

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Menurut Sutedi (2011,hlm.16) penelitian pendidikan merupakan upaya untuk memahami permasalahan pendidikan serta hal-hal yang berhubungan dengan kependidikan, melalui pengumpulan berbagai bukti akurat, dilakukan secara sistematis berdasarkan metode ilmiah, sehingga diperoleh suatu jawaban untuk memecahkan masalah tersebut. Dalam penelitian pendidikan bahasa Jepang pada prinsipnya, yang dilakukan untuk memperbaiki dan memecahkan segala masalah yang berhubungan dengan pendidikan dan pengajaran bahasa Jepang, dimulai dari program pengajaran, proses pembelajaran, sampai pada hasil belajarnya. Dari paparan diatas, penulis mencoba melakukan penelitian dalam pendidikan yang bertujuan untuk menguji efektivitas teknik permainan Bursa Kata sebagai pembelajaran yang nantinya bisa membantu siswa agar dapat belajar secara individu dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang

Pada penelitian ini penulis menggunakan penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang datanya berupa angka - angka yang diolah secara statistik (Sutedi, 2011:23) dan dengan menggunakan pendekatan metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2012,hlm.7) penelitian dengan pendekatan metode eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variable yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat.

Dalam metode penelitian eksperimen terdapat beberapa desain model penelitian. Adapun desain model penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen murni (*true eksperimental*). Yang dimana terdapat pengujian variabel bebas dan variabel terikat dilakukan terhadap sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian eksperimen ini kelas akan dibagi menjadi dua bagian yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen yang memiliki karakteristik yang sama. Namun yang membedakannya adalah perlakuan yang diterima dari salah satu kelas. Di mana, kelas eksperimen yang hanya mendapatkan perlakuan pengajaran dengan teknik permainan Bursa Kata.

Sedangkan pada kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan. Hal ini disebabkan karena kelompok kontrol hanya sebagai pembanding untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan teknik permainan Bursa Kata dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang pada kelas eksperimen.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental design*. *True experimental design* yaitu jenis-jenis eksperimen yang dianggap sudah baik karena sudah memenuhi persyaratan. Adapun persyaratan tersebut yaitu adanya kelompok lain yang tidak dikenal eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan. Menurut Arikunto (2006, hlm.86) dengan adanya kelompok lain yang disebut kelompok pembanding atau kelompok kontrol ini, akibat yang diperoleh dari perlakuan dapat diketahui secara pasti karena dibandingkan dengan yang tidak mendapat perlakuan. Adapun tabel terkait desain penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Pretest –Posttest Control Group Design

E	O ₁	X ₁	O ₂
K	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan :

E: Kelas Eksperimen

K: Kelas Kontrol

X₁:Perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan teknik permainan *exchange word*.

X₂: Perlakuan secara konvensional

O₁: Pretest kelas eksperimen

O₂: Posttest kelas eksperimen

O₃: Pretest kelas kontrol

O₄: Posttest kelas kontrol

Dari tabel di atas, pada penelitian ini menggunakan dua kelompok atau dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Seperti yang telah dijelaskan

Ai Ucu Nur Bailah, 2017

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN BURSA KATA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebelumnya kelas eksperimen yaitu kelas yang diberi perlakuan (*treatment*), sedangkan kelas kontrol digunakan hanya sebagai pembandingan dengan kata lain kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan (*treatment*).

Pada *True experimental design* ini penulis menggunakan model *control group pre-test post-test (pre-test post-test group control)*. *pre-test post-test group control* pada penelitian ini di bagi atas dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Di mana pada tahap awal observasi kedua kelompok ini diberi tes awal (*pre-test*) yang sama. Dan kemudian, kelas eksperimen diberi perlakuan (*treatment*) khusus berupa penggunaan teknik permainan Bursa Kata, sedangkan pada kelas kontrol hanya diberi perlakuan seperti biasanya tanpa menggunakan teknik permainan Bursa Kata. Setelah itu, kedua kelas kembali di tes dengan tes yang sama sebagai tes akhir (*post-test*). Sehingga pada akhirnya akan terlihat perbedaan pencapaian antara keduanya, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

B. Partisipan

Partisipan adalah orang-orang yang ikut membantu dalam penelitian. Penelitian ini melibatkan partisipan dari siswa SMA Negeri 5 Bandung pada kelas XI sebagai subjek penelitian. Adapun spesifikasi dari partisipan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jumlah partisipan yang terlibat dalam penelitian ini terdiri dari 83 siswa. Terdiri dari 41 siswa dari kelas eksperimen (XI- F MIPA) dan 42 siswa dari kelas kontrol (XI-J MIPA).
2. Kelas XI-F MIPA dan XI-J MIPA adalah kelas lintas minat bahasa Jepang
3. Kelas XI-F MIPA dan XI-J MIPA belajar bahasa Jepang dalam empat jam mata pelajaran (4x45) dalam satu minggu.
4. Karakteristik partisipan:
 - a. XI-F MIPA
 - 1) Terdiri dari 41 orang siswa sebagai partisipan

- 2) Semangat belajar bahasa Jepang cukup tinggi (hasil wawancara dengan guru yang mengajar bahasa Jepang).
- 3) Sebagian besar senang belajar bahasa Jepang, namun kemampuan untuk menguasai bahasa Jepang masih rendah.
- 4) Sulit untuk mengingat pelajaran yang telah dipelajari, mengenai kosakata dan struktur penulisan kalimat bahasa Jepang.

b. XI-J MIPA

- 1) Terdiri dari 41 orang siswa sebagai partisipan
- 2) Semangat belajar bahasa Jepang cukup tinggi (hasil wawancara dengan guru yang mengajar bahasa Jepang).
- 3) Sebagian besar senang belajar bahasa Jepang, namun kemampuan untuk menguasai bahasa Jepang masih rendah.
- 4) Sulit untuk mengingat pelajaran yang telah dipelajari, mengenai kosakata dan struktur penulisan kalimat bahasa Jepang.

5. Dasar pertimbangan pemilihan partisipan:

- a. Penulis sedang melakukan Praktek Profesi Lapangan (PPL) di SMA Negeri 5 Bandung pada saat menyusun skripsi.
- b. Penulis mengajar dikelas XI-F MIPA dan XI-J MIPA dan partisipan dirasa sesuai dengan permasalahan dalam penelitian.
- c. Peneliti ingin membuktikan bahwa kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang siswa kelas XI-F MIPA dapat ditingkatkan dengan menggunakan teknik permainan pembelajaran yang tepat dan menyenangkan bagi siswa.
- d. Peneliti ingin membuktikan bahwa teknik permainan pembelajaran ini dapat lebih efektif dari teknik pembelajaran yang biasanya dipakai dalam pengajaran menulis kalimat bahasa Jepang dikelas XI-F MIPA. Sehingga siswa dapat lebih tertarik untuk belajar dan menghafal struktur penulisan kalimat bahasa Jepang dengan baik dan benar.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2012,hlm.117) populasi memiliki arti lain, yaitu wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya.

Pada penelitian ini, penulis akan menggunakan seluruh siswa SMA Negeri 5 Bandung kelas sebelas (XI) tahun ajaran 2016/2017 sebagai populasi.

2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk itu, sampel yang di ambil dari populasi harus betul-betul representative (mewakili) (Sugiyono, 2012, hlm.118). Sampel pada penelitian ini terdiri dari 83 orang siswa. Yang terdiri dari 41 orang siswa untuk kelas eksperimen yang terdapat pada kelas XI-F MIPA dan 42 orang siswa untuk kelas kontrol yang terdapat pada kelas XI-J MIPA di SMA Negeri 5 Bandung.

Untuk teknik penyampelan pada penelitian ini, penulis menggunakan teknik penyampelan secara purposif yang dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random, atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu (Arikunto, 2006, hlm.141-142). Menurut Sutedi (2011,hlm.181) teknik purposif yaitu pengambilan sampel yang didasarkan atas pertimbangan peneliti itu sendiri, dengan maksud dan tujuan tertentu yang bisa dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

D. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2012,hlm.148) alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur variabel penelitian dan telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Pada penelitian ini penulis menggunakan instrument penelitian untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

1. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dalam penelitian ini merupakan salah satu alat digunakan untuk membantu jalannya penelitian agar sesuai dengan perencanaan. Terdapat delapan buah rencana pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini yaitu empat buah rencana pelaksanaan pembelajaran untuk kelas eksperimen dan empat buah rencana pelaksanaan pembelajaran untuk kelas kontrol.

2. Tes

Menurut Arikunto (2002,hlm.150) tes merupakan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelengensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Menurut Sutedi (2011,hlm.157) tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu. Sehingga dalam suatu penelitian, tes dapat dijadikan alat untuk menggali informasi dari objek penelitian atau siswa mengenai kemampuan siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Menurut Sutedi (2011,hlm.157) agar data penelitian yang diperoleh benar-benar layak, tes harus memiliki validitas dan reliabilitas yang andal.

Pada penelitian ini, tes digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam Menulis kalimat bahasa Jepang menggunakan teknik permainan Bursa Kata. Karena itu, dalam penelitian ini, peneliti melakukan empat kali pertemuan baik dalam kelas kontrol dan eksperimen. Selain itu, tes dilakukan sebanyak dua tahapan, yaitu tes awal atau *pre-test* sebelum memberikan *treatment* dan tes akhir atau *post-test* setelah memberikan *treatment*. Tes yang digunakan peneliti berupa tes tulis yang berupa latihan membuat kalimat bahasa Jepang yang terdiri dari 10 soal menyusun kalimat, 10 soal menentukan kalimat benar dan salah, dan 20 soal membuat kalimat bahasa Jepang dari kosakata yang telah dipelajari.

Hasil tes tersebut kemudian diteliti dan dilihat bagaimana hasil perubahan sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan Bursa Kalimat dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang. Adapun kisi – kisi soal penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2

Kisi-kisi Soal Tes

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator pembelajaran	Nomor soal
1	Memperoleh informasi umum, dan atau rinci dari berbagai bentuk membuat kalimat sederhana secara tepat	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Oishii desuka</i> • <i>Watashi no machi</i> • <i>Doubutsu ga sukidesuka</i> • <i>shumi wa nan desuka</i> 	•Dapat menyusun kalimat bahasa Jepang acak menjadi kalimat bahasa Jepang yang baik dan benar sesuai tata bahasa Jepang	Bagain 1-10
			•Dapat membedakan kalimat bahasa Jepang yang benar dan salah sesuai tata bahasa yang baik dan benar	Bagian 11-20
			•Dapat membuat kalimat bahasa Jepang dengan baik dan benar sesuai dengan tata bahasa Jepang	Bagian 21-40

3. Angket

Menurut Sutedi (2011,hlm.164) angket merupakan salah satu instrument pengumpul data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia yang dijadikan subjek penelitian). Sedangkan menurut Arikunto (2006,hlm.151) angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal – hal yang ia ketahui.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti juga menggunakan angket untuk mendapatkan informasi mengenai hal yang diteliti yaitu seberapa besar pengaruh teknik permainan bursa kata dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang bagi siswa SMA. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis angket tertutup yaitu jawaban dari pertanyaan yang diberikan sudah disediakan oleh peneliti dan tugas responden hanya memilih jawaban tersebut. Pada angket penelitian, peneliti menyediakan 10 pertanyaan yang berkaitan dengan tanggapan atau respon siswa terhadap penggunaan teknik permainan bursa kata dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang.

Adapun kisi – kisi angket penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Angket

No	Kategori Pertanyaan	Jumlah soal
1	Menulis kalimat bahasa Jepang sebagai salah satu faktor yang mempersulit untuk mempelajari bahasa Jepang	2 Soal

2	Teknik Permainan Bursa Kata membantu dalam proses menulis kalimat bahasa Jepang	3 Soal
3	Teknik Permainan Bursa Kata meningkatkan penguasaan menulis kalimat bahasa Jepang	2 Soal
4	Kesan siswa terhadap penerapan Teknik Permainan Bursa Kata	3 Soal

Pengolahan data angket dilakukan dengan melihat presentasi jumlah jawaban dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menunjukkan setiap jawaban angket
2. Menyusun frekuensi jawaban
3. Membuat tabel frekuensi
4. Menghitung presentasi setiap jawaban

E. Prosedur Penelitian

Pada prosedur penelitian ada beberapa tahapan yang harus dilakukan oleh peneliti. Adapun tahapan tersebut dibagi atas tiga tahapan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Tahap Awal (Persiapan)

Tahap awal yang akan dilakukan peneliti pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan proposal penelitian
2. Menentukan populasi, sampel dan waktu penelitian penelitian
3. Mengurus surat perizinan penelitian dari jurusan diberikan kepada fakultas dan diproses selama satu hari.

4. Kemudian permohonan surat izin dari fakultas kepada Kesbangpol dan SMA Negeri 5 Bandung.
5. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Jawa Barat mengeluarkan surat rekomendasi No.070/1277/IV/ Rekomlit/ KESBAK/ 2017 untuk disampaikan kepada Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat.
6. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat mengeluarkan rekomendasi No.065/418-BP3WIL.IV untuk disampaikan kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 5 Bandung.
7. Pembuatan instrument penelitian seperti angket, tes dan RPP penelitian.
8. Melaksanakan uji coba tes .
9. Pengolahan data dan statistik hasil uji coba tes.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan penelitian terbagi menjadi tiga tahap yaitu:

1. Tahap pemberian tes awal (*pre-test*) yang sama di kelas kontrol dan dikelas eksperimen
2. Tahap pemberian perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan teknik permainan bursa kata pada kelas eksperimen sebanyak empat kali pertemuan. Sedangkan pada kelas kontrol hanya diadakan pembelajaran seperti biasa tanpa ada perlakuan (*treatment*) sebanyak empat kali pertemuan.
3. Tahap pemberian tes akhir (*post-test*) yang sama pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
4. Tahap pemberian angket, pada tahap ini hanya dikhususkan pada kelas eksperimen.

3. Tahap Akhir

Tahap akhir yang harus dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengolahan data statistik (tes dan angket).
2. Menganalisis data.
3. Mengintrepetasikan hasi data penelitian yang telah dianalisis.

4. Menarik kesimpulan dan saran

F. Analisis Data

1. Analisis Pengolahan Data Hasil Tes

Menurut Sugiyono dalam Sutedi (2011,hlm.210) statistik dalam arti sempit diartikan sebagai data, sedangkan dalam arti luas diartikan sebagai alat untuk menganalisis dan membuat keputusan. Pada penelitian ini untuk menganalisis data yang sudah didapat dari responden, peneliti menggunakan analisis pengolahan data statistik komparansional. Menurut Sutedi (2011,hlm.228) Statistik komparansional digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada – tidaknya perbedaan antara dua variabel (atau lebih) yang sedang diteliti.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti bertujuan untuk mengetahui ada – tidaknya perbedaan hasil dari pembelajaran membuat kalimat dengan penggunaan teknik permainan bursa kalimat secara kompransional, serta untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan bursa kalimat. Menurut Sutedi (2011,hlm.229) salah satu rumus statistik yang bisa digunakan untuk mencari ada – tidaknya perbedaan yang signifikan antara variabel yang diteliti, yaitu dengan menggunakan uji *t test* (*uji t tabel*). Menurut Sudijono dalam Sutedi (2011,hlm.230–232) langkah-langkah yang harus ditempuh untuk mencari nilai *t hitung* tersebut antara lain sebagai berikut:

a. Membuat tabel persiapan.

Tabel persiapan ini dibuat dengan cara menginput hasil tes siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Tabel ini digunakan untuk menghitung nilai *t hitung*. Gambaran tabel persiapan yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 3.4 Contoh Tabel Persiapan

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

Ai Ucu Nur Bailah, 2017

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN BURSA KATA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1						
2						
Σ						
M						

Keterangan:

- 1) Kolom (1) diisi dengan nomor urut sesuai dengan jumlah sampel.
- 2) Kolom (2) diisi dengan skor yang diperoleh objek penelitian pada kelas eksperimen.
- 3) Kolom (3) diisi dengan skor yang diperoleh objek penelitian pada kelas kontrol.
- 4) Kolom (4) merupakan deviasi dari skor X.
- 5) Kolom (5) merupakan deviasi dari skor Y.
- 6) Kolom (6) diisi dengan pengkuadratan angka-angka pada kolom (4).
- 7) Kolom (7) diisi dengan pengkuadratan angka-angka pada kolom (5).
- 8) Baris sigma diisi dengan jumlah dari setiap kolom tersebut
- 9) M merupakan mean atau nilai rata-rata.

b. Mencari mean kedua variabel dengan rumus sebagai berikut.

$$Mx = \frac{\Sigma x}{N1} \qquad My = \frac{\Sigma y}{N2}$$

Keterangan:

Mx = Nilai rata-rata variabel X

My = Nilai rata-rata variabel Y

Σx = Jumlah nilai variabel X

Σy = Jumlah nilai variabel Y

$N1$ = Jumlah sampel variabel X

Ai Ucu Nur Bailah, 2017

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN BURSA KATA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

N_2 = Jumlah sampel variabel Y

c. Mencari standar deviasi dari variabel X dan Y dengan rumus sebagai berikut.

$$Sdx = \frac{\sqrt{\sum x^2}}{N_1} \qquad Sdy = \frac{\sqrt{\sum y^2}}{N_2}$$

Keterangan:

Sdx = Standar deviasi variabel X

Sdy = Standar deviasi variabel Y

d. Mencari standar error mean kedua variabel tersebut dengan rumus sebagai berikut.

$$SEM_x = \frac{Sdx}{\sqrt{N_1-1}} \qquad SEM_y = \frac{Sdy}{\sqrt{N_2-1}}$$

Keterangan:

SEM_x = Standar error rata-rata nilai variabel X

SEM_y = Standar error rata-rata nilai variabel Y

e. Mencari standar error perbedaan mean X dan Y dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

SEM_{xy} = Standar error perbedaan mean nilai variabel X dan Y

f. Mencari nilai *t hitung* dengan rumus sebagai berikut

$$t_o = \frac{M_x - M_y}{SEM_x - y}$$

Keterangan:

t_o = nilai t hitung yang dicari

g. Memberikan interpretasi dengan terhadap nilai '*t hitung*' tersebut.

Merumuskan hipotesis kerja (H_k) bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y. Serta merumuskan hipotesis nol (H_o) bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.

Ai Ucu Nur Bailah, 2017

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN BURSA KATA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

h. Menguji kebenaran *t hitung* dengan membandingkan nilai pada *t tabel* dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$db = (N_x + N_y) - 2$$

2. Analisis Pengolahan Data Angket

Pengolahan data angket dilakukan untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa mengenai penggunaan teknik permainan Bursa Kata pada pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang. Pada pengolahan data angket dilakukan dengan cara menghitung presentase tiap jawaban per soal kemudian mengintrepetasikan hasil data angket tersebut.

Rumus yang digunakan dalam menghitung presentase tiap jawaban per nomer soal adalah :

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

Keterangan :

P : presentase jawaban

f : frekuensi setiap jawaban dari sampel

N : jumlah sampel

Menurut Sudjiono (2010, hlm.40-41) adapun pemaparan mengenai penafsiran presentase untuk mengintrepetasikan hasil pengolahan data angket pada penelitian ini.

Tabel 3.5 Penafsiran Analisis Angket

Interval	Keterangan
0.00%	Tidak ada seorangpun
01.00% - 05.00%	Hampir tidak ada
06.00% - 25.00%	Sebagian kecil
26.00% - 49.00%	Hampir setengahnya
50.00%	Setengahnya

51.00% - 75.00%	Lebih dari setengahnya
76.00% - 95.00%	Sebagian besar
96.00% - 99.00%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

(Anas Sudjiono , 2010,hlm.40-41)