

### **III. METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode asosiatif. Melalui metode tersebut. Penelitian asosiatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih (Sugiyono: 2005:11).

Penelitian ini mempunyai tingkatan yang tertinggi bila dibandingkan dengan penelitian deskriptif dan komparatif. Dengan penelitian ini maka akan dapat dibangun suatu teori yang dapat berfungsi untuk menjelaskan, meramalkan dan mengontrol suatu gejala.

Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif. Menurut Creswell dalam Asmaldi Alsa (2004) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bekerja dengan angka, yang datanya berwujud bilangan (skor atau nilai, peringkat, atau frekuensi), yang dianalisis dengan menggunakan statistik untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis penelitian yang sifatnya spesifik, dan untuk melakukan prediksi bahwa terdapat suatu variabel lain.

## **B. Langkah-Langkah Penelitian**

Langkah-langkah penelitian pada hakikatnya merupakan suatu persiapan yang bersifat sistematis dengan maksud agar penelitian dapat berjalan sesuai dengan apa yang telah peneliti rencanakan. Adapun langkah-langkah penelitian yang penulis laksanakan secara garis besar adalah sebagai berikut:

### **1. Pengajuan Judul**

Pada tanggal 26 November 2012 penulis mengajukan judul penelitian kepada Pembimbing Akademik yang terdiri dari dua alternatif judul. Dua judul penelitian tersebut salah satunya disetujui dan kemudian diajukan kepada Ketua Program Studi PKn dan disetujui sekaligus ditentukan Pembimbing Utama yaitu Dr. Irawan Suntoro, M.S. dan Pembimbing Pembantu yaitu M. Mona Adha, M.Pd.

### **2. Penelitian Pendahuluan**

Setelah mendapat surat izin penelitian pendahuluan dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Lampung dengan Nomor: 1965/UN26/3/PL/2013 maka penulis melakukan penelitian pendahuluan di RT 05 Lingkungan 003 Kelurahan Sepang Jaya Kecamatan Kedaton Kota Bandar Lampung.

Kegiatan penelitian pendahuluan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran secara umum tentang sikap remaja terhadap dampak

negatif kebiasaan bermain judi *online* dilihat dari aspek moral dan aspek hukum di RT 05 Lingkungan 003 Kelurahan Sepang Jaya Kecamatan Kedaton Kota Bandar Lampung yang ditunjang dengan beberapa literatur serta arahan dari dosen pembimbing.

### **3. Pelaksanaan Penelitian**

#### **a. Pengajuan Rencana Penelitian**

Rencana penelitian diajukan untuk mendapatkan persetujuan dilaksanakannya seminar proposal penelitian skripsi, proposal penelitian disetujui oleh Pembimbing II pada tanggal 21 Februari 2013 dan pada tanggal 15 Maret 2013 disetujui oleh Pembimbing I serta disahkan oleh Ketua Program Studi PKn FKIP Universitas Lampung.

Kegiatan seminar proposal dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2013. Tujuannya adalah untuk mendapatkan masukan-masukan baik berupa saran maupun kritik untuk kesempurnaan dalam penyusunan skripsi ini. Setelah kegiatan seminar proposal penelitian, penulis melakukan perbaikan sesuai dengan saran-saran dan masukan dari para pembahas seminar proposal penelitian tersebut. Setelah perbaikan selesai, kemudian penulis mengajukan pengesahan Komisi Pembimbing I (utama) dan Pembimbing II (pembantu) yang disetujui oleh Ketua Program Studi PPKn, Ketua Jurusan Pendidikan IPS, dan selanjutnya disahkan oleh Dekan FKIP Universitas Lampung.

**b. Persiapan Administrasi**

Penelitian dilakukan berdasarkan Surat Izin Penelitian dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Nomor: 2479/UN26/3/PL/2013 Tanggal 8 April 2013, yang ditunjukkan kepada Lurah Sepang Jaya Kecamatan Kedaton Kota Bandar Lampung.

**c. Penyusunan Alat Pengumpulan Data**

Sesuai dengan alat pengumpulan data yang akan dipergunakan dalam penelitian ini, maka penulis mempersiapkan angket yang akan diberikan kepada responden yang berjumlah 10 orang dengan jumlah pertanyaan sebanyak 20 item soal dengan 3 (tiga) alternatif jawaban. Adapun langkah-langkah dalam pembuatan angket ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat kisi-kisi soal tentang sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi *online* dilihat dari aspek moral dan aspek hukum di RT 05 Lingkungan 003 Kelurahan Sepang Jaya Kecamatan Kedaton Kota Bandar Lampung.
- b. Mengkonsultasikan angket kepada Pembimbing I dan Pembimbing II.
- c. Setelah angket tersebut disetujui oleh Pembimbing I dan Pembimbing II. Setelah itu peneliti mengadakan uji coba

angket kepada sepuluh orang sebagai responden di luar sampel yang sebenarnya.

#### **d. Penelitian Lapangan**

Pelaksanaan penelitian di lapangan dengan membawa surat izin penelitian dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dengan Nomor: 2479/UN26/3/PL/2013. Pelaksanaan penelitian lapangan dilaksanakan pada Tanggal 10 April 2013 setelah memperoleh izin penelitian dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung serta responden yang ada di RT 05 Lingkungan 003 Kelurahan Sepang Jaya Kecamatan Kedaton Kota Bandar Lampung dan telah diketahui identitasnya, maka kegiatan selanjutnya adalah memberikan angket kepada responden yang sebenarnya yaitu 10 orang peserta didik untuk menanggapi dan mengisi angket.

### **C. Populasi Penelitian**

Dari setiap penelitian ilmiah tujuannya adalah untuk memecahkan suatu masalah, hal ini perlu didukung oleh sejumlah data yang lengkap dari lapangan. Sehubungan dengan proses pengumpulan data tersebut perlu dijelaskan mengenai populasi dan sampelnya. Sugiyono (2006:117) memberikan pengertian bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Populasi yang penulis teliti dalam penelitian ini adalah remaja-remaja yang berusia 15-21 tahun sebanyak 10 orang yang sering bermain judi *online* yang berada di Kelurahan Sepang Jaya, Kecamatan Kedaton, Kota Bandar Lampung.

**Tabel 3.1**  
**Responden Dalam Bermain Judi *Online* Berdasarkan Usia**

No	Usia (tahun)	Frekuensi	%
1	10-14	0	0
2	15-17	3	30
3	18-21	7	70
	Jumlah	10	100

**Sumber : Hasil Penelitian Pendahuluan Lapangan, 2013**

#### **D. Variabel Penelitian**

##### **1. Variabel Penelitian**

Menurut Suharsimi Arikunto ( 1989 :78 ), variabel merupakan konsep sebagai gejala yang bervariasi adalah objek penelitian .

Suatu permasalahan yang diangkat kedalam sebuah penelitian sulit untuk bias dipecahkan atau dijawab, apabila fenomena – fenomena yang menjadi sasaran objek penelitian tidak dirumuskan secara spesifik . Maka dalam penelitian ini mempunyai dua variabel ,yaitu variable bebas dan variable terikat .

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel yang mempengaruhi adalah sikap remaja.
2. Variabel yang dipengaruhi adalah dampak negatif kebiasaan bermain judi *online*.

## 2. Definisi Konseptual

- a. Sikap adalah kecenderungan yang dapat bersifat positif dan negatif. Sikap positif memunculkan kecenderungan untuk menyenangkan, mendekati, menerima, atau bahkan mengharapkan kehadiran objek tertentu. Sedangkan sikap negatif memunculkan kecenderungan menjauhi, membenci, menghindari, ataupun tidak menyukai keberadaan suatu objek.
- b. Dampak negatif kebiasaan bermain judi *online* adalah akibat kebiasaan bermain judi *online* yang membuat pelaku dapat melakukan penyimpangan perilaku yang terbagi atas dua hal yaitu :
  1. Penyimpangan perilaku yang bersifat amoral  
Penyimpangan perilaku yang bersifat amoral yang tidak teratur dalam Undang-Undang sehingga tidak dapat digolongkan sebagai pelanggaran hukum.
  2. Penyimpangan perilaku melanggar hukum  
Penyimpangan perilaku yang dianggap melanggar Undang-Undang dan digolongkan sebagai pelanggaran hukum.

### 3. Definisi Operasional Variabel

Agar dapat memberikan gambaran dengan jelas mengenai jenis-jenis variabel dalam penelitian ini, maka perlu adanya definisi operasional di atas dapat diuraikan lebih lanjut, yaitu sebagai berikut:

- a. Sikap remaja adalah kecenderungan seseorang remaja untuk bertingkah laku terhadap suatu objek yang dapat menimbulkan sifat positif dan negatif keberadaan suatu objek.
- b. Dampak negatif kebiasaan bermain judi *online* adalah suatu bentuk efek samping yang berakibat buruk untuk kehidupan seseorang karena kebiasaan bermain judi *online*.

### 4. Rencana Pengukuran Variabel

Variabel yang diukur adalah bagaimana sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain *judi online*. Indikator dalam penelitian ini adalah:

- a. Setuju
- b. Kurang Setuju
- c. Tidak Setuju

## E. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Teknik Pokok

#### a. Angket

Angket yaitu sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi dan responden dalam arti laporan



tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui (Suharsimi Arikunto, 1998 : 120). Dalam angket ini responden hanya memilih salah satu jawaban yang telah disediakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Nasution (1991:50) bahwa: “Angket tertutup terdiri atas pertanyaan sebagai pilihan, sehingga responden tinggal memilih jawaban yang paling sesuai dengan pendiriannya”.

Alasan digunakannya angket dalam penelitian ini adalah:

1. Faktor efektifitas penelitian, karena melalui angket sejumlah besar data yang cukup lengkap dari responden dapat dikumpulkan dalam waktu yang relatif singkat.
2. Faktor efisiensi, karena penelitian dapat dicapai dengan biaya yang relatif rendah dan dengan angket pengolahan relatif mudah.

#### **b. Wawancara**

Dalam melakukan wawancara ada dua teknik yang dilakukan yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Wawancara terstruktur dilakukan berdasarkan pedoman pertanyaan (*interview guide*) yang telah ditetapkan sebelumnya, sedangkan wawancara terlaksana sesuai dengan tujuan penelitian tujuan penelitian dan tanpa menggunakan teks formal.

Dalam proses wawancara peneliti menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur, artinya pedoman pertanyaan memuat

garis besar yang akan dinyatakan, sehingga hasil yang dicapai nantinya sangat tergantung dari pewawancara. Wawancara dilakukan dengan sebagian remaja di RT 05 Lingkungan 003 Kelurahan Sepang Jaya Kecamatan Kedaton Kota Bandar Lampung.

## **2. Teknik Penunjang**

### **a. Observasi**

Observasi yaitu kegiatan pemusatan perhatian terhadap sesuatu objek penelitian dan menggunakan seluruh alat indera (Suharsimi Arikunto, 1998 : 234).

Penulis melakukan pengamatan secara langsung ke lapangan untuk memperoleh data mengenai remaja-remaja yang berusia 15-21 tahun yang sering bermain Judi *Online* di Kelurahan Sepang Jaya, Kecamatan Kedaton, Kota Bandar Lampung.

### **b. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah cara yang dilakukan peneliti guna mencari data yang sesuai dengan variabel. Sebagaimana dikatakan oleh Suharsimi Arikunto (1998:236). “Data yang diperoleh melalui kajian dokumentasi ini dapat dipandang sebagai narasumber yang dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peneliti”.

## **F. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas**

### **1. Uji Validitas**

Validitas menurut Suharsimi Arikunto (2002:144) adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Dalam penelitian ini untuk memperoleh data yang akurat dalam penelitian, maka alat ukur yang digunakan harus valid, maksudnya alat ukur tersebut harus mengukur secara tepat. Dalam hal ini alat ukur adalah angket, yang disajikan berdasarkan konstruksi teoritisnya. Untuk validitas angket, penulis mengadakan uji coba dengan indikator yang disesuaikan dengan item-item angket.

#### **a. Pelaksanaan Uji Coba Angket**

Untuk mengetahui validitas angket, peneliti mengadakan konsultasi dengan dosen pembimbing dan setelah dinyatakan valid dan reliabel maka angket tersebut digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini.

### **1. Analisis Reliabilitas Angket**

Untuk mengetahui reliabilitas angket yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti mengadakan uji coba angket kepada peserta didik di luar responden. Namun sebelum itu, angket dikonsultasikan terlebih dahulu kepada Pembimbing II yang kemudian disetujui pada Tanggal 11 April 2013, kemudian disetujui pembimbing I pada Tanggal 13 April 2013. Setelah

mendapat persetujuan maka angket dapat disebarakan kepada 10 peserta didik di luar responden.

Hasil uji coba angket yang telah diisi oleh 10 orang peserta didik di luar responden atau sampel kemudian dianalisis oleh peneliti yang selanjutnya akan dikonsultasikan kembali kepada Pembimbing II lalu setelah dinyatakan cukup reliabel maka angket dapat dipergunakan untuk melakukan penelitian kepada responden atau sampel yang sesungguhnya. Dalam pengolahan data tentang uji coba angket ini yaitu menggunakan rumus *Product Moment*, yang kemudian di analisis dengan rumus *Spearman Brown*. Adapun hasil dari uji coba angket tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.2**  
**Hasil Uji Coba Angket Kepada Sepuluh Orang Responden Di**  
**Luar Sampel Untuk Item Ganjil (X)**

No	Item Ganjil										Skor
	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	
1	3	2	3	2	3	2	3	3	2	1	24
2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	26
3	2	1	2	2	3	2	3	3	2	3	23
4	3	2	2	2	3	2	3	3	2	1	23
5	3	3	2	2	2	3	3	3	2	1	24

<b>6</b>	3	3	1	1	2	3	2	3	1	3	22
<b>7</b>	3	1	1	1	2	3	2	3	1	3	20
<b>8</b>	2	2	3	1	2	1	2	1	3	2	19
<b>9</b>	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	24
<b>10</b>	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	28
$\Sigma X$											<b>233</b>

*Sumber: Data Analisis Uji Coba Angket*

Dari data tabel 3 diketahui  $\Sigma X = 233$  yang merupakan hasil penjumlahan hasil skor uji coba angket kepada 10 orang di luar responden dengan indikator item ganjil. Hasil penjumlahan ini akan dipakai dalam tabel kerja hasil uji coba angket antara item ganjil (X) dengan genap (Y) untuk mengetahui besar reliabilitas kevalidan instrumen penelitian. Berdasarkan data tersebut, dapat dikatakan bahwa indikator hasil uji coba angket pada item soal kelompok ganjil memenuhi skor yang bervariasi.

Selanjutnya hasil uji coba angket untuk lingkup item kelompok genap dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.3**

**Hasil Uji Coba Angket Kepada Sepuluh Orang Responden Di  
Luar Sampel Untuk Item Genap (Y)**

No	Item Genap										Skor
	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	
1	2	2	1	2	2	2	3	3	3	2	22
2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	24
3	2	2	1	2	1	2	3	2	1	2	18
4	3	2	2	2	1	2	3	2	3	2	22
5	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	22
6	1	1	2	2	2	3	2	3	2	2	20
7	3	1	2	2	3	1	2	3	2	3	22
8	1	1	2	2	2	3	2	1	2	3	19
9	2	2	1	2	1	2	2	2	2	3	19
10	2	1	3	2	2	3	1	2	2	3	21
$\Sigma Y$											<b>209</b>

*Sumber: Data Analisis Uji Coba Angket*

Dari data tabel 4 diketahui  $\Sigma Y = 209$  yang merupakan hasil penjumlahan hasil skor uji coba angket kepada 10 orang di luar responden dengan indikator item genap. Hasil penjumlahan ini akan dipakai dalam tabel kerja hasil uji coba angket antara item

ganjil (X) dengan genap (Y) untuk mengetahui besar reliabilitas kevalidan instrumen penelitian.

**Tabel 3.4**  
**Distribusi Antara Item Ganjil (X) Dengan Item Genap (Y)**  
**Mengenai Sikap Remaja Terhadap Dampak Negatif**  
**Permainan Judi *Online* Di RT 05 Lingkungan 003**  
**Kelurahan Sepang Jaya Kecamatan Kedaton**  
**Kota Bandar Lampung**

No	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	24	22	576	484	528
2	26	24	676	576	624
3	23	18	529	324	414
4	23	22	529	484	506
5	24	22	576	484	528
6	22	20	484	400	440
7	20	22	400	484	440
8	19	19	361	361	361
9	24	19	576	361	456
10	28	21	784	441	588
<b>Jumlah</b>	<b>233</b>	<b>209</b>	<b>5491</b>	<b>4399</b>	<b>4885</b>

*Sumber Data: Analisis Hasil Uji Coba Angket*

Data tabel 5 merupakan hasil penggabungan dari hasil skor uji coba angket kepada 10 orang di luar responden dengan indikator item ganjil (X) dengan genap (Y). Hasil keseluruhan dari tabel kerja uji coba angket antara item ganjil (X) dengan genap (Y) akan dikorelasikan menggunakan rumus *Product Moment* guna mengetahui besarnya koefisien korelasi instrumen penelitian.

Berdasarkan data yang diperoleh di atas, maka untuk mengetahui reliabilitas, selanjutnya dikorelasikan dan diolah dengan rumus *Product Moment* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\sum X &= 233 & \sum Y &= 209 \\ \sum X^2 &= 5491 & \sum Y^2 &= 4399 \\ \sum XY &= 4885 & N &= 10\end{aligned}$$

Data diatas dimasukan dengan hasil sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{\sum XY - \frac{(\sum x)(\sum y)}{N}}{\sqrt{\left\{ \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N} \right\} \left\{ \sum Y^2 - \frac{(\sum y)^2}{N} \right\}}}$$

$$r_{XY} = \frac{4885 - \frac{(233)(209)}{10}}{\sqrt{\left\{ 5491 - \frac{(233)^2}{10} \right\} \left\{ 4399 - \frac{(209)^2}{10} \right\}}}$$

$$r_{XY} = \frac{4885 - \frac{48697}{10}}{\sqrt{\left\{ 5491 - \frac{54289}{10} \right\} \left\{ 4399 - \frac{43681}{10} \right\}}}$$



$$r_{XY} = \frac{4885 - 4869,7}{\sqrt{\{5491 - 5428,9\}\{4399 - 4368,1\}}}$$

$$r_{XY} = \frac{15,3}{\sqrt{\{62,1\}\{30,9\}}}$$

$$r_{XY} = \frac{15,3}{43,8}$$

$$r_{XY} = 0,34$$

Selanjutnya untuk mencari reliabilitasnya alat ukur ini maka dilanjutkan dengan menggunakan rumus *Spearman Brown* agar diketahui seluruh item dengan langkah sebagai berikut:

$$r_{.xy} = \frac{2(r_{gg})}{1 + r_{gg}}$$

$$r_{.xy} = \frac{2(0,34)}{1 + 0,34}$$

$$r_{.xy} = \frac{0,68}{1,34}$$

$$r_{.xy} = 0,50$$

Berdasarkan hasil penghitungan koefisien *item* angka yaitu dengan hasil 0,50 dengan kriteria reliabilitas sedang sesuai dengan kriteria yang dikemukakan oleh Manase Mallo, yaitu:

0,90 – 1,00 = reliabilitas tinggi

0,50 – 0,89 = reliabilitas sedang

0,00 – 0,49 = reliabilitas rendah

Berdasarkan kriteria diatas maka angket yang digunakan dalam penelitian ini memiliki reliabilitas sedang, yaitu 0,50. Sehingga angket tersebut dapat dipergunakan dalam penelitian selanjutnya.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menurut Suharsimi Arikunto (2002:154) menunjukkan bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

Langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

1. Menyebarkan angket atau mengujicobakan kepada 10 orang diluar responden.
2. Untuk menguji reliabilitas angket, digunakan teknik belah dua atau genap dan ganjil.
3. Kemudian mengkorelasikan kelompok ganjil genap dengan teknik korelasi product moment, yaitu :

$$r_{.xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X) (\Sigma Y)}{\sqrt{\{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{N \Sigma y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara gejala x dan y

$\Sigma X$  = Variabel bebas

$\Sigma Y$  = Variabel terikat

N = Jumlah sampel

$\Sigma XY$  = Jumlah responden

(Sutrisno Hadi, 1989:318)

Kemudian dicari reliabilitasnya dengan menggunakan spearman brown (Sutrisno Hadi, 1986:37), agar diketahui koefisien seluruh item, yaitu:

$$r_{gg} = \frac{2 \cdot (r_{xy})}{1 + (r_{xy})}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  : Koefisien reliabilitas x dan y

$r_{gg}$  : Koefisien item ganjil dan genap

1 & 2 : Angka tetap

Adapun criteria reliabel adalah sebagai berikut:

0,90 – 1,00 = reliabilitas menyenangkan

0,50 – 0,89 = reliabilitas menjauhi

0,00 – 0,49 = reliabilitas menolak

## G. Teknik Analisis Data

Tindak lanjut dari pengumpulan data adalah menganalisis data. Dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif yaitu menguraikan kata-kata dalam kalimat serta angka dalam kalimat secara sistematis. Selanjutnya disimpulkan untuk mengelola dan menganalisis data dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sutrisno Hadi (2008: 39) yaitu:

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

Dimana:

I = Interval

NT = Nilai Tertinggi

NR = Nilai Terendah

K = Kategori

Untuk mengetahui bagaimana sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi *online*, digunakan rumus persentase sebagai berikut:

Rumus persentase:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = besarnya persentase

F = jumlah alternative seluruh item

N = jumlah perkalian antar item dan responden

untuk menafsirkan banyaknya presentase yang di peroleh digunakan kriteria sebagai berikut :

76% - 100% = Baik

56% - 75% = Cukup

40% - 55% = Kurang Baik

0% - 39% = Tidak Baik

(Suharsimi Arikunto, 1986 : 196)