

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Desain Penelitian

Secara umum metode penelitian didefinisikan sebagai suatu kegiatan ilmiah yang terencana, terstruktur, sistematis dan memiliki tujuan tertentu baik praktis maupun teoritis (Semiawan, 2010, hlm. 5). Sedangkan menurut Sutedi (2009, hlm. 45), metode penelitian adalah prosedur dan langkah kerja yang digunakan dalam penelitian secara teratur dan sistematis, mulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, sampai pada tahap pengambilan kesimpulan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah kegiatan dari mulai perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, sampai pengambilan kesimpulan yang dilakukan dengan terencana, terstruktur, sistematis, dan memiliki tujuan.

Peneliti melakukan kegiatan penelitian kependidikan menggunakan teknik permainan kartu kuartet dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang. Metode yang akan digunakan adalah metode penelitian eksperimental.

Penelitian eksperimental atau penelitian uji coba merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam bidang pengajaran. (Sutedi, 2009, hlm. 64). Penelitian dengan pendekatan uji coba atau eksperimen dimaksudkan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat (*cause and effect relationship*), dengan cara mengekspos satu atau lebih kelompok eksperimental dan satu atau lebih kondisi eksperimen. Hasilnya dibandingkan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan. (Danim dalam Damianti dan Syamsuddin, 2009, hlm. 151).

Karakteristik dari penelitian eksperimen adalah;

- a. Variabel bebas dimanipulasi

- b. Variabel lain yang mungkin berpengaruh dikontrol agar tetap konstan
- c. Efek atau pengaruh manipulasi variabel bebas dan variabel terikat diamati secara langsung oleh peneliti (Damaianti dan Syamsuddin, 2009, hlm. 151).

Beberapa macam penelitian eksperimental menurut Damaianti dan Syamsuddin (2009, hlm. 156) yaitu penelitian pra-eksperimen, eksperimen (murni), eksperimen semu, dan *ex post facto*. Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan eksperimen murni. Penelitian dengan metode ini diyakini mempunyai validitas internal dan eksternal yang tinggi (Setiyadi, 2006, hlm. 141).

Rancangan eksperimen murni memiliki tiga karakteristik, menurut Frankel dan Wallen dalam Damaianti dan Syamsudin (2009, hlm. 195), yaitu:

- a. Adanya kelompok kontrol
- b. Siswa ditarik secara rambang dan ditandai untuk masing-masing kelompok.
- c. Sebuah tes awal untuk mengetahui perbedaan antar kelompok.

Ada dua desain penelitian yang termasuk kedalam penelitian eksperimen murni menurut Setiyadi (2006, hlm. 141) yaitu:

- a. *Random assignment posttest/Posttest only group*
- b. *Control group pretest/posttest.*

Desain penelitian eksperimen murni yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Control group pretest/posttest*, dengan gambaran desain sebagai berikut

R O₁ X O₂

$$R \quad O_3 \quad O_4 \quad (\text{Sugiyono, 2006, hlm. 85})$$

Gambar 3.1: Rumus Pretest-Posttest Group

Keterangan:

R: Sample

O_1 dan O_3 : Hasil pengukuran sebelum diadakan perlakuan (*nilai pretest*)

O_2 : Hasil pengukuran kelas eksperimen setelah diberi perlakuan (*nilai posttest*)

O_4 : Hasil pengukuran kelas kontrol (*nilai posttest*)

X: *Treatment* (perlakuan)

Tahapan awal yang diberikan berupa tes yaitu *pretest* untuk mengambil data awal kemampuan siswa, selanjutnya diberikan *treatment* dengan menggunakan teknik permainan kartu kuartet untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. *Treatment* dilakukan 3 kali pertemuan. Setelah *treatment* selesai, tahapan akhir yang diberikan berupa tes lagi yaitu diberikan *posttest* dengan menggunakan instrumen yang sedikit berbeda dari *pretest*, untuk melihat seberapa besar peningkatan hasil pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan kartu kuartet dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang.

B. Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa SMA Laboratorium Percontohan UPI kelas X IPA 4. Jumlah partisipan sebanyak 30 siswa.

Berikut karakteristik yang spesifik dari partisipan:

1. Merupakan pembelajar bahasa Jepang
2. Merasa memiliki kemampuan berbicara bahasa Jepang yang rendah

3. Ingin meningkatkan kemampuan berbicara menggunakan bahasa Jepang
4. Bersedia mengikuti penelitian ini dari awal hingga akhir.

Adapun dasar pertimbangan dalam pemilihan partisipan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penulis sedang melakukan Praktik Latihan Profesi (PLP) di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung
2. Bahasa Jepang merupakan bahasa wajib yang dipelajari di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung
3. Dalam silabus kurikulum 2013 yang dipakai oleh SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung mengharuskan siswa kelas X dapat berbicara bahasa Jepang dengan ungkapan sederhana.

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan (Margono 2004, hlm. 118). Disisi lain Nawawi dalam Margono (2004, hlm. 118) mengungkapkan populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuhan-tumbuhan, gejala, nilai, tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakter tertentu didalam suatu penelitian.

Populasi yang ada dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung tahun ajaran 2017/2018.

Sampel adalah sebagai bagian dari populasi. Sebagai contoh monster yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu (Margono 2004, hlm. 121). Sedangkan menurut Arikunto (dalam Bahrudin dan Hamdi 2004, hlm. 38), sampel adalah bagian dari jumlah populasi yang diteliti sehingga hasil penelitian dapat di generalisasikan.

Pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *random sampling* atau sampling acak. Teknik *random sampling* adalah pengambilan sampling secara random dan tanpa pandang bulu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen. (Margonno, 2004, hlm. 125). Senada dengan pemaparan tersebut, teknik random sampling dipilih karena populasi adalah siswa kelas X yang memiliki pengetahuan yang sama dalam pelajaran bahasa Jepang.

Cara yang digunakan dalam random sampling menurut Hadi (dalam Margono 2004, hlm. 125) adalah cara undian, cara ordinal, cara randomisasi dari tabel bilangan random. Teknik *random sampling* ini menggunakan cara undian untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrolnya.

Maka, sampel dalam penelitian ini adalah 30 siswa kelas X IPA 4 SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung. 15 siswa sebagai kelas eksperimen, dan 15 siswa sebagai kelas kontrol.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian. Instrumen penelitian merupakan alat untuk membantu mengukur variabel-variabel penelitian agar data dapat terkumpul dan dapat diolah. Dalam penelitian pendidikan, instrumen penelitian secara garis besarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu yang berbentuk tes dan non tes (Sutedi, 2011, hlm. 155).

1. Tes (Lisan)

Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satuan program pembelajaran tertentu (Sutedi, 2011, hlm. 157). Menurut Setiyadi (2006, hlm. 152-156) ada beberapa alat tes yang dapat dipakai untuk mengukur kemampuan bahasa asing yaitu membaca keras, tes tata bahasa, melengkapi kalimat, menyimak dan menulis kembali, terjemahan,

karangan terbimbing, tanya jawab, menceritaka kembali, permainan komunikasi, wawancara lisan, permainan peran, dan karangan bebas. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur kemampuan berbicara, oleh kerena itu instrumen tes yang digunakan yaitu instrumen tes lisan yaitu wawancara lisan.

Wawancara atau *interview* adalah sebuah proses untuk memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara atau responden yang diwawacarai dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara (Bungin, 2004, hlm. 136). Wawancara ini dilakukan untuk mengetes kemampuan siswa terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang sesuai dengan materi yang telah diajarkan.

Peneliti memberikan *pretest* dan *posttest* berupa tes wawancara lisan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Wawancara lisan ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam berbicara bahasa Jepang. Wawancara lisan ini berupa wawancara kepada setiap individu dengan pertanyaan-pertanyaan sederhana yang diajukan sesuai dengan topik pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran, berikut ini merupakan topik pembelajaran yang digunakan dalam treatment yang mengacu pada buku pelajaran *Nihongo kira kira I*:

Topik Pembelajaran	Materi
Keluarga	<ul style="list-style-type: none"> • Kosakata anggota keluarga • Karakteristik seseorang • Kesukaan atau kebiasaan seseorang
Kemampuan diri	<ul style="list-style-type: none"> • Menyatakan kemampuan diri dan

	meresponnya
Sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan nama-nama ruangan yang ada di sekolah • Bertanya mengenai posisi atau letak suatu ruangan dalam bahasa Jepang • Memberikan informasi terkait kondisi sekolah

Tabel 3.1: Topik Pembelajaran

Ada lima komponen penilaian yang dinilai, antara lain struktur bahasa, kosakata, kefasihan, dan pemahaman. Berikut lembar penilaian yang digunakan;

Sampel	Komponen Penilaian				Total Nilai
	SB	KK	KF	PM	

Tabel 3.2: Lembar Penilaian

Keterangan:

SB (Struktur Bahasa)

KK (Kosakata)

KF (Kefasihan)

PM (Pemahaman)

Komponen-komponen penilaian tersebut diisi dengan skala penilaian satu sampai lima. Dengan keterangan skala penilaian sebagai berikut:

5	Baik Sekali
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Kurang Sekali

Tabel 3.3: Skala Penilaian

Pedoman penilaian untuk menentukan nilai dalam wawancara yang dilakukan diambil dari pendapat Baren dan Yukeu, dalam Shihabuddin (2013, hlm. 5-6) dengan penyesuaian menurut peneliti dalam wawancara yang dilakukan kepada siswa kelas X SMA sebagai berikut:

Struktur Bahasa	5	Hampir tidak membuat kesalahan
	4	Sedikit sekali membuat kesalahan
	3	Sering membuat kesalahan, sehingga kadang-kadang mengaburkan pengertian
	2	Kesalahan tata bahasa menyebabkan pembicaraan sukar dipahami
	1	Kesalahan sedemikian banyaknya sehingga tidak jelas alur pikirannya

Kosakata	5	Penggunaan kata-kata dan ungkapan baik sekali
	4	Kadang menggunakan kata-kata atau istilah yang kurang tepat
	3	Sering menggunakan kata-kata yang salah dan penggunaannya amat terbatas
	2	Sering menggunakan kata yang salah menyebabkan pembicaraan sukar dipahami
	1	Kosakata amat terbatas sehingga memacetkan pembicaraan
Kefasihan	5	Pembicaraan lancar sekali
	4	Kelancaran sering mengalami gangguan
	3	Kecepatan dan kelancaran tampaknya sering diganggu oleh kesulitan bahasa
	2	Pembicaraan tersendat-sendat
	1	Pembicaraan sering terhenti dan oedek-pendek
Pemahaman	5	Dapat memahami permasalahan tanpa kesulitan
	4	Dapat memahami percakapan dengan kecepatan normal dan dapat bereaksi secara tepat
	3	Dapat memahami sebagian besar percakapan,

		tetapi lambat bereaksi
	2	Memahami percakapan namun tidak bisa menjawab
	1	Tidak memahami percakapan dan tidak bisa menjawab

Tabel 3.4: penjabaran aspek penilaian

Sebelum digunakan, instrumen ini terlebih dahulu diserahkan kepada dosen bahasa Jepang di Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia yang dalam penelitian ini bertindak sebagai *expert judgement* untuk menganalisis apakah soal ini layak atau tidak untuk diujikan. Berikut ini langkah-langkah yang dilakukan dalam penyusunan instrume penelitian ini:

1. Menentukan jenis instrumen yang akan digunakan dalam penelitian
2. Membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang digunakan dalam tahap *treatment*
3. Membuat tes lisan berupa wawancara
4. Mengkonsultasikan instrumen yang telah dibuat (*expert judgement*).

2. Angket

Sutedi (2011, hlm. 155-156) menyatakan “instrumen non tes dapat berupa angket, pedoman observasi, pedoman wawancara, skala, sosiometri, daftar (checklist), dan sebagainya. Dalam penelitian ini, bentuk instrumen non tes yang peneliti pilih adalah bentuk angket.

Angket merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian dikirim untuk diisi oleh reponden. (Bangin, 2011, hlm. 133). Angket menurut Bangin (2011, hlm. 133-134) dibagi menjadi beberapa macam yaitu angket langsung tertutup, angket

langsung terbuka, angket tak langsung, tertutup dan angket tak langsung terbuka.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket langsung tertutup yaitu angket yang dirancang sedemikian rupa untuk merekam data tentang keadaan yang dialami oleh responden sendiri, kemudian semua alternatif jawaban yang harus dijawab responden telah tertera dalam angket tersebut (Bangin, 2011, hlm. 133).

Angket ini akan diberikan kepada kelas eksperimen untuk mengetahui respon mengenai teknik permainan kartu kuartet setelah mendapatkan treatment menggunakan permainan tersebut.

Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam angket meliputi tanggapan responden terhadap pembelajaran berbicara bahasa Jepang menggunakan teknik permainan kartu kuartet, mengetahui efek penggunaan teknik permainan kartu kuartet terhadap pembelajaran berbicara bahasa Jepang, serta pendapat mengenai sistem teknik permainan kartu kuartet yang dipergunakan dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang.

E. Prosedur Penelitian

Agar penelitian ini terarah, sebelum dilaksanakannya penelitian terlebih dahulu peneliti membuat rancangan penelitian sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

a. Pengumpulan Studi dan Kajian Pustaka

Pengumpulan studi dan kajian pustaka ini berguna untuk mencari bahan penelitian serta kemungkinannya untuk dijadikan penelitian. Tahap pengumpulan studi ini dilakukan untuk mencari teori yang relevan dalam buku, internet, skripsi, jurnal, surat kabar, dll untuk memperkuat argumen penelitian.

b. Pembuatan Proposal Penelitian

Proposal penelitian dibuat untuk menyesuaikan teori yang ada dengan penelitian yang akan dilakukan. Pada tahap proposal, dituliskan rangkuman atau ringkasan kegiatan penelitian yang akan dilakukan untuk diajukan kepada dosen.

c. Pegajuan Proposal Penelitian

Pengajuan proposal penelitian adalah untuk menguji kelayakan penelitian yang akan dilakukan. Pengajuan ini dilakukan dengan seminar proposal skripsi.

d. Membuat Instrumen Penelitian

- 1) Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (terlampir)
- 2) Pembuatan soal *pretest*
- 3) Pembuatan soal *posttest*
- 4) Pembuatan angket
- 5) Uji kelayakan instrumen penelitian (*Expert Judgment*)

e. Pembuatan Kartu Kuartet

Pembuatan kartu kuartet menggunakan aplikasi *microsoft office excel*. Untuk satu kali *treatment* pada satu kelompok siswa, peneliti membuat satu paket kartu kuartet (32 kartu) yang terdiri dari 8 seri. Setiap serinya terdiri dari 4 kartu yang disebut dengan anggota kartu. dalam satu seri kartu terdapat satu judul dan keempat nama dari keempat anggota kartu tersebut merupakan susunan acak sebuah pola kalimat pertanyaan atau pernyataan. Topik yang ada pada kartu kuartet tersebut merupakan materi yang telah dipelajari.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Memberikan *Pretest*

Pretest diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk mengetahui kemampuan awal sampel. Tahap ini dilakukan dengan wawancara lisan. Soal wawancara terdiri dari 10 butir pertanyaan dari

materi-materi yang telah dipelajari mengenai persalaman, menanyakan kabar, identitas diri, dan hobi.

b. Memberikan *Treatment* (Perlakuan)

Treatment dengan menggunakan teknik permainan kartu kuartet dilakukan dalam rangka meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang. *Treatment* dengan teknik permainan kartu kuartet hanya akan diberika kepada kelas eksperimen sebanyak tiga kali pertemuan. Sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan metode tanya jawab.

Berikut ini langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen dan kontrol:

Langkah-Langkah Pembelajaran (Treatment)	
Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Absensi - Pengkondisian kelas 	<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Absensi - Pengkondisian kelas
<p>Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memperkenalkan kosakata - Memperkenalkan pola kalimat - Menghafal kosakata <p>Guru → siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memerintahkan siswa untuk duduk berkelompok 	<p>Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memperkenalkan kosakata - Memperkenalkan pola kalimat - Menghafal kosakata <ul style="list-style-type: none"> - Guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang telah disampaikan dalam rangka pembelajaran berbicara, dan

<ul style="list-style-type: none"> - Guru membagikan kartu kuartet - Menjelaskan cara bermain kartu kuartet untuk pembelajaran berbicara - Guru memberikan contoh cara bermain menggunakan kartu kuartet dalam pembelajaran bahasa Jepang <p>Siswa → siswa (dalam kelompok)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menjelaskan kembali cara bermain kartu kuartet kepada siswa lain yang belum mengerti - Siswa mulai mengacak/mengkokok kartu kuartet - Siswa membagikan masing-masing empat kartu kuartet kepada setiap pemain - Salah satu siswa bertanya ada tidaknya kartu kuartet yang diinginkannya menggunakan bahasa Jepang - Siswa lain menjawab ada atau tidak kartu yang di maksud menggunakan bahasa Jepang - Setelah satu seri kartu sudah 	<p>menyuruh siswa lain untuk bertanya kepada siswa lainnya.</p>
---	---

<p>terkumpul, siswa (pemilik kartu) mengucapkan susunan kata yang tepat sesuai kalimat acak yang terdapat pada anggota kartu (jika kalimat acak berupa pertanyaan, siswa cukup mengucapkan pertanyaan tersebut, jika berupa pernyataan, siswa harus mengucapkan ungkapan dengan pola kalimat yang sama).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jika siswa (pemilik kartu) tidak bisa mengucapkan susunan kata yang tepat, atau mengucapkan ungkapan dengan pola kalimat yang sama, maka siswa lain boleh membantu dan mendapat poin. - Siswa lain harus menjawab pertanyaan/merespon pernyataan - Jika tidak bisa menjawab pertanyaan/merespon pernyataan dengan tepat maka siswa lainnya boleh membantu dengan memberikan <i>clue</i> atau memberi tahu jawaban secara keseluruhan, dan siswa yang membantu berhak mendapat poin. - Giliran main diberikan kepada siswa 	
---	--

lainnya.	
Kegiatan Akhir - Memastikan pemaaman siswa - Meringkas hasil pembelajaran	Kegiatan Akhir - Memastikan pemaaman siswa - Meringkas hasil pembelajaran

Tabel 3.5 langkah-langkah Pembelajaran

c. Memberikan *Posttest*

Posttest diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan akhir sampel setelah diberi perlakuan yang berbeda. Soal *posttest* yang diberikan sedikit berbeda karena siswa telah diajarkan materi, maka pertanyaan dibuat berbeda supaya mencegah siswa menghafal pertanyaan yang sebelumnya diajukan.

d. Memberikan Angket

Angket diberikan kepada kelas eksperimen saja, bertujuan untuk mengetahui pendapat atau tanggapan siswa atas diberikannya *treatment* dengan menggunakan teknik permainan kartu kuartet.

F. Analisis Data

Dalam Penelitian ini peneliti akan mengambil dua macam data yaitu nilai siswa dalam tahap *pretest* dan *posttest* untuk melihat kemampuan berbicara siswa dan angket yang diambil untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai teknik permainan kartu kuartet dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Tahapan-tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Membuat tabel perhitungan

No	X	Y	x	y	X ²	Y ²
Σ						
M						

Tabel 3.6: Tabel Perhitungan

- Mencari mean kedua variabel dengan rumus sebagai berikut.

$$M_x = \frac{\sum x}{N_1} \quad M_y = \frac{\sum y}{N_2}$$

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

$$SD_x = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}} \quad SD_y = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

- Mencari standar error mead kedua variabel X dan Y dengan rumus berikut.

$$SD_x = \frac{SD_x}{\sqrt{N_1 - 1}} \quad SD_y = \frac{SD_y}{\sqrt{N_2 - 1}}$$

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

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

6. Mencari nilai t hitung dengan rumus berikut.

$$T_0 = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}}$$

7. Memberikan interpretasi terhadap t hitung
- Merumuskan hipotesis kerja (H_k): terdapat perbedaan signifikan antara variabel X dan variabel Y
 - Merumuskan hipotesis nol (H₀): tidak terdapat perbedaan signifikan antara variabel X dan variabel Y
8. Menguji kebenaran dengan membandingkan nilai tabel db=(N₁+N₂)-2

Keterangan:

M_x= nilai rata-rata X

M_y= nilai rata-rata Y

N₁= Jumlah sampel variabel X

N₂= Jumlah sampel variabel Y

SEM_{xy}= Standar eror perbedaan mean X dan Y

T₀= nilai t hitung

Setelah penyebaran angket pada responden, data angket diolah dengan cara menghitung presentase tiap jawaban per nomor soal kemudian diinterpretasi. Adapun rumusnya sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase jawaban

F = Jumlah jawaban responden

N = Jumlah responden

Tabel 3.7

Klasifikasi angket

Presentase	Keterangan
0%	Tidak ada yang menjawab
1-25%	Sebagian kecil menjawab
26-49%	Hampir setengahnya menjawab
50%	Setengahnya yang menjawab
51-75%	Lebih dari setengah yang menjawab
76-99%	Hampir semua yang menjawab

Dita Gina Hadianti, 2017

**PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN KARTU KUARTET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERBICARA BAHASA JEPANG**

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