

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini dengan menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian *Research and Development* (R&D) adalah suatu kegiatan sistematis yang dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan, menciptakan, atau mengembangkan produk, proses, atau layanan baru. Tujuan utama dari R&D adalah untuk menemukan inovasi dan pembaharuan yang dapat memberikan nilai tambah dan meningkatkan efisiensi serta efektifitas dalam berbagai bidang (Rachman, Arif et al., 2024).

B. Prosedur Pengembangan

Pengembangan evaluasi pembelajaran ini dikembangkan di SDN 343 Kubangan Tompek Sumatera Utara. Pengembangan ini bertujuan untuk memecahkan permasalahan tentang evaluasi pembelajaran hanya menggunakan evaluasi pembelajaran bersifat manual dan hanya menggunakan kertas saja. Penelitian pengembangan ini mempunyai empat karakteristik, yaitu masalah yang nyata, pengembangan evaluasi pembelajaran, pengembangan produk, dan proses pengembangan evaluasi pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model adalah 4D (*FourD*), yang melibatkan langkah-langkah *Define*, *Design*, *Develop* dan *Disseminate* (Waruwu, 2024). Untuk lebih jelasnya, sesuai penjelasan tentang prosedur pengembangan yang digunakan, yaitu:

1. Define (Pendefenisian)

Pada tahap ini, kegiatan dilakukan untuk menetapkan dan mendefenisikan persyaratan pengembangan. Tahap ini juga sering disebut analisis kebutuhan dalam beberapa model. Setiap produk memerlukan analisis yang berbeda. Secara umum, kegiatan ini mencakup analisis kebutuhan pengembangan, persyaratan produk yang

sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan pemilihan model penelitian dan pengembangan (R&D) yang tepat untuk produk tersebut. Analisis ini bisa dilakukan melalui studi literatur atau penelitian terdahulu. Pada pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot* ini maka langkah-langkah *define* (pendefenisian) dilaksanakan dengan cara:

a. Analisis Awal

Analisis awal ini merupakan studi pendahuluan yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang ada di lapangan, khususnya terkait penggunaan evaluasi pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan melalui wawancara dengan guru PAI dan observasi di SDN 343 Kubangan Tompek. Adapun pedoman wawancara untuk guru PAI dan observasi dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1 Instrumen Wawancara Guru PAI

No	Instrumen Wawancara dengan Guru PAI
1.	Bagaimana bentuk evaluasi pembelajaran PAI yang Ibu gunakan saat ini di kelas VI?
2.	Apa saja alat atau media yang Ibu gunakan dalam evaluasi pembelajaran?
3.	Apakah Ibu sudah memanfaatkan <i>platform</i> digital dalam evaluasi pembelajaran? Jika belum, apa alasannya?
4.	Menurut Ibu, seberapa efektif evaluasi yang dilakukan saat ini dalam mengukur pemahaman peserta didik?
6.	Apa kendala utama yang Ibu hadapi dalam penerapan evaluasi pembelajaran saat ini?
7.	Apakah Ibu tertarik untuk menggunakan <i>platform</i> digital seperti <i>kahoot</i> dalam evaluasi pembelajaran?

Tabel 3.2 Instrumen Observasi

No	Indikator	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian	
			Ya	Tidak
1.	Metode Evaluasi Pembelajaran	Evaluasi masih menggunakan kertas	✓	
		Evaluasi sudah berbasis digital		✓

2.	Tingkat Kesulitan Soal	Soal masih berfokus pada pemahaman dasar (<i>Lower Order Thinkin Skills/LOTS</i>)	✓	
		Soal sudah berbasis <i>Higher Order Thinking Skills (HOTS)</i>		✓
3.	Jenis Pertanyaan	Soal didominasi oleh pertanyaan yang hanya pada tahap C1-C3	✓	
		Soal sudah mencakup pertanyaan pada tahap analisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6).		✓

b. Analisis Evaluasi

Analisis evaluasi bertujuan untuk mengetahui instrumen evaluasi yang digunakan guru dalam pembelajaran, sehingga perlunya pembaharuan instrumen evaluasi berbasis *HOTS* yang dikembangkan mampu mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (analisis, evaluasi, dan *kreasi*) peserta didik kelas VI SD, serta bagaimana keterlibatan *kahoot* dalam membantu proses evaluasi pembelajaran tersebut. Evaluasi ini dilakukan secara *farmatif*, yaitu setelah peserta didik menyelesaikan materi dalam mata pelajaran tertentu. Instrumen yang digunakan pada analisis ini adalah wawancara. Berikut instrumen wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti pada tabel 3.3:

Tabel 3.3 Instrumen Wawancara dengan Guru PAI

No	Pertanyaan
1.	Apa saja metode evaluasi yang Ibu gunakan dalam pembelajaran saat ini?
2.	Apakah Ibu merasa metode evaluasi yang digunakan saat ini efektif dalam mengukur pemahaman peserta didik?
3.	Apakah instrumen evaluasi yang digunakan sudah cukup mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (<i>HOTS</i>) peserta didik?
4.	Apakah jenis soal yang sering digunakan dalam evaluasi pembelajaran ?

5.	Apakah Ibu merasa perlu ada pembaruan dalam instrumen evaluasi yang digunakan?
----	--

c. Analisis Peserta didik

Analisis ini dilaksanakan untuk memahami karakter dan guna mendukung pengembangan evaluasi pembelajaran keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Kajian ini meliputi beberapa aspek, yaitu akademik, kemampuan, motivasi, dan partisipasi. Instrumen yang digunakan dalam analisis peserta didik ini adalah dengan menggunakan wawancara kepada guru dan peserta didik. Kemudian data diperoleh dengan menganalisis hasil wawancara dari guru dan peserta didik. Kemudian hasil kajian ini dapat dijadikan acuan dalam merancang materi pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan peserta didik.

Tabel 3.4 Instrumen wawancara dengan guru PAI

No	Pertanyaan
1.	Apa saja kesulitan yang Ibu hadapi dalam menyusun soal-soal berbasis <i>HOTS</i> ?
2.	Apakah ada upaya untuk mengadaptasi soal evaluasi agar lebih menantang?
3.	Apakah soal-soal yang disusun sudah sepenuhnya mencerminkan pada tingkat <i>HOTS Taksonomi Bloom</i> revisi?

Tabel 3.5 Instrumen wawancara dengan peserta didik

No	Pertanyaan
1.	Bagaimana menurutmu tentang evaluasi yang biasanya dilakukan di kelas?
2.	Apa yang membuatmu kurang tertarik dengan evaluasi yang biasa digunakan di kelas?
3.	Bagaimana cara evaluasi yang kamu lebih suka?
4.	Apakah kamu menyukai jika evaluasi pembelajaran menggunakan <i>kahoot</i> ?

d. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan dengan cara mengenali topik utama yang perlu diajarkan, mengumpulkan serta memilih materi

yang relevan, dan menyusunnya kembali secara terstruktur dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang ada. Instrumen yang digunakan untuk analisis materi ini adalah dengan menggunakan wawancara dengan guru PAI dan peserta didik dan lembar validasi ahli materi. Dengan menggunakan instrumen ini akan memastikan bahwa materi yang dikembangkan sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran.

Tabel 3.6 Instrumen wawancara dengan guru PAI

No	Pertanyaan
1.	Menurut ibu, instrumen apa yang sesuai dengan materi ini untuk digunakan dalam pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis <i>HOTS</i> ini?
2.	Mengapa materi tentang hidup damai dan saling memaafkan penting bagi peserta didik?
3.	Apa yang ingin dicapai dengan pembelajaran materi ini?
4.	Bagaimana materi ini dapat mempengaruhi suasana kelas?

e. Analisis TP (Tujuan Pembelajaran)

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menetapkan indikator pencapaian yang disesuaikan dengan hasil analisis materi. Tujuan pembelajaran adalah rencana pembelajaran yang terorganisir dan dapat diukur yang memastikan bahwa setiap langkah mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

Instrumen ini bisa membantu untuk memastikan bahwa alur tujuan pembelajaran disusun dengan baik dan dapat mendukung pencapaian hasil belajar yang maksimal. Analisis TP dilakukan dengan meninjau tujuan program atau kegiatan pembelajaran. Analisis tujuan pembelajaran (ATP) adalah analisis yang membantu memahami apa yang diharapkan dari pembelajaran (Mulyatiningsih, 2016). Pada tahap ini instrumen yang digunakan adalah observasi.

Tabel 3. 7 Pedoman observasi Tujuan Pembelajaran

No	Indikator	Aspek yang di amati	Penilaian	
			Ya	Tidak
1.	Keselarasan Tujuan Pembelajaran dengan Kurikulum	Tujuan pembelajaran yang disusun oleh guru secara umum sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan jelas	✓	
2.	Fokus Tujuan Pembelajaran	Tujuan pembelajaran yang tercantum dalam soal lebih banyak berfokus pada penguasaan materi dan keterampilan dasar, seperti mengingat dan memahami (C1,C2, C3).	✓	
	Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (<i>HOTS</i>)	Soal-soal kurang mencakup pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (<i>HOTS</i>), seperti menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan (C4, C5, C6).	✓	

2. Design (Perancangan)

Pada tahap *design* (perancangan) ini bertujuan untuk menyiapkan *prototype* evaluasi pembelajaran, adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah

a. Membuat Kisi-Kisi Soal berbasis *HOTS*

Tahap ini melibatkan kegiatan menyiapkan kisi-kisi soal-berbasis *HOTS* dalam bentuk pilihan ganda

b. Pemilihan Format

Pemilihan format dilakukan untuk merancang soal evaluasi yang akan diuji coba melalui aplikasi *kahoot*. Konsep yang dipilih adalah materi hidup damai dan saling memaafkan, sesuai dengan

tujuan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Bentuk soal yang digunakan meliputi pilihan ganda.

c. Desain Awal

Peneliti merancang produk awal atau *prototype* yang akan dikembangkan. Dalam konteks pengembangan evaluasi pembelajaran, tahap desain dilakukan untuk menyusun rancangan produk yang kemudian divalidasi oleh dosen atau guru yang memiliki keahlian di bidang yang sama. Setelah divalidasi, rancangan produk tersebut diperbaiki berdasarkan masukan dari validator sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Kegiatan yang termasuk dalam tahap desain adalah membuat kisi-kisi soal, dan cara menggunakan *kahoot* dalam evaluasi pembelajaran.

3. Develop (pengembangan)

Dalam aspek pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot*, maka pada kegiatan *develop* (pengembangan) dilaksanakan dengan tahap-tahap validasi berikut ini: dilakukan uji validitas oleh ahli terkait terhadap komponen-komponen produk yang dikembangkan untuk memastikan apakah produk tersebut telah memenuhi standar yang diperlukan. media pembelajaran dan sebagainya.

a. Tahap Validasi

Uji validitas dimanfaatkan untuk menilai apakah evaluasi pembelajaran yang dirancang memenuhi kriteria validitas atau tidak. Untuk mengetahui kelayakan instrumen, kelayakan materi, dan kelayakan instrumen maka dilakukanlah validasi. Tahap validasi ini terdiri dari tiga aspek, yaitu validasi instrumen, validasi ahli materi dan validasi ahli bahasa. Skala penilaian pada tahap validasi ini dengan menggunakan skala *Likert*.

Lembar instrumen validasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket, berfungsi untuk mengumpulkan data mengenai keakuratan komponen evaluasi pembelajaran berbasis

HOTS menggunakan *kahoot*, kesesuaian desain, kualitas isi, kelayakan, serta efektifitas, efisiensi, dan daya tarik media pembelajaran. Data ini nantinya akan dianalisis dan digunakan sebagai bahan revisi. Angket tersebut akan diberikan kepada para validator yang terdiri dari ahli pembelajaran dan ahli media pembelajaran, termasuk dosen yang ahli dalam materi atau isi, dosen yang kompeten dalam evaluasi pembelajaran, serta guru kelas. Fungsi angket ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan produk evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot* sebagai alat evaluasi dalam proses pembelajaran PAI dan budi pekerti pada materi hidup damai dan saling memaafkan di kelas VI.

b. Tahap Praktikalitas

Tahap praktikalitas bertujuan untuk menentukan produk yang dikembangkan secara praktis dan efisien digunakan oleh guru khususnya pada pembelajaran PAI dan peserta didik. Pada tahap praktikalitas, digunakan angket kepraktisan untuk mengetahui seberapa praktis penggunaan evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* dengan *kahoot* saat diterapkan ketika diuji cobakan.

c. Tahap Efektifitas

Selanjutnya dilakukanlah tahap efektifitas untuk melihat apakah evaluasi dengan menggunakan *platform kahoot* efektif untuk dipakai dalam pembelajaran. Angket dan wawancara dapat digunakan untuk mendapatkan umpan balik dari guru dan peserta didik mengenai seberapa efektif produk dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sementara itu, tes hasil belajar peserta didik juga bisa digunakan untuk mengukur peningkatan atau perubahan hasil belajar setelah produk diterapkan.

4. **Disseminate (penyebaran)**

Tahap akhir dalam proses pengembangan adalah penyebaran, langkah ini bertujuan agar produk dapat dimanfaatkan oleh guru dan

pihak lainnya. Namun, dari empat model pengembangan yang ada, peneliti hanya menggunakan tiga tahap. Pada tahap *disseminate*, penyebaran perangkat dilakukan secara terbatas hanya untuk keperluan uji coba.

C. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk oleh praktisi lapangan adalah guru bidang studi PAI. Sedangkan subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI di SDN 343 Kubangan Tompek.

D. Jenis Data

Jenis data penelitian dapat dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif.

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah jenis data berupa nilai angka, yang memungkinkan untuk dilakukan pengukuran, perhitungan, dan analisis statistik. Data ini mencakup variabel-variabel yang dapat dihitung atau diukur secara kuantitatif, seperti jumlah, persentase, skor, atau besaran lainnya. Keunggulan utama data kuantitatif adalah kemampuannya untuk menyediakan informasi yang terukur dan dapat dianalisis secara objektif, sehingga memungkinkan peneliti atau analis untuk menarik kesimpulan yang kuat berdasarkan fakta numerik yang jelas yang telah dilakukan oleh para pakar dan praktikalitas evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot* setelah diujikan kepada peserta didik.

2. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah jenis data yang berfokus pada deskripsi, interpretasi, dan pemahaman mendalam terhadap fenomena yang diteliti. Data kualitatif adalah keterangan berupa kata dan kalimat yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang dilaksanakan dengan guru, peserta didik memakai pedoman wawancara dan hasil observasi (Sugiyono, 2013).

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, observasi dan angket merupakan cara pengumpulan data pada penelitian ini yaitu:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan pada tahap *define* untuk menganalisis peserta didik, materi, dan alur tujuan pembelajaran, serta untuk menilai praktikalitas dan efektivitas produk yang dikembangkan. Selain itu, wawancara ini bertujuan mengumpulkan data dan informasi dari guru PAI kelas VI tentang pembelajaran PAI dan budi pekerti. Hasil wawancara kemudian digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari *kuesioner* (angket).

2. Observasi

Observasi dilakukan pada tahap *define*, khususnya di analisis peserta didik dan analisis alur tujuan pembelajaran, sebagai teknik pengumpulan data untuk menilai pelaksanaan dan efektivitas produk yang dikembangkan terhadap kemampuan peserta didik. Dalam penelitian ini, observasi yang dilakukan bersifat terstruktur dengan instrumen yang telah ditentukan sebelumnya. Penilaian melalui observasi dapat dilakukan menggunakan teknik seperti ceklis dan catatan *anekdot*.

3. Angket

Angket digunakan dalam beberapa tahap penelitian pengembangan ini. Pada tahap *define*, angket diterapkan sebagai bagian dari analisis evaluasi. Selain itu, angket juga digunakan pada tahap praktikalitas dan efektivitas untuk mengevaluasi produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari para ahli dan guru. Dalam konteks penelitian ini, angket berfungsi sebagai instrumen untuk menilai kelayakan pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis keterampilan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) menggunakan *kahoot*.

4. Soal-Soal Tes

Soal-soal tes ini digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk mengevaluasi hasil pembelajaran peserta didik. Soal-soal tes ini juga digunakan untuk mengetahui hasil efektifitas peserta didik setelah memakai produk ini. Dalam hal ini, tes dilakukan melalui aplikasi *kahoot* dengan menggunakan soal berbasis *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 35 soal.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data ini disusun untuk memperoleh informasi yang diperlukan guna mendukung proses penelitian. Instrumen ini bertujuan mengumpulkan data yang relevan terkait topik penelitian, sehingga hasil yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang akurat dan mendalam. Adapun instrumen pengumpulan data, yaitu:

1. Lembar Validasi

Lembar validasi ini penting dalam memastikan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian R&D dapat dipakai dan memberikan data yang akurat serta relevan untuk menjawab pertanyaan penelitian.. Prosedur validasi harus dilakukan secara sistematis dan teliti untuk meminimalkan dan memastikan hasil penelitian yang berkualitas. Lembar validasi menggunakan penilaian dengan format skala lima poin *Likert*, di mana alternatif jawabannya adalah sangat bagus, bagus, cukup bagus, cukup, tidak bagus, kurang, dan sangat sangat kurang.

Kegiatan validasi dilaksanakan dengan cara mengisi dokumen validasi evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot*, serta lembar wawancara, dan lembar angket. Pada lembar validasi ini terdapat 4 ahli, yaitu ahli evaluasi (instrumen), ahli materi dan ahli bahasa dan ahli media.

a. Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasi ahli materi dipakai untuk menentukan angket yang disusun sudah valid atau tidak, lembar validasi angket yang mencakup aspek-aspek yang akan dinilai, seperti kesesuaian

materi soal evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* dengan capaian pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).

Tabel 3.8 Kisi-kisi lembar validasi ahli materi

No	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Kurikulum	Butir soal sesuai dengan capaian pembelajaran
		Butir soal sesuai dengan tujuan pembelajaran
		Butir soal sesuai dengan indikator soal
2	Penyajian Materi	Butir soal mencakup soal <i>Higher Order Thinking Skills (HOTS)</i> sesuai dengan level pada <i>Taksonomi Bloom</i> revisi
		Butir soal disajikan secara berurutan
		Butir soal disajikan dengan jelas dan spesifik
		Soal yang disajikan tidak memuat kekerasan, menyinggung suku, agama, ras dan politik
		Kesesuaian soal dengan materi pembelajaran
		Gambar yang disajikan dalam butir soal sesuai dengan materi
		Butir soal tidak bergantung pada soal sebelumnya
3	Penggunaan Bahasa	Butir soal dan jawaban menggunakan bahasa yang baik dan benar

b. Lembar Validasi Ahli Evaluasi (Instrumen)

Lembar validasi evaluasi berisi keterkaitan indikator, keselarasan antara pertanyaan dengan tujuan dan penggunaan bahasa yang dipilih. Lembar validasi angket dipergunakan untuk menilai kelayakan instrumen sebagai alat ukur yang digunakan. Berikut adalah angket validasi ahli evaluasi.

Tabel 3.9 Kisi-kisi lembar validasi ahli evaluasi

No	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Karakteristik Hots	Sitem soal yang digunakan pada setiap butir soal <i>HOTS</i> menggunakan stimulus yang berkaitan dengan konteks kehidupan nyata atau fenomena yang dekat dengan kehidupan siswa.
		Seluruh butir soal yang disajikan mengukur keterampilan berpikir tingkat tinggi
		Soal yang dibuat bukan hanya mengukur ingatan dan pemahaman siswa, tetapi juga melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi.
		Butir soal yang disajikan tidak hanya mengukur kompetensi pengetahuan, tetapi keterampilan proses dan sikap.
		Butir soal sesuai dengan indikator <i>Higher Order Thinking Skills (HOTS)</i> yaitu: C4 menganalisis (<i>analyze</i>), C5 evaluasi (<i>evaluate</i>) dan C6 membuat (<i>create</i>)
4.	Kontruksi	Penggunaan pengecoh pada butir soal <i>HOTS</i> berbentuk pilihan ganda
5.	Prinsip <i>HOTS</i>	Penggunaan stimulus pada setiap butir soal <i>HOTS</i>
		Permasalahan yang diangkat pada butir soal <i>HOTS</i> berbasis permasalahan kontekstual
		Stimulus yang digunakan pada setiap butir soal <i>HOTS</i> menjadi dorongan bagi siswa untuk berpikir tinggi

c. Lembar Validasi Ahli Media

Validasi media merupakan langkah penting yang bertujuan untuk memastikan media tersebut efektif dan sesuai dengan tujuan serta kebutuhan pembelajaran. Berikut adalah kisi-kisi lembar validasi ahli media pada tabel 3.11.

Tabel 3.10 Kisi-kisi lembar validasi ahli media

No	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Desain Tampilan	Tampilan aplikasi <i>kahoot</i> menarik
		Gambar yang digunakan memiliki kualitas yang bagus, dalam aplikasi <i>kahoot</i> sangat baik dan mendukung visualisasi materi.
		Warna dan tata letak tema pada aplikasi <i>kahoot</i> menarik
		Tata letak soal dan pilihan jawaban dirancang secara strategis untuk memudahkan pengguna dalam menjawab.
		Kombinasi warna latar belakang dan teks memberikan kontras yang baik dan nyaman di mata.
2	Kemudahan Penggunaan	Tombol navigasi pada aplikasi <i>kahoot</i> mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna
		<i>Kahoot</i> dapat di aplikasikan dengan mudah
		Jenis huruf yang digunakan pada aplikasi <i>kahoot</i> jelas dan mudah dibaca
3	Penyajian	Kejelasan tampilan nilai yang diperoleh oleh peserta didik
		Kejelasan tampilan peringkat yang diperoleh oleh peserta didik.

a. Lembar Validasi Ahli Bahasa

Lembar validasi ahli bahasa dalam penelitian ini digunakan untuk menilai apakah bahasa yang dipakai dalam evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* menggunakan *kahoot* sudah jelas dan mudah dimengerti. Ahli bahasa akan memastikan bahwa instruksi, pertanyaan, dan materi yang dibuat dalam evaluasi tersebut jelas, mudah dipahami, dan sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar, sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi peserta didik dan sesuai dengan aturan bahasa yang benar.

Tabel 3.11 Kisi-kisi lembar validasi ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
1.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	Penggunaan kalimat yang sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)
		Ejaan yang digunakan sesuai dengan menggunakan ejaan yang disempurnakan (EYD)
		Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar
2.	Aspek Kebahasaan	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami
		Soal tidak mengandung bahasa kasar yang dapat menimbulkan ketidak nyamanan
		Penggunaan bahasa yang mampu menjelaskan konsep soal
3	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
		Tata kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu kepada kaidah tata bahasa yang benar

2. Lembar Uji Praktikalitas

Angket diserahkan kepada subjek uji coba untuk menilai penggunaan kuis interaktif pada mata pelajaran PAI. Angket adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk memperoleh tanggapan dari mereka. Angket dirancang sesuai dengan kebutuhan dan kemudian disebarkan kepada subjek uji coba.

Tabel 3.12 Kisi-kisi lembar praktikalitas peserta didik

No	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Kemenarikan	Saya lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan aplikasi <i>kahoot</i>
		Saya merasa tertarik mengerjakan soal melalui aplikasi <i>kahoot</i>
		Saya merasa bersemangat

		mengerjakan soal melalui <i>kahoot</i>
		Saya merasa tampilan soal pada <i>kahoot</i> sangat menarik
		Saya lebih suka mengerjakan soal melalui aplikasi <i>kahoot</i>
2	Kemudahan	Aplikasi <i>kahoot</i> mudah digunakan.
		Soal yang disajikan mudah dipahami
		Aplikasi <i>kahoot</i> memudahkan saya mengetahui nilai secara langsung.
3	Kualitas Penyajian	Gambar yang disajikan dalam soal sangat jelas dan sesuai dengan materi
		Soal yang disajikan sesuai dengan yang dipelajari
4	Evaluasi	Evaluasi pembelajaran PAI melalui <i>kahoot</i> sangat efektif dan efisien
		Saya merasa lebih senang memahami soal kuis yang disajikan dalam aplikasi <i>kahoot</i>
		Saya dapat mengembangkan berpikir tingkat tinggi dengan soal-soal berbasis <i>HOTS</i>

Pada tahap uji praktikalitas ada dua uji, yaitu uji kelompok kecil dan uji kelompok besar.

a. Uji Kelompok Kecil (*Small Group*)

Produk yang telah divalidasi dan revisi berdasarkan saran dari ahli, kemudian diuji cobakan di lapangan. Pada tahap uji coba pertama, yaitu pada kelompok kecil yang berjumlah 9 orang peserta didik kelas VI B. Pengambilan sampel sebanyak 9 orang yang terdiri dari 3 orang berkemampuan tinggi, 3 orang berkemampuan sedang dan 3 orang berkemampuan rendah. Tujuan uji coba ini untuk mengukur tingkat penerapan produk yang dikembangkan. Data yang diperoleh pada uji coba ini adalah dengan menggunakan angket praktikalitas.

b. Uji Kelompok Besar

Annisa et al; 2023) menyatakan bahwa pada tahap uji kelompok besar (uji coba lapangan) merupakan tahap akhir dalam rangkaian pengujian produk di lapangan. Tujuan dari tahap ini

adalah untuk meneliti lebih lanjut produk yang sebelumnya telah diuji pada kelompok kecil. Pada tahap ini, peneliti melibatkan 15 peserta didik kelas VI di SDN 343. Selain itu, peneliti juga meminta tanggapan dari guru PAI dengan mengisi angket respons. Angket tersebut digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran berbasis *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* yang diterapkan melalui aplikasi *kahoot*.

Tabel 3.13 Kisi-kisi lembar praktikalitas guru PAI

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
1.	Kesesuaian	Kesesuaian butir soal dengan tujuan pembelajaran pada CP, ATP, Modul Ajar, dan kisi-kisi Soal
		Kesesuaian penggunaan fitur aplikasi <i>kahoot</i> dengan kebutuhan peserta didik
		Butir soal sesuai materi yang dipelajari peserta didik
2.	Kemudahan	Penyajian soal menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik
		Aplikasi <i>kahoot</i> mudah Digunakan
4.	Kemenarikan	Tampilan produk evaluasi menarik dengan menggunakan aplikasi <i>kahoot</i>
		Desain yang ada di aplikasi <i>kahoot</i> sangat menarik

3. Lembar Uji Efektifitas

Uji terakhir dilakukan untuk mengevaluasi seberapa efektif evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot* yang telah dilakukan di tempat penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Kegiatan penelitian uji coba ini memperoleh data kemudian akan dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Analisis ini

mencakup pengolahan data dari angket yang telah diisi oleh para ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, serta peserta didik. Hasil dari analisis data kuantitatif akan menghasilkan nilai mengenai tingkat kevalidan serta daya tarik evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot* pada materi hidup damai dan saling memaafkan. Adapun Langkah-langkahnya adalah:

1. Analisis Kevalidan Produk

Untuk menentukan tingkat kevalidan produk, maka data yang akan dianalisis meliputi informasi didapatkan dari angket yang diisi oleh ahli materi, ahli media, ahli evaluasi, dan ahli bahasa. Angket ini menggunakan skala *Likert*, karena skala *Likert* ini sesuai untuk mengukur sikap, pendapat, dan melakukan penskoran dengan skala 1-4 (Azwar, 2019), yaitu:

Tabel 3.14 Skala Penskoran

Nilai	Keterangan
Nilai 1	Tidak valid
Nilai 2	Kurang valid
Nilai 3	Valid
Nilai 4	Sangat Valid

Kemudian hasil validasi dari para ahli akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum x} \times 100$$

P = Presentase kelayakan

$\sum x_i$ = Total skor hasil pengukuran (nilai maksimum)

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

100% = Bilangan konstan (Amaliana & Fernandes, 2019).

Tabel 3.15 Kriteria Kevalidan

No	Rasio	Standar Validitas
1	85- 100	Sangat Valid

2	65- 84	Valid
3	45- 64	Cukup Valid
4	0- 20	Kurang Valid

2. Analisis Uji Praktikalitas Produk

Teknik analisis data untuk uji pratikalitas berdasarkan angket peserta didik dilakukan dengan menggunakan rumus derajat pencapaian, sebagai berikut:

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hirzan & Yuhendri, (2020) menyatakan bahwa sesuai dengan data tersebut, hasil praktikalitas dapat dijelaskan menjadi beberapa kategori berikut:

Tabel 3. 16 Tingkat Pencapaian Uji Praktikalitas

Tingkat Pencapaian	Kategori
85-100	Sangat Praktis
71-84	Praktis
56-70	Cukup Praktis
41-55	Kurang Praktis
0-40	Tidak Praktis

3. Analisis Keefektifan Produk

Pada tingkat keefektifan peneliti melaksanakan analisis terhadap skor hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik guna menilai apakah terdapat kenaikan pada skor rata-rata. Untuk menghitung rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* peserta didik, peneliti menerapkan rumus yang relevan berikut:

$$\text{Mean} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

Mean : Rata-rata

x : Jumlah nilai yang diperoleh

n : Jumlah sampel (Sutisna, 2020).

Setelah menentukan nilai rata-rata dari hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik, peneliti melakukan analisis t-test untuk memperoleh

penilaian yang lebih kuat dan akurat. Karena sampel yang digunakan merupakan sampel berpasangan, yaitu subjek yang sama tetapi dengan perlakuan berbeda, teknik analisis data yang digunakan adalah *paired sample t-test*. Teknik ini bertujuan untuk membandingkan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*.

4. Uji Validitas Soal

Sugiyono; (2013) menyatakan bahwa uji validitas mengacu pada tingkat kesesuaian antara data yang diperoleh dari objek penelitian dan data yang disampaikan oleh peneliti. Validitas setiap butir diuji menggunakan analisis item, yaitu dengan mengkorelasikan skor setiap butir dengan skor total yang merupakan penjumlahan dari seluruh skor butir. Pengujian validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel. *Pearson product moment* merupakan rumus yang digunakan untuk mengukur uji validitas. Adapun rumusnya adalah 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 (jumlah item soal/pernyataan)

n = Jumlah sampel

X = Skor total

$\sum x$ = Jumlah skor item

$\sum y$ = Jumlah skor total (seluruh item)

Uji validitas berfungsi untuk mengukur kevalidan suatu soal. Adapun hasil uji validitas soal, yaitu:

Tabel 3.17 Hasil Uji Validitas Butir Soal

No Soal	Tingkat Validitas	Keterangan
1	0,778**	Sangat Valid
2	-0,553*	Valid
3	-0,663*	Valid
4	0,700**	Sangat Valid
5	0,681**	Sangat Valid
6	0,665**	Sangat Valid

7	0,626**	Sangat Valid
8	0,613**	Sangat Valid
9	0,592**	Sangat Valid
10	0,590**	Sangat Valid
11	0,610**	Sangat Valid
12	0,553**	Sangat Valid
13	0,658**	Sangat Valid
14	-0,571*	Valid
15	0,557**	Sangat Valid
16	0, -578*	Valid
17	0,590**	Sangat Valid
18	0,557**	Sangat Valid
19	0,658**	Sangat Valid
20	0,628**	Sangat Valid
21	0,663**	Sangat Valid
22	0,596**	Sangat Valid
23	0,610**	Sangat Valid
24	0,553**	Sangat Valid
25	-0,649*	Valid
26	0,640**	Sangat Valid
27	-0,876*	Valid
28	0,596**	Sangat Valid
29	0,628**	Sangat Valid
30	0,626**	Sangat Valid
31	0,557**	Sangat Valid
32	0,787**	Sangat Valid
33	0,628**	Sangat Valid
34	0,610**	Sangat Valid
35	0,553**	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3.17 di atas, sebagian besar soal menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi, dengan koefisien korelasi positif ($\geq 0,553$), yang menunjukkan bahwa soal-soal tersebut sangat valid untuk mengukur kompetensi peserta didik. Namun pada beberapa soal, seperti soal nomor 2, 3, 14, 16, 25, dan 27, memiliki koefisien korelasi negatif atau lebih rendah, namun masih dikategorikan sebagai valid. Secara keseluruhan, instrumen ini dapat dianggap valid dan layak digunakan dalam evaluasi pembelajaran

5. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengevaluasi apakah suatu instrumen dapat menghasilkan data yang tetap sama ketika digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama. Pengujian ini dilakukan pada pernyataan-pernyataan dalam kuesioner/item soal yang sebelumnya telah dinyatakan valid. Untuk menentukan apakah suatu pernyataan dalam kuesioner reliabel, analisis dilakukan menggunakan nilai *cronbach alpha*. Sebuah variabel dianggap reliabel jika nilai *cronbach alpha* lebih besar dari *r* tabel. Adapun rumus uji reliabilitas adalah:

$$r = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2} \right)$$

r = Reliabilitas instrumen (*cronbach alpha*)

k = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma b^2$ = Jumlah varian butir soal

σ^2 = Total varian (Budiasuti, 2022)

Setelah melakukan uji validitas, peneliti juga melakukan uji reliabilitas sesuai dengan soal yang valid. Uji reliabilitas ini menggunakan IBM SPSS versi 25 dengan *Alpha*. Adapun hasil uji reliabilitas soal adalah sebagai berikut:

Tabel 3.18 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
0,855	35

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel *Reliability Statistics*, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,855 untuk 35 item soal. Nilai *Cronbach's Alpha* ini menunjukkan bahwa soal yang digunakan memiliki tingkat reliabilitas yang sangat baik. Sebagai acuan jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,60, maka soal tersebut dapat dianggap reliabel. Dengan hasil $r_{hitung} 0,885 > 0,60$. Dapat disimpulkan bahwa seluruh item

soal dalam instrumen ini reliabel mengukur kompetensi peserta didik. Dengan demikian, instrumen ini dapat digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran.

6. Analisis Tingkat Kesukaran

Analisis tingkat kesukaran ini, digunakan untuk mengetahui tingkat kesukaran pada butir soal. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan

P = Indeks Kesukaran

B= Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS= Jumlah seluruh peserta didik

Nilai yang diperoleh disesuaikan dengan kelompok kriteria tingkat kesukaran. Adapun kelompok kriteria kesukaran adalah:

Tabel 3.19 Kriteria tingkat kesukaran (Qomariyah et al., 2022).

Tingkat Kesukaran	Kriteria
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Salah satu aspek yang penting dalam evaluasi pembelajaran adalah dengan menganalisis tingkat kesukaran soal. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa soal yang telah dibuat efektif. Adapun tingkat kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 3. 20 Tingkat Kesukaran Item Soal

N	Valid	Missing	Item Soal	Mean	Keterangan
	15	0	Item 1	,73	Sedang
	15	0	Item 2	,67	Sedang
	15	0	Item 3	,40	Sedang
	15	0	Item 4	,47	Sedang
	15	0	Item 5	,60	Sedang

	15	0	Item 6	,47	Sedang
	15	0	Item 7	,67	Sedang
	15	0	Item 8	,47	Sedang
	15	0	Item 9	,60	Sedang
	15	0	Item 10	,67	Sedang
	15	0	Item 11	,60	Sedang
	15	0	Item 12	,67	Sedang
	15	0	Item 13	,53	Sedang
	15	0	Item 14	,67	Sedang
	15	0	Item 15	,60	Sedang
	15	0	Item 16	,60	Sedang
	15	0	Item 17	,67	Sedang
	15	0	Item 18	,60	Sedang
	15	0	Item 19	,53	Sedang
	15	0	Item 20	,60	Sedang
	15	0	Item 21	,67	Sedang
	15	0	Item 22	,40	Sedang
	15	0	Item 23	,60	Sedang
	15	0	Item 24	,67	Sedang
	15	0	Item 25	,60	Sedang
	15	0	Item 26	,73	Sedang
	15	0	Item 27	,40	Sedang
	15	0	Item 28	,40	Sedang
	15	0	Item 29	,60	Sedang
	15	0	Item 30	,67	Sedang
	15	0	Item 31	,60	Sedang
	15	0	Item 32	,60	Sedang
	15	0	Item 33	,60	Sedang
	15	0	Item 34	,60	Sedang
	15	0	Item 35	,67	Sedang

Berdasarkan tabel tingkat kesukaran di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh item soal berbasis *HOTS* memiliki kategori tingkat kesukaran sedang.

7. Uji Tingkat Daya Beda

Pengujian daya pembeda bertujuan untuk mengukur kemampuan sebuah tes dalam membedakan antara peserta didik dengan kemampuan tinggi dan rendah. Asumsi dasar dari uji daya pembeda adalah bahwa soal yang dapat diselesaikan oleh peserta didik dengan

kemampuan tinggi seharusnya sulit untuk diselesaikan oleh peserta didik dengan kemampuan rendah.

Tabel 3.21 Kriteria Tingkat Daya Beda (Arikunto, 2006)

Tingkat Daya Beda	Kriteria
0,00-0,20	Jelek
0,20--0,40	Cukup
0,40-0,70	Baik
0,70-100	Baik Sekali

Daya pembeda pada soal berfungsi untuk membedakan kemampuan setiap peserta didik yang memiliki kemampuan yang tinggi dan rendah. Sehingga daya pembeda ini dapat mengidentifikasi peserta didik yang menguasai materi hidup damai dan saling memaafkan dengan yang peserta didik yang belum memahaminya.

Tabel 3.22 Daya Beda Item Soal

	Corrected Item-Total Correlation	Kategori
Item1	0,716	Baik Sekali
Item2	-0,632	Baik
Item3	-0,678	Baik
Item4	0,627	Baik
Item5	0,594	Baik
Item6	0,606	Baik
Item7	0,654	Baik
Item8	0,564	Baik
Item9	0,530	Baik
Item10	0,500	Baik
Item11	0,530	Baik
Item12	0,610	Baik
Item13	0,551	Baik
Item14	-0,632	Baik
Item15	0,615	Baik
Item16	-0,620	Baik
Item17	0,544	Baik
Item18	0,551	Baik
Item19	0,635	Baik
Item20	0,530	Baik
Item21	0,566	Baik
Item22	0,547	Baik

Item23	0,530	Baik
Item24	0,610	Baik
Item25	-0,656	Baik
Item26	0,669	Baik
Item27	-0,872	Baik
Item28	0,526	Baik
Item29	0,637	Baik
Item30	0,654	Baik
Item31	0,488	Baik
Item32	0,702	Baik
Item33	0,551	Baik
Item34	0,530	Baik
Item35	0,610	Baik

Tabel 3.21 di atas menunjukkan bahwa terdapat soal yang memiliki tingkat daya beda baik sebanyak 34 soal. Sedangkan soal yang memiliki tingkat daya beda sangat baik ada 1 pada soal nomor 1. Dapat disimpulkan bahwa soal-soal yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* memiliki daya beda yang sangat baik dan baik.

8. Uji Normalitas

Data yang akan digunakan dalam pengujian hipotesis harus memiliki distribusi normal. Oleh karena itu, data yang diperoleh perlu diuji normalitasnya. Pengujian normalitas dilakukan menggunakan uji *kolmogorov smirnov (one sample)* berdasarkan hasil *N-gain* dari kedua kelas sampel. Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai *signifikansi* $\geq 0,05$ (Lestari & Yudhanegara, 2019). Adapun hipotesisnya adalah sebagai berikut:

H_0 = Data berdistribusi normal

H_1 = Tidak berdistribusi normal

9. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan membandingkan kedua variansi untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan dalam variansi populasi tersebut (Usmadi, 2020). Dalam pengujian hipotesis ini, peneliti

menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25. Pengujian dilakukan berdasarkan pada nilai *N-gain Score*. Jika data yang diperoleh

memiliki nilai $\geq 0,05$, maka data tersebut dinyatakan homogen.

Hipotesisnya adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2 \text{ (Data homogen)}$$

$$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2 \text{ (Data tidak homogen)}$$

10. Analisis Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menentukan apakah hipotesis yang diajukan dapat dibuktikan atau tidak.

a. Uji T-test

Tujuan dari uji t ini adalah untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata kemampuan peserta didik kelas eksperimen dibandingkan dengan rata-rata kemampuan peserta didik kelas kontrol. T-test merupakan metode statistik yang digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan antara dua rata-rata dari dua distribusi. Adapun rumus uji t adalah sebagai berikut:

$$T = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}{n_1 + n_2 - 2}}}$$

Keterangan:

X_1 = Mean distribusi sampel 1

X_2 = Mean distribusi sampel 2

S_1^2 = Standar deviasi sampel kelompok 1

S_2^2 = Standar deviasi sampel kelompok 2

N_1 = Jumlah sampel pada kelompok 1

N_2 = Jumlah sampel pada kelompok 2 (Rosalina et al., 2023).

b. Uji *N-gain*

Uji *N-gain* adalah metode untuk mengukur peningkatan yang dialami siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Menurut Hake, *N-gain* merupakan perbandingan antara skor

peningkatan (*gain*) yang diperoleh dengan skor peningkatan maksimal yang mungkin dicapai. Oleh karena itu, skor ini dapat digunakan untuk menilai tingkat efektifitas evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot*.

$$N\text{-}gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Kemudian hasil dari *N-gain* tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3. 23 Kategori *N-gain* (Wahab et al., 2021)

Nilai <i>N-gain</i>	Kategori
$-1,00 \leq N\text{-}gain < 0,00$	Terjadi penurunan
$N\text{-}gain = 0,00$	Tetap
$0,00 < N\text{-}gain \leq 0,30$	Rendah
$0,30 \leq N\text{-}gain < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq N\text{-}gain < 1,00$	Tinggi

c. Tafsiran *N-gain*

Skor dari uji sebelumnya digunakan untuk menilai seberapa efektif evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot*. Efektifitas ini dihitung dengan menganalisis hasil skor. Skor dari setiap peserta didik dan rata-rata kelas kemudian diubah menjadi persentase. Setelah itu, persentase tersebut dianalisis untuk mengetahui efektifitas dari evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot*.

Tabel 3. 24 Tafsiran *N-gain* (Rahmawati & Hidayati, 2022)

Persentase	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>75	Efektif