

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

A. Waktu Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober sampai dengan bulan Maret guna melakukan observasi, wawancara, penyebaran angket dan analisis terhadap hasil respon.

Tabel III. 1 Tabel Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Waktu					
		Okt 2022	Nov 2022	Des 2022	Jan 2023	Feb 2023	Mar 2023
1	Pengajuan Judul						
2	Penulisan Bab I-III						
3	Pembuatan <i>Website</i>						
4	Penyebaran Kuesioner						
5	Analisis Data						
6	Penulisan Bab IV-V						

B. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah sebuah tempat yang digunakan untuk melakukan penelitian terhadap masalah yang diambil. Penentuan lokasi penelitian digunakan untuk memudahkan serta memperjelas lokasi permasalahan pada penelitian. Tempat pada penelitian ini dilakukan di SMKN 9 Jakarta, Jl. Gedong Panjang II No.17 Pekojan, Jakarta Barat. Alasan peneliti untuk melakukan penelitian di SMKN 9 Jakarta sebagai tempat penelitian adalah karena peneliti telah memiliki pengalaman mengajar selama 4,5 bulan di SMK Negeri 9 serta mengampu mata pelajaran dasar manajemen, sehingga peneliti sudah melakukan

pengamatan terkait permasalahan mengenai media pembelajaran yang ada.

3.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*). Metode *research and development* digunakan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis *website* selain itu penggunaan jenis penelitian ini akan menguji tingkat kelayakan dari produk yang dibuat. Menurut Fadillah F et al (2021) penelitian dan pengembangan digunakan dalam mewujudkan sebuah produk pelatihan dengan menggunakan model desain pengembangan yang telah ditentukan.

Sugiyono (2012) *research and development* merupakan sebuah jenis penelitian yang dipakai guna menghasilkan sebuah produk yang diinginkan dalam jenis penelitian ini akan diuji keefektifan dari produk. Sedangkan menurut Sukmadinata (2006) penelitian dan pengembangan adalah sebuah strategi atau metode dalam penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya selain itu jenis penelitian ini cukup ampuh dalam mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya.

Dalam hal ini produk yang dimaksud bukan hanya berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, akan tetapi dapat berupa perangkat lunak (*software*) seperti pada program komputer untuk pengolahan data, pengolahan angka, program pembelajaran di kelas, perpustakaan, ataupun model-model pendidikan, program komputer untuk materi pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi dan lain lain.

Dari berbagai pengertian mengenai jenis penelitian dan pengembangan maka dapat ditarik kesimpulan *Research and Development* (RnD) adalah jenis penelitian yang digunakan dalam mengembangkan atau

menghasilkan sebuah produk ataupun menyempurnakan produk yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak dengan berdasar pada acuan atau kriteria serta diuji kelayakannya.

Pada jenis penelitian *research and development* berbeda dengan jenis penelitian lain. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah output dari media pembelajaran yang berbentuk sebuah *website* berbasis *google sites* yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dasar manajemen. Selain itu pada penelitian ini akan diuji kelayakannya oleh para ahli dan akan menghasilkan saran perbaikan yang dapat digunakan untuk menyempurnakan produk yang telah dibuat. Sehingga setelah adanya pengujian tersebut maka produk akan menjadi layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

3.3 Model Pengembangan

Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena sesuai dengan produk yang akan dikembangkan selain itu model ini memberikan tahapan yang memiliki keterkaitan antara tahap dengan tahap lainnya. Sehingga pada setiap tahapan akan menghasilkan standar yang sesuai dengan pengembangan produk. Fadillah F et al (2021) dengan menggunakan ADDIE akan membuat produk menjadi lebih sistematis karena tahapan pada model ini dapat mengorganisir dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Hasil dari pengembangan dengan model ADDIE akan diuji kelayakannya oleh para ahli, sehingga menghasilkan produk yang efektif dan efisien.

Berikut ini merupakan tahapan proses dalam model ADDIE yang diambil dari buku *Multimedia-based Instructional Design* karya William W. Lee dan Diana L. Owens (2004) :

1. *Analysis (Analisis)*

Tahap analisis, tahapan ini dilalui dengan melakukan analisis terhadap kebutuhan pada bulan Oktober sampai November 2022. Tahap ini memiliki tujuan guna mengetahui keperluan apa yang dibutuhkan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran. Tahap ini diawali dengan melakukan observasi terhadap peserta didik, kurikulum, materi, media sehingga nantinya akan dihasilkan kesimpulan terkait kebutuhan yang sesuai dengan analisis yang didapatkan. Dengan adanya penelitian tahap analisis ini akan memperoleh beberapa aspek kebutuhan yang akan dijelaskan dibawah ini:

a. Analisis Karakter Peserta Didik

Pada tahapan analisis ini digunakan untuk mengetahui bagaimana karakter dari peserta didik yang diamati. Selain itu pada tahap analisis ini akan diperoleh informasi terkait permasalahan yang dirasakan peserta didik. Analisis karakter ini diperlukan agar dalam pengembangan produk media pembelajaran berbasis *website* sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik serta dapat memecahkan permasalahan yang terjadi.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum, pada penelitian ini dilakukan analisa terkait kurikulum yang berlaku di SMKN 9 Jakarta. Penelitian ini menggali lebih lanjut terkait kurikulum apa yang digunakan di kelas X Manajemen Perkantoran. Setelah mendapatkan informasi terkait kurikulum yang dipakai, maka dari kurikulum tersebut akan diketahui capaian pembelajaran yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *website*. Analisis kurikulum ini nantinya akan dijadikan bahan acuan dalam merumuskan bahan ajar atau konsep pada pengembangan produk media pembelajaran berbasis *website* mata pelajaran Dasar Manajemen.

c. Analisis Media

Pada penelitian ini dilakukan analisis media, kegiatan ini digunakan untuk mengetahui media apa yang digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi pelajaran dasar manajemen. Analisis ini akan dijadikan bahan pertimbangan dalam membuat produk.

d. Analisis Materi

Analisis materi, pada analisis ini peneliti mengidentifikasi materi mata pelajaran dasar manajemen yang tersedia pada capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka. Selanjutnya capaian pembelajaran tersebut peneliti susun dengan berdasarkan materi pokok mata pelajaran dasar manajemen kelas X manajemen perkantoran.

2. Design (Desain)

Setelah melakukan analisis kebutuhan, maka akan memasuki tahap desain atau perancangan. Pada tahapan ini dilakukan perancangan terhadap *website* media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah didapatkan sebelumnya. Dalam merancang produk harus disesuaikan dengan klasifikasi program yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pada tahap ini akan dibuat beberapa panduan terkait pengembangan *website*, yaitu:

- a. *Flowchart* merupakan sebuah diagram alir yang terdiri dari simbol-simbol berguna untuk menyatakan sebuah tindakan kerja terkait alur sistem multimedia pembelajaran interaktif secara ringkas sehingga memudahkan untuk mengembangkan produk ke tahap selanjutnya. *Flowchart* dikembangkan untuk menggambarkan langkah kerja berdasarkan struktur navigasi pada *website* yang akan dikembangkan.
- b. *Storyboard* adalah sebuah uraian secara ringkas atau berurutan yang didalam *storyboard* terdapat alur-alur cerita yang digunakan untuk mengembangkan *web* pada mata pelajaran dasar manajemen

dari awal sampai akhir program. *Storyboard* berfungsi untuk memudahkan peneliti dalam mengembangkan ide cerita serta menjabarkan rancangan dari media pembelajaran yang dibuat.

3. ***Development dan Implementation (Pengembangan dan Penerapan)***

Setelah melakukan perencanaan maka selanjutnya adalah pengembangan dan penerapan pada tahap penelitian ini akan mulai mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* dengan menggunakan *google sites*. Tahapan dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Pengembangan dan penerapan desain

Dalam tahap ini peneliti mengumpulkan segala kebutuhan terkait materi, bahan dan rencana pemrograman. Rancangan dari sistem yang akan dibuat akan dimasukkan kedalam *website* dengan menggunakan alat bantu *google sites*.

b. Validasi Ahli

Tahap selanjutnya adalah melakukan validasi kepada ahli guna mengetahui kelayakan dari media pembelajaran berbasis *web google sites* pada penelitian ini. Untuk mengumpulkan data dari para ahli digunakan angket instrumen kelayakan yang akan disebarkan kepada para ahli. Nantinya ahli akan melakukan penilaian terkait *web* yang dikembangkan dan memberikan saran atau komentar terhadap media pembelajaran.

c. Revisi tahap I

Pada tahapan ini akan dilaksanakan perbaikan dengan berdasarkan komentar dan saran dari para ahli. Perbaikan dilakukan agar media pembelajaran menjadi layak digunakan.

4. ***Evaluation (Evaluasi)***

Metode ADDIE diakhiri dengan tahap evaluasi, pada tahap ini dilakukan setelah uji kelayakan oleh para ahli dan produk telah dilakukan perbaikan berdasarkan komentara atau saran ahli. Tahapan ini akan melibatkan peserta didik untuk melakukan uji coba terhadap

website yang telah dikembangkan. Uji coba ini terdiri dari dua tahapan yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Namun, sebelum memasuki uji coba kelompok besar akan dilakukan revisi tahap II berdasarkan saran dari peserta didik. Tahapan evaluasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Uji coba kelompok kecil

Pada penelitian ini uji coba kelompok kecil dilakukan setelah melakukan perbaikan atau revisi tahap I berdasarkan saran ahli. Uji coba kelompok kecil melibatkan 10 peserta didik sebagai sampel yang diperoleh dari perhitungan dengan menggunakan teknik pemilihan sampel acak/random. Pemilihan ini dengan membagi 68 peserta didik kedalam 10 kelompok random, yang nantinya dari 10 kelompok tersebut akan diambil masing-masing 1 orang sebagai sampel. Pada uji coba ini akan dihasilkan komentar atau saran masukan dari siswa yang digunakan dalam mengevaluasi produk media pembelajaran.

b. Revisi tahap II

Tahapan ini dilakukan setelah mendapat respon komentar atau saran dari peserta didik pada uji coba kelompok kecil. Komentar serta saran dari peserta didik akan peneliti gunakan untuk perbaikan produk pada revisi tahap II ini. Revisi ini diperlukan agar saat dilakukan uji coba besar atau lapangan sudah tidak lagi terdapat komentar terkait media pembelajaran.

c. Uji coba kelompok besar

Tahap akhir adalah uji coba kelompok besar, uji coba ini dilakukan kepada seluruh peserta didik kelas X manajemen perkantoran di SMKN 9 Jakarta yang berjumlah 68 orang. Uji cpba kelompok besar ini digunakan untuk mengakhir dan mengetahui bagaimana kelayakan dari produk yang dikembangkan.

3.4 Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat subjek penelitian yang terdiri dari 2 (dua) ahli media, 2 (dua) ahli materi yang pada masing-masing ahli terdiri dari 1 dosen dan 1 guru, serta 68 peserta didik kelas X Paket Keahlian Manajemen Perkantoran SMK Negeri 9 Jakarta.

3.5 Jenis Data

Penelitian ini menggunakan jenis data yang dikumpulkan dengan menggunakan data kualitatif dan kuantitatif yang digunakan secara bersamaan pada penelitian dan pengembangan.

1. Data Kualitatif, data ini peneliti peroleh dari hasil wawancara dengan narasumber yaitu Dasar Manajemen mengenai penerapan media pembelajaran yang pada mata pelajaran Dasar Manajemen kelas X Manajemen Perkantoran dan mengetahui bagaimana penggunaan *website* di sekolah. Serta masukan atau komentar dari ahli dan peserta didik terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *website*.
2. Data Kuantitatif, peneliti dapatlan dari angket yang disebarkan oleh peneliti kepada ahli media, materi serta peserta didik mengenai penilaian dari media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Dasar Manajemen kelas X Manajemen Perkantoran yang telah dibuat. Selain itu data kuantitatif berupa dokumentasi atau foto-foto kegiatan saat melakukan wawancara, pengisian angket, dll.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini menggunakan beberapa teknik untuk mengumpulkan data yaitu:

a. Observasi (Pengamatan)

Akdon & Riduwan (2013), menjelaskan bahwa observasi adalah kegiatan yang dilaksanakan dengan mengamati ke tempat penelitian

secara langsung untuk mengetahui bagaimana perilaku, tindakan maupun fenomena yang terjadi di sekitar objek. Observasi pada penelitian ini dilakukan saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran karena untuk mengetahui bagaimana penerapan metode dan strategi oleh guru mata pelajaran dasar manajemen kelas X Manajemen Perkantoran di SMKN 9 Jakarta, selain itu juga mengetahui buku, sumber belajar apa yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Wawancara

Akdon & Riduwan (2013), mendefinisikan bahwa wawancara merupakan cara dalam mengumpulkan informasi yang diperoleh dengan mendatangi narasumber secara langsung. Wawancara dilakukan untuk menggali lebih dalam permasalahan yang ingin diketahui peneliti kepada narasumber. Pada penelitian ini dilakukan wawancara dengan narasumbernya yaitu Ibu Mastiur Tambun selaku guru mata pelajaran Dasar Manajemen guna memahami bagaimana media yang digunakan pada kegiatan pembelajaran. Wawancara juga dilakukan dengan beberapa peserta didik untuk mengetahui permasalahan yang terjadi.

c. Angket atau kuesioner

Menurut Akdon & Riduwan (2013), Angket adalah sebuah daftar pertanyaan yang akan disebarakan pada responden yang telah ditentukan dan bersedia untuk memberikan respon. Tujuan menyebarkan angket adalah untuk mengetahui atau mencari informasi terkait sebuah permasalahan dari responden secara langsung. Responden memberikan jawaban berdasarkan dengan aspek yang ada didalam angket tersebut. Penelitian ini menyebarkan angket pada ahli media dan materi serya peserta didik guna mengetahui tanggapan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *website*.

Tabel III. 2 Tahapan Pengumpulan Data

No	Kegiatan	Teknik Pengumpulan Data	Responden
1.	Penelitian awal (Analisis Kebutuhan)	1. Observasi terhadap pembelajaran di kelas. 2. Wawancara pada guru pengampu dan peserta didik.	Guru dan Peserta didik
2.	Validasi Ahli	Angket yang akan disebarkan kepada ahli media dan ahli materi dalam kelayakan produk media pembelajaran.	Ahli media 2 orang dan ahli materi 2 orang
3.	Uji Coba Kelompok Kecil	Angket yang akan disebarkan kepada peserta didik yang mengikuti uji coba kelompok kecil untuk mengetahui respon terhadap media pembelajaran yang dibuat.	Peserta didik kelas X Manajemen Perkantoran SMKN 9 Jakarta berjumlah 10 Orang
4.	Uji Coba Kelompok Besar	Angket yang akan disebarkan kepada seluruh peserta didik pada uji coba kelompok besar untuk mengetahui respon terhadap media pembelajaran yang dibuat.	Peserta didik kelas X Manajemen Perkantoran SMKN 9 Jakarta

d. Dokumentasi

Dalam penelitian ini peneliti juga memasukan dokumentasi yang berfungsi untuk memperoleh data gambar selama proses

penelitian berlangsung. Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi ini dapat berbentuk gambar atau foto-foto kegiatan penelitian, kegiatan belajar mengajar peserta didik di kelas Sugiyono (2015). Dokumentasi disamping menjadi lampiran penelitian digunakan juga untuk menjadi bahan dalam melakukan pengembangan media.

3.6 Instrumen Penelitian

Sugiyono (2012) “instrumen penelitian ialah suatu alat yang digunakan dalam mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Penelitian ini menggunakan angket sebagai alat bantu. Angket digunakan pada penelitian untuk mendapatkan respon dari para responden guna mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dibuat. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert 5 jawaban. Instrumen penelitian disusun dengan angket sebagai berikut:

A. Angket Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Ahli Media

Pada angket yang disebarkan kepada ahli media terdiri dari beberapa aspek yang disesuaikan dengan pengembangan media pembelajaran yaitu *usability*, *Functionality*, dan Komunikasi Visual. Dalam penelitian ini terdapat kisi-kisi untuk memudahkan dalam mengetahui indikator yang ada pada angket. Kisi-kisi untuk ahli media di adaptasi menurut Wahono (2006) dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel III. 3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	Indikator
<i>Usability</i>	1. Kemudahan penggunaan menu
	2. Efisiensi penggunaan <i>website</i>
	3. Kemudahan mengakses alamat <i>website</i>

Aspek	Indikator
	4. Aktualitas isi <i>website</i>
<i>Functionality</i>	5. Penggunaan menu utama
	6. Penggunaan menu tujuan
	7. Penggunaan menu materi
	8. Penggunaan menu video
	9. Penggunaan menu evaluasi
Komunikasi Visual	10. Komunikasi
	11. Kesederhanaan dan kemenarikan
	12. Kualitas Visual
	13. Penggunaan media bergerak (animasi, <i>movie</i>)
	14. Penggunaan audio
	15. Penggunaan <i>layout</i>

Sumber: Wahono (2006), Walker & Hess (1984)

B. Angket Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Ahli Materi

Pada angket kelayakan yang disebarkan kepada ahli materi menggunakan instrumen kelayakan berisikan kesesuaian media pembelajaran yang terdiri dari tiga aspek yaitu desain pembelajaran, isi materi, bahasa dan komunikasi. Ketiga aspek tersebut diadaptasi dari Kustandi & Sutjipto (2011) pada contoh instrumen evaluasi bahan ajar *online*. Dalam penelitian ini terdapat kisi-kisi untuk memudahkan dalam mengetahui indikator yang ada pada angket. Kisi-kisi tersebut ditampilkan pada tabel dibawah ini:

Tabel III. 4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek	Indikator
Desain Pembelajaran	1. Kejelasan tujuan
	2. Relevansi antara aspek pembelajaran (Tujuan, Materi, Penggunaan Media)
	3. Keruntutan materi
Isi materi	4. Kualitas isi materi
	5. Aktualitas materi
	6. Cakupan Materi
	7. Kedalaman materi
Bahasa dan Komunikasi	8. Kebenaran bahasa
	9. Kesesuaian gaya bahasa
	10. Ketepatan redaksi pembelajaran

Sumber: Kustandi & Sutjipto (2011)

C. Angket Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik

Pada angket yang disebarakan kepada peserta didik terdiri dari tiga aspek yaitu *usability*, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Pada instrumen untuk peserta didik di adaptasi menurut Wahono (2006) Dalam penelitian ini terdapat kisi-kisi untuk memudahkan dalam mengetahui indikator yang ada pada angket. Kisi-kisi tersebut ditampilkan pada tabel dibawah ini:

Tabel III. 5 Kisi-kisi Instrumen untuk Peserta Didik

Aspek	Indikator
	1. Kemudahan penggunaan menu
	2. Efisiensi penggunaan <i>website</i>

Aspek	Indikator
<i>Usability</i>	3. Kemudahan mengakses alamat <i>website</i>
	4. Aktualitas isi <i>website</i>
Desain Pembelajaran	5. Relevansi antara aspek pembelajaran (Tujuan, Materi, Penggunaan Media)
	6. Kemudahan untuk dipahami
	7. Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi
	8. Pemberian kesempatan untuk belajar
	9. Keruntutan materi
Komunikasi Visual	10. Komunikasi
	11. Kesederhanaan dan kemenarikan
	12. Kualitas Visual
	13. Kualitas memotivasi

Sumber: Wahono (2006), Walker & Hess (1984)

3.7 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian dan pengembangan menggunakan dua teknik analisis data yaitu secara kualitatif dan kuantitatif. Kedua teknik dipilih untuk memudahkan dalam melakukan analisis data penelitian. Berikut ini merupakan penjelasan kedua teknik tersebut:

A. Analisis Kualitatif

Pada analisis ini dilakukan analisis dengan memasukkan komentar serta masukan dari para ahli terkait dengan media pembelajaran yang telah dibuat. Perolehan data ini akan dianalisis untuk digunakan sebagai perbaikan produk dan mengetahui bagaimana kelayakan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

B. Analisis kuantitatif

Pada analisis kuantitatif peneliti melakukan analisis dengan berdasar skor yang telah didapatkan dari hasil penilaian angket oleh ahli serta peserta didik. Dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif bertujuan guna membuat gambaran yang rasional mengenai suatu keadaan dengan menggunakan angka-angka, mulai dari pengumpulan data, interpretasi data serta bentuk dan hasil Arikunto (2006). Analisis kuantitatif menentukan kelayakan dari produk *website google sites* pada mata pelajaran dasar manajemen. Penskoran kuesioner menggunakan panduan skala *likert*.

Pada penelitian ini skala *likert* digunakan dalam mengukur bagaimana tanggapan dan penilaian responden terhadap produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Dalam jawaban responden pada angket yang menggunakan skala likert akan terdapat gradasi dari penilaian yang sangat positif sampai sangat negatif Sugiyono (2012). Penelitian ini menggunakan skala *likert* dengan 5 (lima) jawaban pada setiap item pertanyaan. Berikut ini merupakan tabel skor jawaban pada skala *likert* :

Tabel III. 6 Data Skor Jawaban

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Setelah data berhasil dikumpulkan maka dilakukan analisis secara deskriptif dalam penelitian ini. Analisis tersebut menggunakan perhitungan dengan rumus dibawah ini:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Terakhir setelah data berhasil dihitung dengan menggunakan rumus persentase diatas lalu akan diperoleh penilaian yang menentukan tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran berbasis *web google sites* yang dikembangkan pada penelitian ini. Kategori kelayakan pada penelitian ini terbagi menjadi 5 kategori yaitu:

Tabel III. 7 Kategori Kelayakan

Kategori	Persentase
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup Layak	41% - 60%
Tidak Layak	21% - 40%
Sangat Tidak Layak	0% - 20%

