangkan.

### **3. Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)**

Apabila dalam evaluasi satu-satu oleh siswa masih belum mendapat hasil yang memuaskan pada produk yang dikembangkan, maka peneliti melakukan revisi kembali terhadap produk. Setelah merevisi produk, kemudian produk kembali dievaluasi pada kelompok kecil dengan melibatkan

delapan orang siswa kelas V SDN Menteng Atas 02 Pagi Jakarta Selatan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Pada evaluasi kelompok kecil menggunakan responden yang berbeda dengan evaluasi satu-satu oleh siswa.

#### **4. Uji Coba Lapangan (*Field Test*)**

Selanjutnya dilakukan ujicoba lapangan dengan melibatkan tiga puluh orang siswa kelas V SDN Menteng Atas 02 Jakarta Selatan. Uji coba lapangan digunakan untuk menilai keefektifan produk yang dikembangkan yaitu modul IPS berbasis metode pembelajaran *role playing*.

#### **G. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah statistik deskriptif kuantitatif, yaitu 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 dan generalisasi.<sup>19</sup> Data diperoleh melalui kuesioner terhadap ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dengan skala penilaian 1 – 5 dengan kategori 1 untuk sangat kurang baik, 2 untuk kurang baik, 3 untuk cukup baik, 4 untuk baik,

---

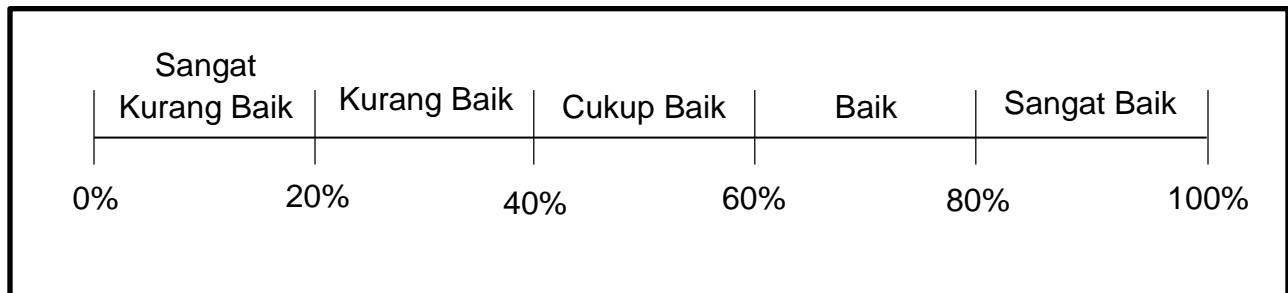
<sup>19</sup> Sugiyono, *op. cit.*, h. 147.

dan 5 untuk sangat baik serta kuesioner (angket) dengan skala 0 – 1 untuk kuesioner terhadap siswa dengan kategori penilaian 0 untuk jawaban “tidak” dan nilai 1 untuk jawaban “ya”.

Setelah data diperoleh dari kegiatan uji validasi ahli maka selanjutnya dilakukan perhitungan untuk mengetahui kualitas produk. Kriteria perhitungan hasil uji coba tersebut dapat diketahui melalui penghitungan skor rata-rata, yaitu:

$$\frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Butir Soal} \times \text{Skala Poin Tertinggi}} \times 100\%$$

Kemudian peneliti menggunakan acuan di bawah ini untuk menafsirkan data kuantitatif menjadi data kualitatif berdasarkan skor kriteria yang diperoleh:



**Gambar 3.3 Garis Rentang Skor Kriteria<sup>20</sup>**

<sup>20</sup> *Ibid.*, h. 95.

Rentang skor kriteria diperoleh dengan cara membagi presentasi tertinggi dengan jumlah kriteria pilihan, sehingga diperoleh deskripsi hasil pengumpulan data kuantitatif menjadi kualitatif sebagai berikut:

0 – 20% adalah sangat baik

21 – 40% adalah kurang baik

41 – 60% adalah cukup baik

61 – 80% adalah baik

81 – 100% adalah sangat baik