

Pengembangan Media Pembelajaran *Titi Laras* untuk Materi Pengenalan Tangga Nada Kelas V SD

Zaky Zulfikar^{1*}, Budi Hendrawan²

Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya^{1,2}

Email: zakyzulfikar2215@gmail.com*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Titi Laras* yang efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), khususnya pada materi pengenalan tangga nada. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh masalah yang dihadapi oleh SDN Puspasari, yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam materi tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan data kualitatif dan kuantitatif. Langkah-langkah penelitian meliputi perencanaan dan pembuatan prototipe awal, serta pengumpulan informasi melalui penelitian lapangan. Uji coba awal dilakukan di rumah dengan melibatkan 5 siswa dari kelas V SD, yang menunjukkan skor rata-rata 3,75, mengindikasikan kategori "Sangat Baik". Uji coba kelompok besar juga dilaksanakan di rumah dengan melibatkan 10 siswa dari kelas V SD, dan memperoleh skor rata-rata 3,76, yang juga masuk dalam kategori "Sangat Baik". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Titi Laras* memiliki kualitas yang sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran SBdP.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *Titi Laras*, Seni Budaya, Sekolah Dasar.

Abstract: This research aims to develop *Titi Laras* learning media that is effective and feasible to use in learning Cultural Arts and Crafts (SBdP), especially in the material of introducing scales. The development of this media is motivated by the problems faced by SDN Puspasari, namely the lack of use of learning media in the material. This research uses qualitative and quantitative data approaches. The research steps include planning and making initial prototypes, as well as collecting information through field research. The initial trial was conducted at home involving 5 students from grade V, which showed an average score of 3.75, indicating the "Very Good" category. The large group trial was also conducted at home involving 10 students from grade V, and obtained an average score of 3.76, which also fell into the "Very Good" category. The results of this study indicate that *Titi Laras* learning media has very good quality to be used in SBdP learning.

Keywords: Learning Media Development, *Titi Laras*, Cultural Arts, Elementary School.

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia untuk mencapai tujuan dan sasaran ideal. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan harus dilakukan dengan sebaik mungkin dengan mengkoordinasikan berbagai variabel yang mendukung efektivitas pendidikan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha yang sengaja dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi peserta didik secara aktif.

Pendidikan menjadi kunci untuk memperoleh pengetahuan, dan dengan pengetahuan, manusia dapat berkembang lebih jauh. Pengetahuan membedakan kita dari mereka yang tidak memiliki akses kepada ilmu, dan hanya orang yang memiliki akal sehat yang dapat memanfaatkannya dengan baik. Abdulwaly (2016) menyatakan bahwa pendidikan adalah proses yang menggunakan metode tertentu untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan perilaku yang sesuai dengan kebutuhan, dan peningkatan kualitas pendidikan adalah bagian integral dari pembangunan bangsa secara keseluruhan. Menurut Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mendidik peserta didik agar menjadi warga negara yang beriman, bertakwa, sehat, berilmu, mampu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan ini, diperlukan strategi pelaksanaan pendidikan yang efektif.

Pendidikan di tingkat dasar sangat penting karena bertujuan untuk membentuk dasar-dasar berikut: 1) kecerdasan, 2) pengetahuan, 3) kepribadian, 4) akhlak mulia, 5) kecakapan hidup mandiri, dan 6) persiapan untuk pendidikan lanjutan (Pidarta, 2009). Pendidikan dasar harus mempersiapkan siswa untuk memasuki pendidikan tingkat lanjut dengan menyediakan materi pembelajaran sesuai dengan tingkat kelas mereka. Siswa SD mempelajari berbagai mata pelajaran, termasuk pengajaran ketat, pelatihan kewarganegaraan, bahasa Indonesia, matematika, sosiologi, ekspresi dan budaya, serta pendidikan jasmani, olahraga, dan keterampilan. Kurikulum mencakup materi yang relevan dengan kualitas dan potensi lokal, termasuk manfaat provinsi (Mulyasa, 2007).

Melalui pendidikan formal, seperti sekolah, serangkaian kegiatan yang disengaja, terencana, dan sistematis dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Siswa diharapkan mahir dalam semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Belajar adalah proses kompleks yang berlangsung sepanjang hayat dan melibatkan interaksi antara individu dengan lingkungannya (Paling dkk., 2024). Oleh karena itu, belajar bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja. Media pembelajaran yang efektif sangat penting untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

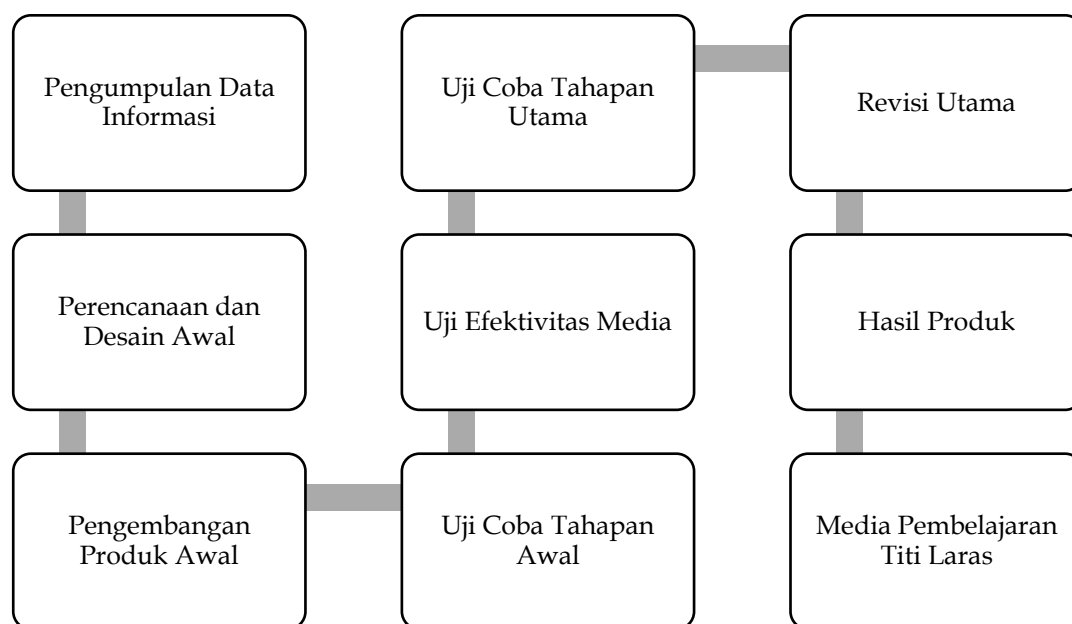
Media pembelajaran adalah alat yang menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa, sehingga mendorong terjadinya proses belajar (Hasan dkk., 2021; Wahyudi & Sari, 2016). Zainiyati (2017) menyatakan media sebagai alat yang berperan dalam proses pembelajaran, dari guru hingga peralatan yang digunakan. Proses belajar mengajar adalah sistem yang melibatkan berbagai komponen yang bekerja sama untuk mencapai tujuan. Guru memegang peranan penting dalam proses ini, dan pemanfaatan media yang tepat merupakan salah satu aspek penting dalam mencapai hasil pembelajaran yang optimal (Asyhar, 2011; Moto, 2019).

Observasi awal yang dilakukan selama tiga hari di SDN Puspasari dan SDIT Almuslimin pada tanggal 8-10 November 2022 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran untuk materi tangga nada jarang diterapkan. Selain itu, tidak semua pengajar memahami konsep tangga nada dengan baik. Diperlukan pengembangan media pembelajaran untuk memudahkan pengajaran dan meningkatkan minat belajar siswa dalam mengenal tangga nada dengan lebih mendalam.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* untuk menciptakan, menyempurnakan, dan menguji produk baru. Metode ini bertujuan untuk merancang dan menyempurnakan materi instruksional, seperti yang dijelaskan oleh Borg & Gall (dalam Putri dkk., 2023). Penelitian dan Pengembangan merupakan siklus yang melibatkan pengembangan produk yang ada dan penemuan solusi untuk masalah praktis, sebagaimana diuraikan oleh Sugiyono (2022).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Puspasari, Kota Tasikmalaya, dengan melibatkan siswa kelas V yang terdiri dari 32 siswa, dengan 15 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih satu bulan pada tahun 2024. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SDN Puspasari, sebagaimana diartikan oleh Sugiyono (2022) sebagai keseluruhan objek atau subyek dengan karakteristik tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari. Sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas V di sekolah tersebut, yang berjumlah 32 siswa. Teknik *Simple Random Sampling* digunakan untuk menentukan sampel secara acak, di mana kelas A menjadi kelas eksperimen dengan Media Pembelajaran *Titi Laras*, sedangkan kelas B menjadi kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Penetapan ini dilakukan dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling*.



Gambar 1. Langkah Pengembangan

Proses penelitian mengikuti sepuluh tahapan desain menurut Borg dan Gall yang dikutip dalam Sugiyono (2022), termasuk penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk utama, uji operasional produk, revisi, sosialisasi, dan implementasi. Dalam penelitian ini, peneliti menyederhanakan langkah-langkah tersebut menjadi tujuh tahap.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket respon siswa, dan validasi oleh ahli media dan materi. Instrumen ini berfungsi untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dan memastikan validitas data yang diperoleh.

Hasil dan Pembahasan

Riset dan Pengumpulan Informasi

Penelitian dimulai dengan studi pendahuluan yang melibatkan wawancara dan observasi untuk mengumpulkan data awal. Langkah ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang ada. Di SDN Puspasari dan SDIT, hasil wawancara dengan guru kelas V mengungkapkan beberapa permasalahan utama sebagai berikut:

- Nilai belajar siswa pada materi Tangga Nada berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
- Kurangnya penggunaan media pembelajaran untuk materi Tangga Nada.
- Belum adanya inovasi baru dalam model pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP).

Berdasarkan temuan dari studi lapangan dan wawancara tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Media ini diharapkan dapat memotivasi siswa kelas V SD untuk lebih memahami dan menguasai materi Tangga Nada.

Perencanaan

Tahapan perencanaan melibatkan pengembangan desain produk untuk mempermudah proses pengembangan media pembelajaran. Langkah-langkah dalam perencanaan media ini meliputi:

Memilih dan Menetapkan Media Pembelajaran, beberapa opsi media pembelajaran dipertimbangkan, seperti gitar dan pianika, yang berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Namun, kedua alat musik ini bukanlah media pembelajaran yang efektif untuk mengatasi masalah yang ditemukan, melainkan alat bantu musik. Untuk menjawab masalah utama yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran, peneliti memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran yang disebut *Titi Laras*. Nama "*Titi Laras*" berasal dari bahasa Sunda, di mana "*Titi*" berarti "yang" dan "*Laras*" berarti "nada." Media ini akan dikembangkan dengan dukungan aplikasi desain untuk membuat gambar yang diperlukan;

Pemilihan Format, pemilihan format media melibatkan perencanaan isi dan desain media pembelajaran. Format media *Titi Laras* dirancang sebagai berikut:

Tabel 1. Identitas Media Pembelajaran

Nama Media	:	<i>Titi Laras</i>
Bahan	:	Terbuat dari kayu
Dimensi	:	60 cm x 30 cm x 70 cm
Materi	:	Disesuaikan dengan kebutuhan
Desain Latar	:	Diberi warna menarik sesuai dengan kebutuhan siswa

Merancang Storyboard, menurut Binanto (dalam Saputra & Rafiqin, 2017), storyboard adalah alat koordinasi yang realistis, seperti serangkaian outline atau gambar yang ditampilkan secara berurutan untuk mewakili suatu rekaman atau aktivitas. Storyboard yang dirancang oleh peneliti bertujuan untuk menggambarkan konsep awal media pembelajaran dan mempermudah proses pembuatan produk.

Menyusun Instrumen Penilaian Media, instrumen penilaian dibuat untuk mengevaluasi produk atau materi pembelajaran yang baru dikembangkan. Metode penilaian digunakan untuk menentukan validitas media pembelajaran *Titi Laras*, memastikan bahwa media tersebut memenuhi standar yang diperlukan.

Pengembangan Bentuk Awal Produk

Pada tahap pengembangan bentuk awal produk, peneliti melaksanakan serangkaian langkah untuk menciptakan dan menerapkan desain media pembelajaran *Titi Laras* yang berfokus pada materi tangga nada. Proses ini melibatkan beberapa langkah penting sebagai berikut:

Desain Media Pembelajaran, peneliti mulai dengan merancang media pembelajaran *Titi Laras*, yang dirancang khusus untuk mengajarkan materi tangga nada. Desain ini meliputi pemilihan dan penentuan alat serta bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan media tersebut. Peneliti kemudian membuat sketsa atau gambar awal untuk merencanakan bentuk dan fungsi media pembelajaran.

Penggunaan Aplikasi Desain, untuk memastikan bahwa desain media pembelajaran sesuai dengan standar dan kebutuhan, peneliti menggunakan aplikasi desain grafis *CorelDraw*. Aplikasi ini membantu dalam membuat rancangan yang detail dan akurat. Pada tahap ini, spesialis desain menyusun rencana item dengan memasukkan skala, materi yang akan digunakan, dan elemen desain lainnya.

Tujuan dan Evaluasi, tujuan dari pengembangan bentuk awal ini adalah untuk mempermudah proses uji kelayakan produk oleh para ahli. Media yang dirancang diharapkan dapat digunakan secara efektif oleh siswa. Konfigurasi item yang dihasilkan oleh peneliti memuat berbagai informasi terkait skala, materi, dan data media lainnya yang diperlukan untuk evaluasi. Dengan menggunakan desain awal ini, peneliti dapat mengidentifikasi potensi masalah dan melakukan perbaikan sebelum produk akhir diproduksi dan digunakan dalam pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian ini berfokus pada evaluasi kesesuaian media pembelajaran *Titi Laras* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan rumusan masalah, pembahasan ini dirancang untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diangkat. Penelitian ini menggunakan model *Research & Development (R&D)* dengan sepuluh tahapan, namun fokus pada tujuh tahapan yang dianggap paling relevan untuk penelitian ini.



Gambar 2. Media Pembelajaran *Titi Laras*

Media pembelajaran *Titi Laras* dirancang untuk mempermudah pemahaman materi oleh peserta didik. Keberhasilan dan efektivitas media ini dinilai melalui uji kelayakan yang melibatkan ahli media, ahli materi, dan respons siswa. Penilaian ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar yang diperlukan dan dapat digunakan dengan efektif dalam proses pembelajaran (Damayanti & Dewi, 2021; Okpatrioka, 2023; Riyadi & Sukmayadi, 2023).

Media pembelajaran *Titi Laras* mendapatkan skor rata-rata 3,87 dengan persentase 97% dari para ahli media. Skor ini menunjukkan bahwa media tersebut dinilai sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian ini mengindikasikan bahwa media *Titi Laras* memenuhi kriteria kualitas dan kegunaan yang ditetapkan oleh ahli media; Materi yang disajikan dalam media *Titi Laras* memperoleh skor rata-rata 3,97 dengan persentase 93% dari ahli materi. Skor ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media tersebut juga dinilai sangat baik dan layak untuk disampaikan kepada peserta didik. Penilaian ini mengonfirmasi bahwa konten yang disediakan dalam media *Titi Laras* sesuai dengan standar akademik dan kebutuhan pembelajaran siswa (Lembar Validasi, lihat: [Lampiran 1](#)).

Media pembelajaran ini menunjukkan hasil yang sangat baik setelah diuji pada kelompok kecil dan kelompok besar (lihat: [Lampiran 2](#)). Pada uji kelompok kecil, media ini mendapatkan skor rata-rata 3,75, sementara pada uji kelompok besar, media ini memperoleh skor rata-rata 3,76, keduanya dalam kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Titi Laras* efektif dalam menarik perhatian siswa dan mempermudah mereka dalam memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Titi Laras* dapat digunakan dan mendukung proses pembelajaran dengan baik.

Kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran tanpa media. Hasil pretest menunjukkan skor rata-rata 60, sementara posttest mendapatkan skor rata-rata 83. Perhitungan *N-Gain* untuk kelompok ini adalah 0,60, yang termasuk dalam kategori sedang, menunjukkan bahwa metode ini kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran *Titi Laras*. Hasil pretest menunjukkan skor rata-rata 63, sedangkan posttest memperoleh skor rata-rata 94. Perhitungan *N-Gain* untuk kelompok eksperimen adalah 0,88, yang termasuk dalam kategori tinggi, menunjukkan bahwa penggunaan media ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Media pembelajaran *Titi Laras* dirancang untuk kemudahan penggunaan dan mampu menarik perhatian siswa berkat desainnya yang unik. Media ini meningkatkan semangat belajar siswa dalam materi Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) mengenai pengenalan tangga nada untuk kelas V SD, sambil menggabungkan unsur permainan untuk mengurangi kebosanan selama proses belajar mengajar. Media ini juga dapat menjadi sumber data tambahan yang berguna untuk pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran yang lebih menarik. Penelitian ini memberikan implikasi penting untuk studi lebih lanjut di bidang ini.

Referensi

- Abdulwaly, C. (2016). *Pendidikan Hafal Al-Qur'an Buah Sabar & Istiqamah*. CV Garuda Mas Sejahtera.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada.
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1647–1659. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V3I4.656>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwar, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.; 1 ed.). Tahta Media Group.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/IJPE.V3I1.16060>
- Mulyasa, E. (2007). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Remaja Rosdakarya.
- Okpatrioka, O. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/JDAN.V1I1.154>
- Paling, S., Sari, R., Bakar, R. M., Yhani, P. C. C., Mukadar, S., S. L. L., Indah, N., Nurhamdiah, Hilir, A., & Sholihan. (2024). Belajar dan Pembelajaran. Dalam *Penerbit Mifandi Mandiri Digital* (Vol. 1, Nomor 01). Penerbit Mifandi Mandiri Digital. <http://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/penerbitmmd/article/view/15>
- Pidarta, M. (2009). *Supervisi Pendidikan Kontekstual*. Rineka Cipta.
- Putri, S. N., Agung, A. A. G., & Suartama, I. K. (2023). E-module with the Borg and Gall Model with a Contextual Approach to Thematic Learning. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(1), 27–34. <https://doi.org/10.23887/JLLS.V6I1.57482>
- Riyadi, L., & Sukmayadi, Y. (2023). Pengembangan Aplikasi Kelas Digital Scola sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Musik di Sekolah. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 6(1), 11–18. <https://doi.org/10.31091/JOMSTI.V6I1.2414>
- Saputra, D., & Rafiqin, A. (2017). Pembuatan Aplikasi Game Kuis “Pontianak Punye” Berbasis Android. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 5(2). <https://doi.org/10.31294/JKI.V5I2.2882>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian: Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (2 ed.). Alfabeta.

- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. Nomor 20 tahun 2003, Pusdiklat Perpusnas. Diambil 5 Agustus 2024, dari <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6>
- Wahyudi, D., & Sari, A. (2016). Penggunaan Media, Variasi, dan Umpan Balik dalam Proses Pembelajaran untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 1(2), 86–95. <https://doi.org/10.30983/EDUCATIVE.V1I2.156>
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT: konsep dan aplikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Kencana Rawamangun Jakarta. <http://repository.uinsa.ac.id/id/eprint/1461/>

Lampiran 1: Lembar Validasi Ahli Materi dan Soal**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI DAN SOAL**

Nama : Zaky Zulfikar
 NIM : C1986206053
 Validator : Asep Wasta, M.Pd
 Judul Penelitian : Pengembangan Media *Titi Laras* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Tangga Nada SDN Puspasari Kota Tasikmalaya

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi. Pendapat, saran, dan kritik dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas penelitian. Oleh karena itu, diharapkan Bapak/Ibu dapat memberikan respon untuk setiap pernyataan berikut ini dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang dianggap sesuai dengan yang dinilai. Serta memberikan komentar atas kelayakan soal evaluasi yang telah peneliti buat.

Berikut ini adalah kriteria pengskoran masing-masing komponen soal evaluasi yang dinilai:

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Baik

4 = Sangat Baik

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian standar komponen dan kompetensi dasar				
2.	Ketersediaan tujuan pembelajaran				
3.	Materi disajikan secara runtut				
4.	Ketepatan memilih materi				
5.	Materi yang disajikan dapat mudah dipahami dengan mudah oleh siswa				
6.	Ketersediaan kegiatan belajar				
7.	Pemberian Latihan				
8.	Kesesuaian soal dengan materi				
9.	Terdapat petunjuk yang jelas cara mengerjakan soal				
10.	Tingkat kesulitan soal dan ketersediaan kunci jawaban				

Lembar instrumen validasi soal, dinyatakan bahwa :

☐

Layak

☐

Layak dan Revisi

☐

Revisi

Komentar dan Saran :

Tasikmalaya
 Ahli Materi

2024

Asep Wasta, M.Pd

Lampiran 2: Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai pretest	Nilai Posttest	Nilai Gain		Tafsiran Efektivitas	
				Nilai	Kategori	Persentase	Tafsiran
1.	AA	50	80	0,60	Sedang	60%	Cukup Efektif
2.	MA	60	90	0,67	Sedang	67%	Cukup Efektif
3.	RF	40	90	0,67	Sedang	67%	Cukup efektif
4.	RQ	60	80	0,50	Sedang	50%	Kurang Efektif
5.	RY	60	90	0,75	Tinggi	75%	Cukup efektif
6.	SY	50	70	0,40	Sedang	40%	Kurang Efektif
7.	SH	60	80	0,50	Sedang	50%	Kurang Efektif
8.	WI	70	90	0,67	Sedang	67%	Cukup Efektif
9.	HA	70	80	0,60	Tinggi	60%	Efektif
10.	SR	60	90	0,75	Sedang	75%	Cukup Efektif