

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian eksperimen adalah penelitian yang di dalamnya terdapat kegiatan mengontrol, memanipulasi, dan observasi, atau sering disebut juga dengan penelitian eksperimen. Dalam penelitian eksperimen dapat meneliti pengaruh suatu variabel (variabel bebas) terhadap variabel lainnya (variabel terikat) dengan cara memanipulasi variabel tersebut. Sejalan dengan hal itu, Prasetyo dan Jannah (2010, hlm. 158) mengemukakan bahwa “Penelitian ini (penelitian eksperimen) merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat mengukur hubungan sebab akibat”. Selain itu, Sutedi (2009, hlm. 64) mengatakan “Tujuan metode ini (penelitian eksperimen) yaitu untuk menguji efektivitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode teknik, atau media pengajaran dan pembelajaran, sehingga hasilnya dapat di terapkan jika memang baik, atau tidak di gunakan jika memang tidak baik, dalam pengajaran yang sebenarnya”. Selanjutnya Sutedi (2009, hlm. 66) mengemukakan ciri-ciri dari penelitian eksperimen yang terdiri dari:

- a) Adanya manipulasi terhadap variabel bebas;
- b) Adanya kegiatan pengontrolan terhadap variabel lain yang berpengaruh; dan
- c) Adanya pengamatan dan pengukuran terhadap efek atau pengaruh dari manipulasi terhadap variabel bebas tadi.

Berdasarkan hal itu, penelitian ini sesuai dengan penjabaran, ciri-ciri dan memenuhi syarat yang berkaitan dengan penelitian eksperimen. Maka

dari itu penelitian ini dapat di kategorikan sebagai penelitian eksperimen.
Dalam sebuah penelitian metode adalah faktor yang paling menentukan

kelancaran dan keberhasilan. Karena metode memberikan arahan serta langkah-langkah yang harus dilakukan peneliti secara jelas dan sistematis. Dengan menentukan metode dalam sebuah penelitian, maka akan mempermudah dan memperjelas arah dan tujuan sebuah penelitian. Metode penelitian adalah cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian (Sutedi, 2009, hlm. 53). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan menggunakan satu kelas tanpa kelas pembanding.

2. Desain Penelitian

Desain eksperimen semu yang di gunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest – Posttest Design* atau satu kelompok dengan *Pretest* dan *Posttest* pada pada kelas yang menggunakan teknik permainan *Magic Touch*.

Sebelum dilakukan pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan *Magic Touch*, siswa akan di berikan *pretest* untuk mengukur sejauh mana tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Setelah diberikan perlakuan, berikutnya siswa akan di berikan *posttest* dengan jenis soal yang sama untuk mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan teknik permainan *Magic Touch*. Lalu selanjutnya hasil *pretest* dan *posttest* siswa akan dilihat dan dibandingkan secara statistik untuk mengetahui apakah sesudah perlakuan menunjukkan adanya perubahan atau tidak.

Desain penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

O₁	X	O₂
----------------------	----------	----------------------

Keterangan:

- O1 : *Pretest*
 X : *Treatment* (perlakuan)
 O2 : *Posttest*

(Arikunto, 2010, hlm. 124)

Jika hasil *posttest* siswa menunjukkan adanya perubahan dibandingkan dengan hasil *pretest* maka dapat disimpulkan bahwa teknik permainan *Magic Touch* efektif terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang, tapi jika hasil *posttest* siswa menunjukkan stagnasi atau bahkan menunjukkan adanya penurunan maka dapat disimpulkan bahwa teknik permainan *Magic Touch* tidak efektif terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

B. Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran dalam penelitian ini ada empat buah desain penelitian untuk empat kali pertemuan. Namun karena jumlah halaman keseluruhan dari desain penelitian ini terdiri dari 28 halaman, maka penulis menentukan hanya satu desain pembelajaran untuk satu kali pertemuan saja yang dicantumkan, sisanya penulis mencantumkannya dalam lampiran.

Desain pembelajaran penelitian ini yaitu sebagai berikut:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

NAMA SEKOLAH : SMAN 15 Bandung

MATA PELAJARAN	: Bahasa Jepang
KELAS/SEMESTER	: X MIA 7/DUA
TOPIK	: Lingkungan Sekolah
ALOKASI WAKTU	: 2 x 45 Menit

Standar Kompetensi

Siswa mampu menyebutkan informasi sederhana secara lisan mengenai kosakata yang ada di lingkungan sekitar dalam bentuk dialog sederhana Bahasa Jepang.

Kompetensi Dasar

1. Memahami dan berkomunikasi secara lisan mengenai kosakata yang ada di lingkungan sekolah dengan menggunakan Bahasa Jepang.
2. Menyampaikan berbagai informasi sederhana secara lisan mengenai kosakata yang ada di lingkungan sekolah dalam Bahasa Jepang.
3. Menyebutkan kosakata yang ada di lingkungan sekolah dalam Bahasa Jepang.

Indikator Pencapaian

1. Mendeskripsikan kosakata yang ada di lingkungan sekolah dalam Bahasa Jepang.
2. Menebak pendeskripsian kosakata yang ada di lingkungan sekolah
3. Menyebutkan kosakata yang ada di lingkungan sekolah dengan benar.

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mendeskripsikan kosakata yang ada di lingkungan sekolah dengan benar.
2. Siswa dapat menebak pendeskripsian kosakata yang ada di lingkungan sekolah dengan benar.

3. Siswa dapat mengingat kosakata yang di ajarkan dalam waktu yang lama.

Materi Pembelajaran

Kosakata yang ada di lingkungan sekolah

Metode Pembelajaran

Teknik permainan *Magic Touch*

Media dan Sumber Pembelajaran

No	Sumber Belajar	Media
1	Buku Mengenal Bahasa Jepang 1 BAB 4 dan 5	Benda-benda yang bertema lingkungan sekolah.

Kegiatan Pembelajaran

Alur Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alat Bantu Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pengantar	<p>Kegiatan Awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengucapkan salam • Mengecek kehadiran siswa • Orientasi: mengkondisikan dan mengarahkan siswa situasi tema yang akan di teliti. • Apersepsi: mengajukan 	Daftar hadir siswa	15'

	<p>pertanyaan pada siswa mengenai kosakata yang ada di lingkungan sekolah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivasi: Tanya jawab mengenai peran pengetahuan kosakata yang ada di lingkungan sekolah. • Pemberian Acuan: siswa menerima informasi mengenai kompetensi dasar, target kompetensi, materi, tujuan, dan langkah – langkah penelitian yang akan di laksanakan. 		
Kegiatan Inti	<p>a) Pengenalan kosakata</p> <p>Menginformasikan kepada siswa mengenai kosakata yang akan di pelajari. Kosakata yang di ajarkan yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Buku = <i>Hon</i> 2) Pensil = <i>Enpitsu</i> 3) Pulpen = <i>Borupen</i> 4) Tas = <i>Kaban</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Kotak Magic • Benda – benda yang bertema lingkungan sekolah 	60'

	<p>5) Kursi = <i>Isu</i></p> <p>6) Meja = <i>Tsukue</i></p> <p>7) Penghapus = <i>Keshigomu</i></p> <p>8) Penggaris = <i>Monosashi</i></p> <p>9) Bola = <i>Booru</i></p> <p>10) Tempat pensil = <i>Fude bako</i></p> <p>b) Pra Kegiatan</p> <p>Siswa di bagi kelompok dengan jumlah 5 orang dalam satu kelompok. Lalu siswa di berikan petunjuk mengenai cara bermain dengan menggunakan Magic Touch.</p> <p>c) Kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pilih dua kelompok yang akan bermain dalam permainan pertama. • Dua kelompok tersebut dapat dikatakan sebagai kelompok A dan B. • Satu orang siswa dari 		
--	---	--	--

	<p>kelompok A maju ke depan dan meraba benda yang ada dalam kotak Magic.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah selesai meraba, siswa kembali ke kelompoknya dan merumuskan pendeskripsian yang akan di berikan pada kelompok B. • Kelompok B menebak benda yang di deskripsikan oleh kelompok A dalam Bahasa Jepang. • Kelompok yang benar mendeskripsikan dan benar menjawab akan di berikan satu poin. 		
Penutup	<p>Kegiatan Penutup:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil 		15'

	<p>pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan hasil belajar. • Menginformasikan pada siswa mengenai tema dan kosakata yang akan di pelajari pada pertemuan berikutnya • Menutup pembelajaran. 		
--	---	--	--

Mengetahui,

..... 2015

Guru Mata Pelajaran Praktikan

Ruslan Abdulgani Surawijaya

NIM 1105770

Guru Mata Pelajaran Bahasa Jepang

Dra. Endang Sri Mulyani

NIP. 196307271989032004

C. Partisipan

Partisipan adalah orang-orang yang terlibat dalam penelitian, dan turut membantu dalam kelancaran selama proses penelitian berlangsung dan pihak yang memiliki pengaruh yang besar dalam kelancaran proses penelitian.

Partisipan dalam penelitian ini yaitu diantaranya adalah rekan-rekan PPL

SMAN 15 Bandung sesama Departemen Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia.

Partisipan penelitian ini adalah satu orang yang membantu pembuatan kotak *Magic Touch*, membantu dalam pencarian benda yang akan digunakan dalam pembelajaran dan membantu memasukkan benda ke dalam kotak selagi penulis sedang mengkondisikan kelas.

D. Populasi dan Sampel

Pada penelitian ini penulis hanya munguji coba teknik permainan *Magic Touch* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jepang yang diterapkan pada kelas tertentu di SMAN 15 Bandung. Pada penelitian ini tidak menggunakan populasi dan sampel yang sifatnya mewakili objek penelitian, sehingga uji coba dalam penelitian ini hanya bersifat studi kasus di kelas X MIA 7.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data, yang selanjutnya data tersebut akan diolah dan hasilnya akan di jadikan sebagai tolak ukur dari hasil belajar siswa sesudah diberikan perlakuan. Sejalan dengan hal itu, Sutedi (2009, hlm. 155) mengemukakan bahwa “Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian”.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua jenis instrument penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Soal Tes

“Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu” (Sutedi, 2009, hlm. 157).

Soal tes diberikan sebagai alat ukur untuk mengetahui perbedaan kemampuan sebelum dan sesudah perlakuan. *Pretest* di berikan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum di berikan perlakuan sebanyak satu kali. *Posttest* di berikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengukur tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa setelah di berikan perlakuan sebanyak satu kali.

Berikut ini adalah kisi-kisi penulisan soal:

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Penulisan Soal

1	Tujuan	Siswa dapat menyebutkan kosakata Bahasa Jepang dengan padanan katanya dalam Bahasa Indonesia, dan sebaliknya.	
2	Materi	Kosakata Bahasa Jepang yang terdapat dalam buku pelajaran “Mengenal Bahasa Jepang 1” pada bab 4 “ <i>Sore wa enpitsu desuka</i> ” dan bab 5 “ <i>Kyoushitsu ni aru mono</i> ” yang kedua bab tersebut berisi mengenai benda-benda yang berada dalam kelas dan lingkungan sekitar, dan menambahkan benda-benda yang tidak terdapat dalam bab tersebut.	

4	Bentuk soal	Meraba benda yang ada dalam kotak, lalu menebak benda tersebut dan menuliskan padanan kata dalam Bahasa Jepang.	
5	Jenis soal	Meraba benda dan menuliskan kosakatanya dalam bahasa Jepang.	
6	Indikator	Siswa dapat menyebutkan dan menuliskan kosakata Bahasa Jepang berdasarkan benda yang ada dalam kotak yang telah diraba..	Nomor soal 1 sampai dengan 40.

2. Angket

Angket merupakan salah satu instrumen pengumpul data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia dijadikan sebagai subjek penelitian) (Sutedi, 2009, hlm. 164). Angket diberikan untuk memperoleh data kuantitatif, dan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pengaplikasian teknik permainan *Magic Touch* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Berikut ini adalah kisi-kisi penulisan angket:

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Penulisan Angket

No	Variabel Penelitian	Indikator	Nomor Pertanyaan

1	Teknik Permainan <i>Magic Touch</i>	a) Kesesuaian benda-benda yang digunakan sebagai model pembelajaran dengan kebutuhan pengetahuan dasar siswa mengenai kosakata yang ada dalam kehidupan sehari-hari. b) Teknis permainan <i>Magic Touch</i>	a) 1, 2, dan 3 b) 4, 5, dan 6
2	Peran teknik permainan <i>Magic Touch</i>	Pendapat siswa perlu atau tidaknya teknik permainan <i>Magic Touch</i> dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jepang	10
3	Efisiensi Teknik Permainan <i>Magic Touch</i>	a) Teknik permainan <i>Magic Touch</i> dapat membantu mengingat kosakata. b) Teknik permainan <i>Magic Touch</i> dapat mempermudah mempelajari kosakata.	7, 8, dan 9

F. Prosedur penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Dalam penelitian ini prosedur penelitian dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Persiapan

- a) Pembuatan proposal penelitian yang merupakan kerangka dan gambaran penelitian yang akan dilakukan secara garis besar;
- b) Mengumpulkan benda-benda sebagai model materi kosakata (kata benda) yang akan digunakan dalam penelitian;
- c) Menyusun instrument penelitian;
- d) Mengajukan surat izin penelitian ke SMAN 15 Bandung guna mendapatkan persetujuan dari pihak sekolah;
- e) Menentukan populasi dan sampel penelitian berdasarkan hasil observasi sebelumnya.

2. Pelaksanaan

Tabel 3.3
Pelaksanaan

No	Hari dan tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Selasa, 11 Maret 2015	06.45 – 09.00 WIB (45 menit sebelum jam pelajaran berakhir)	Pertemuan ke 1 Mengadakan <i>pretest</i>
2	Selasa, 18 Maret 2015	06.45 – 09.00 WIB (60 menit)	Pertemuan ke 2 (Perlakuan 1) Pembelajaran kosakata dengan tema Lingkungan

			<p>Sekolah menggunakan benda buku, pensil pulpen, tas, kursi (miniatur), meja (miniatur), penghapus, penggaris, bola, dan tempat pensil dengan menggunakan teknik permainan <i>Magic Touch</i>.</p>
3	Selasa, 25 Maret 2015	06.45 – 09.00 WIB (60 menit)	<p>Pertemuan ke 3 (Perlakuan 2) Pembelajaran kosakata dengan tema Rumah menggunakan benda rumah (miniatur), kunci, sepatu, buah, kue, motor (miniatur), mobil (miniatur), sendok, piring, dan gelas dengan menggunakan teknik permainan <i>Magic</i></p>

			<i>Touch.</i>
4	Selasa, 1 April 2015	06.45 – 09.00 WIB (60 menit)	Pertemuan ke 4 (Perlakuan 3) Pembelajaran kosakata dengan tema Kamar menggunakan benda vas bunga, jam tangan, kacamata, telepon selular, dompet, baju, boneka, foto, bunga, dan gunting dengan menggunakan teknik permainan <i>Magic Touch.</i>
5	Selasa, 8 April 2015	06.45 – 09.00 WIB (60 menit)	Pertemuan ke 5 (Perlakuan 4) Pembelajaran kosakata dengan tema Lingkungan Sekitar menggunakan benda uang, kaos kaki, cincin, dasi, sandal, sisir, benang,

			payung, batu, dan daun dengan menggunakan teknik permainan <i>Magic Touch</i> .
6	Selasa, 15 April 2015	06.45 – 09.00 WIB (45 menit sebelum jam pelajaran berakhir)	Pertemuan ke 6 Mengadakan <i>Posttest</i> dan pengisian angket.

3. Pelaporan

- a) Melakukan pemeriksaan ulang terhadap keseluruhan data yang telah diperoleh.
- b) Mengolah keseluruhan data yang telah diperoleh dan mengujinya dengan perhitungan statistik.
- c) Menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah diolah dan diuji secara statistik.

4. Hipotesis Statistik

“Hipotesis merupakan proposisi yang akan di uji keberlakuannya, atau merupakan suatu jawaban sementara atas pertanyaan penelitian” (Prasetyo dan Jannah, 2010, hlm. 76). Hipotesis merupakan salah satu

hal yang penting dalam penelitian, karena perumusan hipotesis bertujuan untuk memberikan gambaran awal hasil sebuah penelitian dan menguatkan pemahaman pembaca mengenai arah dan tujuan penelitian. Hipotesis statistik dalam penelitian ini akan di jabarkan sebagai berikut:

- a) $H_0: \mu SsP = \mu SbP$ yang berarti hasil *Posttest* siswa setelah perlakuan berupa pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan *Magic Touch* sama dengan hasil *Pretest*.
- b) $H_k: \mu SsP > \mu SbP$ yang berarti hasil *Posttest* siswa setelah perlakuan berupa pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan *Magic Touch* lebih besar dari hasil *Pretest*.

Keterangan:

μSbP : kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum perlakuan (*Pretest*).

μSsP : kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang sesudah perlakuan (*Posttest*).

Dalam penelitian ini penulis hanya akan membandingkan hasil *Pretest* siswa dan hasil *Posttest* siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *Magic Touch*.

G. Analisis Data

1. Tes

Data yang diolah dalam penelitian ini adalah data hasil *pretest* dan *posttest* dengan cara membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus statistik komparansional. Statistik komparasional

digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada tidaknya perbedaan antara dua variabel (atau lebih) yang sedang di teliti (Sutedi, 2009, hlm. 228). Rumus statistik yang digunakan adalah:

$$t_o = \frac{Mx - My}{SEM_{x-y}}$$

Keterangan:

- t_o : nilai t hitung yang dicari
- Mx : mean dari hasil *Posttest*
- My : mean dari hasil *Pretest*
- SEM_{x-y} : standar error perbedaan mean x dan mean y

Langkah – langkah untuk mencari t hitung adalah sebagai berikut:

a) Membuat table persiapan

No sampel	X	Y	x	y	x^2	y^2
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Σ						
M						

Keterangan:

- 1) Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sampel
- 2) Kolom (2) diisi dengan skor yang diperoleh dari *Posttest*
- 3) Kolom (3) diisi dengan skor yang diperoleh dari *Pretest*

- 4) Kolom (4) diisi dengan deviasi dari skor X. caranya hitung terlebih dahulu mean dari X, kemudian skor tersebut berapa selisihnya dengan mean tadi sehingga untuk kolom (4) ini akan berisi angka negatif dan positif, dan jika dijumlahkan akan nol
- 5) Kolom (5) diisi dengan deviasi dari skor Y. caranya hitung terlebih dahulu mean dari Y, kemudian skor tersebut berapa selisihnya dengan mean tadi sehingga untuk kolom (5) ini akan berisi angka negatif dan positif, dan jika dijumlahkan akan nol
- 6) Kolom (6) diisi dengan pengkuadratan dari angka – angka dari kolom (4)
- 7) Kolom (6) diisi dengan pengkuadratan dari angka – angka dari kolom (5)

b) Mencari mean kedua variabel

Untuk mencari mean kedua variabel menggunakan rumus berikut:

$$Mx = \frac{\sum x}{N}$$

$$My = \frac{\sum y}{N}$$

Keterangan:

- $\sum x$: jumlah skor x
- $\sum y$: jumlah skor y
- N : jumlah siswa yang mengikuti tes

c) Mencari standar deviasi dari variabel X dan Y

Untuk mencari standar deviasi dari variabel X dan Y menggunakan rumus berikut:

$$Sd_x = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}}$$

$$Sd_y = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}}$$

d) Mencari standar error mean dari variabel X dan Y

Untuk mencari standar error mean dari variabel X dan Y menggunakan rumus berikut:

$$SEM_x = \frac{Sd_x}{\sqrt{N-1}}$$

$$SEM_y = \frac{Sd_y}{\sqrt{N-1}}$$

e) Mencari standar error perbedaan mean X dan Y

Untuk mencari standar error perbedaan mean X dan Y menggunakan rumus berikut:

$$SEM_{xy} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

f) Mencari nilai t hitung

Untuk mencari nilai t hitung menggunakan rumus berikut:

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}}$$

g) Memberikan interpretasi terhadap nilai t hitung

Merumuskan Hipotesis kerja (Hk) dan Hipotesis nol (Ho):

- Hk: terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *Magic Touch*.
- Ho: tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *Magic Touch*.

h) Membandingkan nilai t hitung dengan nilai t tabel

$$\begin{aligned} db &= N - 1 \\ &= 35 - 1 \\ &= 34 \end{aligned}$$

2. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui kesan dan pendapat siswa mengenai penggunaan teknik permainan *Magic Touch* dalam peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Jepang. Angket diberikan setelah *Posttest* dilaksanakan.

Rumus yang digunakan untuk menghitung presentasi dari hasil angket adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Presentase jawaban
- f : Frekuensi jawaban responden
- n : Jumlah responden

Tabel 3.4
Penafsiran Analisis Angket

0%	Tidak ada seorangpun
1% - 5%	Hampir tidak ada
6% - 25%	Sebagian kecil
26% - 49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51% - 75%	Lebih dari setengah
76% - 95%	Sebagian besar
96% - 99%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

(Sudjiono, 2010, hlm. 40 – 41)