

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian sendiri secara umum dapat diartikan sebagai suatu panduan bagi seorang peneliti untuk melakukan langkah atau urutan dalam suatu penelitian yang hendak dilakukan. Sutedi (2011, hlm. 53) mengatakan bahwa metode penelitian merupakan cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian. Prosedur ini merupakan langkah kerja yang bersifat sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga pengambilan kesimpulan. Fungsi metode ini adalah untuk memperlancar pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen murni (*True Experimental Design*). Penelitian kuantitatif sendiri menurut Sutedi (2011, hlm. 23) adalah penelitian yang datanya berupa angka – angka yang diolah dengan menggunakan metode statistik. Dasar penelitian kuantitatif adalah filosofi positivisme yang menekankan bahwa setiap fenomena bersifat tetap, berdimensi tunggal, dan fragmental, sehingga dianggap tidak akan mengalami perubahan ketika penelitian sedang berlangsung.

Selain itu, Azwar (2012, hlm. 5) menambahkan bahwa penelitian kuantitatif menekankan analisisnya pada data – data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika. Pada dasarnya, penelitian ini dilakukan dalam penelitian inferensial untuk menguji hipotesis dan menyandarkan kesimpulan hasilnya pada suatu probabilitas kesalahan sebagai penolakan hipotesis nihil. Masih menurutnya, dengan metode kuantitatif ini akan diperoleh signifikansi perbedaan kelompok atau signifikansi hubungan antar variabel yang diteliti.

Dalam penelitian kuantitatif yang penulis lakukan ini, pendekatan yang digunakannya adalah pendekatan eksperimen murni (*True Experimental Design*). Terkait dengan penelitian eksperimen murni ini, Sutedi (2011, hlm. 64) berpendapat bahwa penelitian eksperimental atau penelitian uji coba merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam bidang pengajaran. Tujuannya yakni untuk menguji efektivitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik atau media pengajaran dan

pembelajaran, sehingga hasilnya dapat diterapkan jika memang baik, atau tidak digunakan jika memang tidak baik, dalam pengajaran sebenarnya. Lebih lanjut Sugiyono (2012, hlm. 84) mengatakan bahwa dalam penelitian yang menggunakan pendekatan eksperimen murni, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dengan demikian, penelitian eksperimen murni ini dapat diartikan sebagai penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol.

B. Desain Penelitian

Sugiyono (2012, hlm. 8) mengatakan bahwa “ciri – ciri eksperimen murni adalah adanya kelompok kontrol dan sampel yang dipilih secara *random* dari populasi tertentu.” Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*. *Pretest-posttest control group design* merupakan desain yang menggunakan dua kelompok yang dibentuk secara acak, yang mana dua kelompok tersebut terdiri atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sugiyono (2012, hlm. 84) mendefinisikan kelompok eksperimen sebagai kelompok yang diberikan perlakuan (X) dan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan (Y). Diantara dua kelompok tersebut kemudian dicarilah perbedaannya secara signifikan, apakah kelompok yang diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan metode yang diteliti lebih efektif dalam pengajaran bahasa Jepang atau bahkan ada kemungkinan lain, yaitu tidak bisa dan tidak cocok untuk digunakan dalam pengajaran bahasa Jepang.

Seperti yang telah dipaparkan diatas, dalam penelitian ini akan ada dua kelompok, yakni kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*) dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*). Kedua kelompok tersebut diberikan *pre-test* dan *post-test* dengan materi dan tingkat kesulitan yang sama. Hasil *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelompok tersebut dibandingkan dan diteliti apakah ada perbedaan yang signifikan ataukah tidak. Perlakuan (*treatment*) dikatakan berpengaruh secara signifikan jika diperoleh perbedaan yang signifikan pula dari hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok kontrol. Selanjutnya Sugiyono (2012, hlm. 85) menggambarkan pola dari *pre-test* dan *post-test control group design* sebagai berikut ini:

Tabel 3.1
Pola Penelitian Eksperimen Murni dengan Menggunakan
Pre-test dan Post-test Control Group Design

Kelompok	Sampel	Pre-test	Perlakuan (Treatment)	Post-test
Eksperimen	R	O ₁	X	O ₂
Kontrol	R	O ₃		O ₄

Keterangan:

R : Sampel yang dipilih secara acak (*random*)

X : Perlakuan (*treatment*)

O₁ : Tes awal (*pre-test*) kelompok eksperimen

O₂ : Tes akhir (*post-test*) kelompok eksperimen

O₃ : Tes awal (*pre-test*) kelompok kontrol

O₄ : Tes akhir (*post-test*) kelompok kontrol

C. Partisipan Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012, hlm. 90). Sedangkan Arikunto (2012, hlm. 240) mengungkapkan bahwa populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa populasi adalah suatu subyek maupun obyek yang diteliti terhadap suatu penelitian yang dimana subyek atau obyek tersebut sifatnya menyeluruh dan homogen. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat I Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI tahun akademik 2018-2019.

2. Sampel

Bailey (dalam Prasetyo dan Jannah, 2010, hlm. 119) mengungkapkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang ingin diteliti. Oleh karena itu, sampel harus dilihat sebagai suatu pendugaan terhadap populasi dan bukan populasi itu sendiri. Sedangkan Sugiyono (2012, hlm. 91) mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari

Restu Pangestika, 2019

EFEKTIVITAS PERMAINAN 'NARITACHI BATTLE' MODEL TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENINGAT HURUF KANJI TINGKAT DASAR

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

jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang diambil dari populasi tersebut harus benar-benar representatif (mewakili). Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan kelompok atau himpunan yang mewakili suatu populasi yang akan diteliti.

Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik acak sederhana (*sample random sampling*), yaitu teknik penarikan sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu karena anggota populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2012, hlm. 93). Menurut Prasetyo dan Jannah (2010, hlm. 24) tahapan yang dilakukan dalam menarik sampel ini adalah sebagai berikut:

- a. Membentuk kerangka sampel dan kemudian memberi nomor urut seluruh unsur yang ada dalam kerangka sampel;
- b. Memilih unsur yang dijadikan sampel dengan cara undian atau menggunakan tabel angka acak.

Adapun sampel dalam penelitian ini adalah 18 orang mahasiswa dari kelas 2A Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI sebagai kelas eksperimen dan 18 orang mahasiswa dari kelas 2C Pendidikan Bahasa Jepang sebagai kelas kontrol, sehingga keseluruhan sampel yang digunakan berjumlah 36 mahasiswa.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dengan demikian jumlah instrumen yang digunakan dalam penelitian akan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti. Instrumen penelitian juga digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat (Sugiyono, 2012, hlm. 105). Sementara itu menurut Sutedi (2011, hlm. 155), instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian. Dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan dalam sebuah kegiatan penelitian guna mendapatkan data – data yang akurat untuk memecahkan masalah – masalah dalam penelitian tersebut. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan – aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2012, hlm. 67). Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan teknik permainan *Naritachi Battle* model *Team Game Tournament* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan teknik permainan *Naritachi Battle* model *Team Game Tournament*. Tes yang diberikan adalah tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*pos-test*).

Tabel 3.2
Kisi – kisi Soal *Pre-test*

No	Jenis Soal	Indikator	No. Soal
1	Menuliskan	Menuliskan <i>furigana</i> dari <i>kanji</i> yang tersedia pada soal	I (1-25)
2	Teka Teki	Mengisi teka-teki dalam pembentukan suatu <i>kanji</i>	II (1-25)

Tabel 3.3
Kisi – kisi Soal *Post-test*

No	Jenis Soal	Indikator	No. Soal
1	Menuliskan	Menuliskan <i>furigana</i> dari <i>kanji</i> yang tersedia pada soal	I (1-15)
2	Teka Teki	Mengisi teka-teki dalam pembentukan suatu <i>kanji</i>	II (1-10)
3	Deskripsi	Mendeskripsikan pembentukan suatu <i>kanji</i>	III (1-5)
4	Teka Teki	a. Menebak <i>kanji</i> berdasarkan ilustrasi cerita b. Menebak <i>kanji</i> berdasarkan ilustrasi gambar	IV (1-10) V (1-5)

2. Non-Tes

Selain instrumen tes yang digunakan seperti pemaparan di atas, ada juga instrumen lainnya yang dapat digunakan dalam suatu proses penelitian, instrumen tersebut yakni instrumen non-tes. Sutedi (2011, hlm. 155) mengatakan bahwa instrumen non-tes dapat berupa angket, pedoman observasi, pedoman wawancara, skala, sosiometri daftar (*checklist*) dan sebagainya.

a. Angket

Angket sendiri menurut Sutedi (2011, hlm. 164) merupakan salah satu instrumen pengumpul data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia dijadikan subjek penelitian). Pengambilan data melalui angket dalam penelitian ini dilakukan cara pengumpulan data melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebar untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden (Sutedi, 2011, hlm. 164). Sehingga, pemberian angket ini bertujuan untuk mengetahui respon atau tanggapan pembelajar terhadap teknik permainan *Naritachi Battle* yang disajikan dalam model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam rangka peningkatan kemampuan mengingat *Kanji* tingkat dasar.

Adapun jenis angket yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu angket dengan alternatif jawaban yang sudah disediakan oleh penulis sehingga responden atau mahasiswa dapat menyampaikan pendapatnya secara terarah. Hal ini sejalan seperti yang dikatakan oleh Faisal (dalam Sutedi, 2011, hlm. 164) yang berpendapat bahwa angket tertutup merupakan angket yang alternatif jawabannya sudah disediakan oleh penulis, sehingga responden tidak memiliki kekuasaan untuk menyampaikan jawaban dari pertanyaan yang sudah diberikan kepadanya. Kisi – kisi yang menjadi pedoman dalam pembuatan angket pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.4
Kisi – kisi Soal Angket

No	Indikator	No. Soal
1.	Kemampuan awal mahasiswa dalam mempelajari huruf <i>kanji</i> sebelum penelitian	1
2.	Kesulitan mahasiswa dalam mempelajari huruf <i>kanji</i>	2, 3, 4

3.	Kegiatan mahasiswa ketika proses belajar dalam penelitian berlangsung (<i>treatment</i>)	5, 6
4.	Respon atau tanggapan mahasiswa mengenai penelitian	7, 8, 9, 10

b. Observasi

Observasi secara umum merupakan kegiatan mengamati perilaku suatu objek yang diamati untuk diketahui perbedaannya sebelum dan setelah penelitian. Margono (2004, hlm. 158) mengatakan bahwa observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistemik terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi non-partisipan (*non-participant observation*) yaitu observer hanya bertindak sebagai pengamat penelitian dan tidak menjadi bagian dari objek yang diteliti.

Adapun hal – hal yang akan diobservasi dalam penelitian ini adalah kesiapan mahasiswa untuk mempelajari huruf *kanji* menggunakan teknik permainan *Naritachi Battle* model pembelajaran TGT. Selain itu, aktivitas pembelajaran, hasil perubahan kemampuan belajar dan reaksi (tanggapan) mahasiswa baik sebelum, saat dan setelah pembelajaran pun diobservasi dalam penelitian ini.

E. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Prosedur atau tahapan pelaksanaan yang dilakukan dalam penelitian ini baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol adalah sama, namun yang membedakannya terdapat pada tahap pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan sendiri, untuk kelas eksperimen akan diberikan *treatment* permainan *Naritachi Battle* dengan model TGT, sedangkan untuk kelas kontrol tidak akan diberikan *treatment* yang sama. Untuk lebih jelasnya, berikut ini merupakan rincian dari prosedur atau tahapan – tahapan dalam pelaksanaan penelitian ini.

1. Tahap Awal

- a. Identifikasi masalah;
- b. Menentukan sampel;
- c. Menyusun instrumen penelitian;

- d. Melakukan perizinan penelitian berupa pemeriksaan instrumen penelitian dengan cara *expert judgement* atau permintaan pendapat salah satu dosen ahli bidang yang akan peneliti teliti;
- e. Merumuskan materi ajar yang akan dijadikan instrumen (membuat SAP dan *Power Point*);
- f. Menyusun kisi – kisi soal *pre-test* dan *post-test* serta angket;
- g. Menentukan waktu penelitian;
- h. Menyusun soal *pre-test* dan *post-test* serta angket;

2. Tahap pelaksanaan

a. Melakukan *pre-test* (tes awal)

Pre-test dilakukan sebelum sampel mendapatkan *treatment* berupa permainan *Naritachi Battle* dengan model TGT. Dalam penelitian ini, *pre-test* dilakukan melalui pemberian soal kepada responden sebanyak 50 soal uraian. Terdapat dua materi dasar yang akan ditanyakan dalam tes ini yaitu, (1) 25 pertanyaan yang berhubungan *furigana*; dan (2) 25 soal yang berhubungan dengan teka – teki pembentukan suatu *kanji*.

Pre-test yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal mengingat *kanji* dasar dalam bahasa Jepang bagi mahasiswa, sebelum diberikan permainan *Naritachi Battle* dengan model TGT. Selain itu, *pre-test* ini juga digunakan penulis sebagai alat pengukur untuk menentukan kelas mana yang akan dijadikan kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pelaksanaan tes ini dilaksanakan pada hari senin tanggal 29 April 2019.

b. Pemberian *treatment*


Dalam penelitian eksperimen ini terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas tersebut sama – sama diberikan perlakuan kurang lebih sebanyak lima kali pertemuan dengan materi yang bersumber dari buku *Shokyuu Hyouki II* (2018, Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI) dan buku *Ryuugakusei no Tame no Kanji no Kyoukasho* (2018, Sasaki Jinkou dan Shouko Naoko). Perbedaannya adalah pada kelas eksperimen akan menggunakan permainan *Naritachi Battle* dengan model TGT, sedangkan pada kelas kontrol akan menggunakan model pembelajaran konvensional melalui metode ceramah biasa dengan menggunakan media *power point*.

Pada pertemuan pertama, perlakuan yang dilakukan setelah pemberian *pre-test* adalah pembahasan mengenai asal usul pembentukan *kanji* 町、住、地、信、油、畑、

岩、貝、体、馬. Pertemuan kedua diisi dengan pembahasan mengenai asal usul pembentukan *kanji* 象、舟、竹、休、明、林、村、学、折、桜. Pertemuan ketiga diisi dengan pembahasan mengenai asal usul pembentukan *kanji* 鉄、管、場、歩、動、働、話、持、宿、駅. Pertemuan keempat diisi dengan pembahasan mengenai asal usul pembentukan *kanji* 初、続、番、細、苦、晴、清、温、寒、薬. Sementara untuk pertemuan kelima pada kelas eksperimen diisi dengan permainan *Naritachi Battle* dengan model TGT, sedangkan untuk kelas kontrol diisi latihan soal.

Tabel 3.5

Gambaran umum dalam pelaksanaan penelitian

No	Waktu tanggal / jam	Materi	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol		Ket
			Pengajar	Pembelajar	Pengajar	Pembelajar	
1	Kontrol (9 Mei 2019 / 14.30-15.30) Eksperimen (10 Mei 2019 / 08.40-09.40)	町, 住, 地, 信, 油, 畑, 岩, 貝, 体, 馬	<p>Kegiatan awal :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presensi • Pengondisian kelas <p>Kegiatan inti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memperkenalkan asal usul <i>kanji</i> melalui pendekatan <i>naritachi</i> menggunakan media Ms. Power Point  <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengulangan melalui tanya-jawab 	<p>Kegiatan awal :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presensi • Mempersiapkan diri untuk memulai pelajaran <p>Kegiatan inti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimak penjelasan tentang asal usul <i>kanji</i> yang diajarkan menggunakan pendekatan <i>naritachi</i> • Melakukan pengulangan melalui tanya-jawab 	<p>Kegiatan awal :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presensi • Pengondisian kelas <p>Kegiatan inti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memperkenalkan <i>kanji</i> melalui pendekatan konvensional dengan media papan tulis • Melakukan pengulangan melalui tanya-jawab 	<p>Kegiatan awal :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presensi • Mempersiapkan diri untuk memulai pelajaran <p>Kegiatan inti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimak penjelasan tentang <i>kanji</i> yang diajarkan melalui pendekatan konvensional dengan media papan tulis • Melakukan pengulangan melalui tanya-jawab 	Ms. Power Point hanya digunakan pada kelas eksperimen

Restu Pangestika, 2019

EFEKTIVITAS PERMAINAN 'NARITACHI BATTLE' MODEL TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENINGAT HURUF KANJI TINGKAT DASAR


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

			<p>Pemberian <i>treatment</i> dan <i>drill</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengajar meminta pembelajar untuk bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan • Pengajar menginstruksikan kepada pembelajar untuk menjawab soal yang tersedia di LKM dalam waktu 15 menit • Pengajar mempersilakan kepada dua kelompok tercepat yang menyelesaikan LKM untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya • Pengajar menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk berdiskusi apakah jawabannya sudah tepat atau belum 	<p>Pemberian <i>treatment</i> dan <i>drill</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembelajar untuk bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan • Pembelajar menjawab soal yang tersedia di LKM sesuai waktu yang telah ditentukan • Dua kelompok tercepat yang menyelesaikan LKM mempresentasikan hasil pekerjaannya • Setiap kelompok berdiskusi apakah jawabannya sudah tepat atau belum • Setiap kelompok mengumpulkan hasil pekerjaannya 			
--	--	--	--	--	--	--	--

Restu Pangestika, 2019

EFKTIVITAS PERMAINAN 'NARITACHI BATTLE' MODEL TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENINGAT HURUF KANJI TINGKAT DASAR

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

			<ul style="list-style-type: none"> • Pengajar menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk mengumpulkan hasil pekerjaannya <p>Kegiatan penutup :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Me-review kembali materi yang sudah diajarkan 	<p>Kegiatan penutup :</p> <p>Me-review kembali materi yang sudah diajarkan</p>	<p>Kegiatan penutup :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Me-review kembali materi yang sudah diajarkan 	<p>Kegiatan penutup :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Me-review kembali materi yang sudah diajarkan 	
2	<p>Eksperimen (13 Mei 2019 / 10.20-11.20) Kontrol (14 Mei 2019 / 14.30-15.30)</p>	<p>象, 舟, 竹, 休, 明, 林, 村, 学, 折, 桜</p>	<p>Kegiatan awal :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presensi • Pengondisian kelas <p>Kegiatan inti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memperkenalkan asal usul <i>kanji</i> melalui pendekatan <i>naritachi</i> menggunakan media Ms. Power Point 	<p>Kegiatan awal :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presensi • Mempersiapkan diri untuk memulai pelajaran <p>Kegiatan inti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimak penjelasan tentang asal usul <i>kanji</i> yang diajarkan menggunakan pendekatan <i>naritachi</i> • Melakukan pengulangan melalui tanya-jawab 	<p>Kegiatan awal :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presensi • Pengondisian kelas <p>Kegiatan inti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memperkenalkan <i>kanji</i> melalui pendekatan konvensional dengan media papan tulis • Melakukan pengulangan melalui tanya-jawab 	<p>Kegiatan awal :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presensi • Mempersiapkan diri untuk memulai pelajaran <p>Kegiatan inti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimak penjelasan tentang <i>kanji</i> yang diajarkan melalui pendekatan konvensional dengan media papan tulis 	<p>Ms. Power Point hanya digunakan pada kelas eksperimen</p>


			<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengulangan melalui tanya-jawab <p>Pemberian <i>treatment</i> dan <i>drill</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengajar meminta pembelajar untuk bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan • Pengajar menginstruksikan kepada pembelajar untuk menjawab soal yang tersedia di LKM dalam waktu 15 menit • Pengajar mempersilakan kepada dua kelompok tercepat yang menyelesaikan LKM untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya 			<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengulangan melalui tanya-jawab 	
			<p>Pemberian <i>treatment</i> dan <i>drill</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembelajar untuk bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan • Pembelajar menjawab soal yang tersedia di LKM sesuai waktu yang telah ditentukan • Dua kelompok tercepat yang menyelesaikan LKM mempresentasikan hasil pekerjaannya • Setiap kelompok berdiskusi apakah jawabannya sudah tepat atau belum • Setiap kelompok mengumpulkan hasil pekerjaannya 				

Restu Pangestika, 2019


EFEKTIVITAS PERMAINAN 'NARITACHI BATTLE' MODEL TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENINGAT HURUF KANJI TINGKAT DASAR

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

			<ul style="list-style-type: none"> • Pengajar menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk berdiskusi apakah jawabannya sudah tepat atau belum • Pengajar menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk mengumpulkan hasil pekerjaannya <p>Kegiatan penutup :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Me-review kembali materi yang sudah diajarkan 	<p>Kegiatan penutup :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Me-review kembali materi yang sudah diajarkan 	<p>Kegiatan penutup :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Me-review kembali materi yang sudah diajarkan 		
3	<p>Eksperimen (15 Mei 2019 / 12.30-13.30) Kontrol (15 Mei 2019 / 14.30-15.30)</p>	鉄, 管, 場, 歩, 動, 働, 話, 持, 宿, 駅	<p>Kegiatan awal :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presensi • Pengondisian kelas <p>Kegiatan inti :</p>	<p>Kegiatan awal :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presensi • Mempersiapkan diri untuk memulai pelajaran <p>Kegiatan inti :</p>	<p>Kegiatan awal :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presensi • Pengondisian kelas <p>Kegiatan inti :</p>	<p>Kegiatan awal :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presensi • Mempersiapkan diri untuk memulai pelajaran <p>Kegiatan inti :</p>	Ms. Power Point hanya digunakan pada kelas eksperimen

		<ul style="list-style-type: none"> • Memperkenalkan asal usul <i>kanji</i> melalui pendekatan <i>naritachi</i> menggunakan media Ms. Power Point  <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengulangan melalui tanya-jawab <p>Pemberian <i>treatment</i> dan <i>drill</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengajar meminta pembelajar untuk bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan • Pengajar menginstruksikan kepada pembelajar untuk menjawab soal yang tersedia di LKM dalam waktu 15 menit • Pengajar mempersilakan kepada dua kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimak penjelasan tentang asal usul <i>kanji</i> yang diajarkan menggunakan pendekatan <i>naritachi</i> • Melakukan pengulangan melalui tanya-jawab <p>Pemberian <i>treatment</i> dan <i>drill</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembelajar untuk bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan • Pembelajar menjawab soal yang tersedia di LKM sesuai waktu yang telah ditentukan • Dua kelompok tercepat yang menyelesaikan LKM mempresentasikan hasil pekerjaannya 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperkenalkan <i>kanji</i> melalui pendekatan konvensional dengan media papan tulis • Melakukan pengulangan melalui tanya-jawab 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimak penjelasan tentang <i>kanji</i> yang diajarkan melalui pendekatan konvensional dengan media papan tulis • Melakukan pengulangan melalui tanya-jawab 	
--	--	--	---	---	---	--

			<p>tercepat yang menyelesaikan LKM untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengajar menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk berdiskusi apakah jawabannya sudah tepat atau belum • Pengajar menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk mengumpulkan hasil pekerjaannya <p>Kegiatan penutup :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Me-review</i> kembali materi yang sudah diajarkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok berdiskusi apakah jawabannya sudah tepat atau belum • Setiap kelompok mengumpulkan hasil pekerjaannya <p>Kegiatan penutup :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Me-review</i> kembali materi yang sudah diajarkan 				

4	Kontrol (16 Mei 2019 / 14.30-15.30) Eksperimen (17 Mei 2019 / 08.40-09.40)	初, 続, 番, 細, 苦, 晴, 清, 温, 寒, 薬	Kegiatan awal : <ul style="list-style-type: none"> • Presensi • Pengondisian kelas Kegiatan inti : <ul style="list-style-type: none"> • Memperkenalkan asal usul <i>kanji</i> melalui pendekatan <i>naritachi</i> menggunakan media Ms. Power Point  • Melakukan pengulangan melalui tanya-jawab Pemberian <i>treatment</i> dan <i>drill</i> : <ul style="list-style-type: none"> • Pengajar meminta pembelajar untuk bergabung dengan 	Kegiatan awal : <ul style="list-style-type: none"> • Presensi • Mempersiapkan diri untuk memulai pelajaran Kegiatan inti : <ul style="list-style-type: none"> • Menyimak penjelasan tentang asal usul <i>kanji</i> yang diajarkan menggunakan pendekatan <i>naritachi</i> • Melakukan pengulangan melalui tanya-jawab Pemberian <i>treatment</i> dan <i>drill</i>: <ul style="list-style-type: none"> • Pembelajar untuk bergabung dengan 	Kegiatan awal : <ul style="list-style-type: none"> • Presensi • Pengondisian kelas Kegiatan inti : <ul style="list-style-type: none"> • Memperkenalkan <i>kanji</i> melalui pendekatan konvensional dengan media papan tulis • Melakukan pengulangan melalui tanya-jawab 	Kegiatan awal : <ul style="list-style-type: none"> • Presensi • Mempersiapkan diri untuk memulai pelajaran Kegiatan inti : <ul style="list-style-type: none"> • Menyimak penjelasan tentang <i>kanji</i> yang diajarkan melalui pendekatan konvensional dengan media papan tulis • Melakukan pengulangan melalui tanya-jawab 	Ms. Power Point hanya digunakan pada kelas eksperimen
---	---	---------------------------------------	--	---	---	---	---

			<p>kelompok yang telah ditentukan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengajar menjelaskan aturan main <i>game</i> tebak gaya • Pengajar mempersilakan perwakilan kelompok untuk memperagakan gerakan sesuai <i>kanji</i> yang diberikan • Pengajar mengumumkan hasil <i>game</i> tebak gaya <p>Kegiatan penutup :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Me-review kembali materi yang sudah diajarkan 	<p>kelompok yang telah ditentukan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembelajar menyimak penjelasan aturan main <i>game</i> tebak gaya • Perwakilan kelompok memperagakan gerakan sesuai <i>kanji</i> yang diberikan • Anggota lain menjawab soal <i>kanji</i> yang diperagakan oleh teman kelompoknya • Pengumuman hasil <i>game</i> tebak gaya <p>Kegiatan penutup :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Me-review kembali materi yang sudah diajarkan 				
5	<p>Eksperimen (20 Mei 2019 / 10.20-11.20) Kontrol (21 Mei 2019 / 14.30-15.30)</p>	<p>Eksperimen (<i>Game Naritachi Battle</i>) Kontrol (Latihan soal)</p>	<p>Kegiatan awal :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presensi • Pengondisian kelas 	<p>Kegiatan awal :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presensi • Pengondisian kelas 	<p>Kegiatan awal :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presensi • Pengondisian kelas 	<p>Kegiatan awal :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presensi • Pengondisian kelas 	<p><i>Game Naritachi Battle</i> hanya diberikan kepada kelas eksperimen</p>	

Restu Pangestika, 2019

EFEKTIVITAS PERMAINAN 'NARITACHI BATTLE' MODEL TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENINGAT HURUF KANJI TINGKAT DASAR

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

			<p>Kegiatan inti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Review</i> materi <i>kanji</i> dari <i>treatment</i> 1 sampai 4 <p>Pemberian <i>treatment</i> dan <i>drill</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengajar meminta pembelajar untuk bergabung dengan <i>team</i> yang telah ditentukan • Pengajar menjelaskan aturan main <i>game naritachi battle</i> • Pengajar menginstruksikan perwakilan <i>team</i> 	<p>Kegiatan inti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimak <i>review</i> materi <i>kanji</i> dari <i>treatment</i> 1 sampai 4 <p>Pemberian <i>treatment</i> dan <i>drill</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembelajar bergabung dengan <i>team</i> yang telah ditentukan • Pembelajar menyimak aturan main <i>game naritachi battle</i> • Perwakilan <i>team</i> maju ke depan untuk mengambil nomor undian soal 	<p>Kegiatan inti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Review</i> materi <i>kanji</i> dari <i>treatment</i> 1 sampai 4 • Pengajar menginstruksikan pembelajar untuk menjawab soal yang ada di papan tulis 	<p>Kegiatan inti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimak <i>review</i> materi <i>kanji</i> dari <i>treatment</i> 1 sampai 4 • Pembelajar menjawab soal yang ada di papan tulis 	
--	--	--	--	---	--	---	--

			<p>untuk mengambil nomor undian soal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengajar memimpin jalannya <i>game</i> babak ke-1 (menjawab soal dari amplop) sebagai pembawa acara sekaligus juri • Pengajar mengumumkan dua <i>team</i> terbaik yang melaju ke babak ke-2 • Pengajar memimpin jalannya <i>game</i> babak ke-2 (menjawab soal rebutan) sebagai pembawa acara sekaligus juri • Pengajar mengumumkan hasil akhir • Pengajar memberikan <i>reward</i> kepada dua <i>team</i> terbaik <p>Kegiatan penutup :</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajar mengikuti jalannya <i>game</i> babak ke-1 (menjawab soal dari amplop) • Dua <i>team</i> terbaik melaju ke babak ke-2 • Pembelajar mengikuti jalannya <i>game</i> babak ke-2 (menjawab soal rebutan) • Pengumuman hasil akhir • Dua <i>team</i> terbaik mendapatkan <i>reward</i> <p>Kegiatan penutup :</p>				
				<ul style="list-style-type: none"> • Me-<i>review</i> kembali kegiatan pada hari tersebut 				

			<ul style="list-style-type: none">• <i>Me-review</i> kembali kegiatan pada hari tersebut		<ul style="list-style-type: none">• <i>Me-review</i> kembali kegiatan pada hari tersebut	<ul style="list-style-type: none">• <i>Me-review</i> kembali kegiatan pada hari tersebut	
--	--	--	--	--	--	--	--

Restu Pangestika, 2019

EFEKTIVITAS PERMAINAN 'NARITACHI BATTLE' MODEL TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENINGAT HURUF KANJI TINGKAT DASAR

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

c. Melakukan *post-test* (tes akhir)

Post-test diberikan pada pertemuan akhir setelah diberikannya perlakuan (*treatment*) dalam pembelajaran mengingat huruf *kanji* menggunakan model pembelajaran TGT dan teknik permainan *naritachi battle*. *Post-test* ini dilaksanakan dengan menggunakan soal tes tulis dengan jumlah soal empat puluh lima nomor dengan kisi – kisi dan indikator yang mencakup huruf *kanji* dari beberapa bab pelajaran yang sudah dipelajari dalam proses *treatment* (perlakuan).

d. Memberikan angket

Pemberian angket bertujuan untuk mengetahui kesan mahasiswa tingkat satu terhadap permainan *Naritachi Battle* dengan model TGT dalam upaya peningkatan kemampuan mengingat *kanji* tingkat dasar. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup yang terdiri dari 10 soal pertanyaan dengan alternatif jawaban yang sudah disediakan. Keseluruhan soal memiliki keterkaitan dengan tanggapan pembelajar terhadap permainan *Naritachi Battle* dengan model TGT ini dengan kemampuan mengingat *kanji* tingkat dasar.

3. Tahap Akhir

Tahap akhir dalam penelitian ini adalah pengumpulan dan pengolahan data yang didapat dari hasil *pre-test*, *post-test*, dan angket serta wawancara. Pengolahan data sendiri dilakukan dengan menggunakan rumus statistik untuk kemudian ditarik kesimpulan dan disusun ke dalam laporan hasil penelitian.

a. Analisis Data

1.) Persiapan Data Tabel

Data dalam penelitian ini merupakan hasil yang diperoleh dari instrumen *pre-test*, *post-test*, dan angket yang telah diberikan kepada sampel. Maka dari itu, penulis menyiapkan tabel yang kemudian akan digunakan dalam mengolah data tersebut melalui statistik komparansional.

Tabel 3.6
Tabel Persiapan

No.	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 jumlah sampel
2. Kolom (2) diisi dengan skor yang diperoleh kelas eksperimen
3. Kolom (3) diisi dengan skor yang diperoleh kelas kontrol
4. Kolom (4) adalah deviasi dari skor X
5. Kolom (5) adalah deviasi dari skor Y
6. Kolom (6) diisi dengan hasil pengkuadratan angka – angka pada kolom (4)
7. Kolom (7) diisi dengan hasil pengkuadratan angka – angka pada kolom (5)
8. Isi baris sigma adalah jumlah dari setiap kolom tersebut
9. M adalah mean yang berarti nilai rata – rata.

2.) Pengolahan Data *Pre-test* dan *Pot-test*

Rumus statistik yang digunakan untuk mengolah hasil *pre-test* dan *post-test* adalah:

- a) Mencari nilai rata – rata (*mean*) dari kedua variabel X (kelas eksperimen) dan Y (kelas kontrol) menggunakan rumus:

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

Keterangan:

M_x = *Mean* (rata-rata) nilai *pretest* atau *posttest* kelas eksperimen (variabel X)

$\sum x$ = Jumlah nilai *pretest* atau *posttest* kelas eksperimen

N_1 = Jumlah sampel dari kelas eksperimen yang mengikuti tes

M_y = *Mean* (rata-rata) nilai *pretest* atau *posttest* kelas kontrol (variabel Y)

Σy = Jumlah nilai *pretest* atau *posttest* kelas kontrol

N_2 = Jumlah sampel dari kelas kontrol yang mengikuti tes

(Sutedi, 2011, hlm. 231)

- b) Mencari Standar Deviasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

$$Sd_x = \sqrt{\frac{\Sigma x^2}{N_1}}$$

$$Sd_y = \sqrt{\frac{\Sigma y^2}{N_2}}$$

Keterangan:

Sd_x = Standar deviasi hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen

Sd_y = Standar deviasi hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol

Σx^2 = Jumlah nilai dari deviasi nilai hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen kelas eksperimen yang dikuadratkan

Σy^2 = Jumlah nilai dari deviasi nilai hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen kelas kontrol yang dikuadratkan

N_1 = Jumlah sampel dari kelas eksperimen yang mengikuti tes

N_2 = Jumlah sampel dari kelas kontrol yang mengikuti tes

(Sutedi, 2011, hlm. 231)

- c) Mencari Standar Error Mean Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

$$SEM_x = \frac{Sd_x}{\sqrt{N_1 - 1}}$$

$$SEM_y = \frac{Sd_y}{\sqrt{N_2 - 1}}$$

Keterangan:

SEM_x = Standar *error mean* hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen

SEM_y = Standar *error mean* hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol

Sd_x = Standar deviasi hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen

Sd_y = Standar deviasi hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol

N_1 = Jumlah sampel dari kelas eksperimen yang mengikuti tes

N_2 = Jumlah sampel dari kelas kontrol yang mengikuti tes

(Sutedi, 2011, hlm. 231)

- d) Mencari Standar Error Mean Kedua Variabel Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

$$SEM_{xy} = \sqrt{SEM_{x^2} + SEM_{y^2}}$$

Keterangan:

SEM_{xy} = Standar *error mean* kedua variabel hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol

SEM_{x^2} = Standar error mean hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yang dikuadratkan

SEM_{y^2} = Standar error mean hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol yang dikuadratkan

(Sutedi, 2011, hlm. 232)

- e) Mencari Nilai *t*-hitung

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}}$$

Keterangan:

t_0 = nilai *t*-hitung

M_x = Mean (rata-rata) nilai *pretest* atau *posttest* kelas eksperimen (variabel X)

M_y = Mean (rata-rata) nilai *pretest* atau *posttest* kelas kontrol (variabel Y)

SEM_{xy} = Standar error mean kedua variabel hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol

(Sutedi, 2011, hlm. 229)

- f) Memberikan interpretasi (tafsiran) terhadap nilai '*t*-hitung'

Dalam memberikan interpretasi (tafsiran) diperlukan rumusan hipotesis, antara lain:

1. Hipotesis kerja (H_k) : Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengingat huruf *kanji* mahasiswa tingkat 1 Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, FPBS UPI yang diberikan latihan menggunakan permainan *Naritachi Battle* model TGT (variabel X) dengan kemampuan mahasiswa yang diberikan latihan tanpa menggunakan permainan *Naritachi Battle* model TGT (variabel Y).
 2. Hipotesis nol (H_0) : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengingat huruf *kanji* mahasiswa tingkat 1 Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, FPBS UPI yang diberikan latihan menggunakan teknik permainan *Naritachi Battle* dengan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) dan (variabel X) dengan kemampuan mahasiswa yang diberikan latihan tanpa menggunakan permainan *Naritachi Battle* dengan model TGT (variabel Y).
- g) Membandingkan nilai *t*-hitung dengan *t*-tabel

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

Keterangan:

db = derajat kebebasan

N_1 = Jumlah sampel dari kelas eksperimen yang mengikuti tes

N_2 = Jumlah sampel dari kelas kontrol yang mengikuti tes

(Sutedi, 2011, hlm. 232)

- h) Penafsiran data berdasarkan standar penilaian UPI

Tabel 3.7

Penafsiran Berdasarkan Standar Nilai UPI

Angka	Keterangan
86 – 100	Baik Sekali
76 – 85	Baik
66 – 75	Cukup
56 – 65	Kurang
46 – 55	Kurang Sekali

36 – 45	Gagal
---------	-------

3.) Teknik Analisis Kriteria Efektivitas Pembelajaran

Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran mengingat huruf *kanji* dengan menggunakan permainan *Naritachi Battle* dengan model *Team Game Tournament* (TGT), terlebih dahulu harus dicari *gain* (perbedaan) yang dinormalisasi (*normalized gain*) dari data hasil *pretest* dan *post-test* setiap sampel penelitian dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Untuk mengetahui *gain* dari hasil data tersebut dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$g = \frac{T2 - T1}{Sm - T1}$$

Keterangan:

g = *gain*

Sm = skor maksimal

$T1$ = Nilai *Pretest*

$T2$ = Nilai *Posttest*

(Sudjiono dalam Rahmi, 2016, hlm. 45)

Adapun tabel klasifikasi interpretasi perhitungan *normalized gain* sebagai berikut:

Tabel 3.8

Klasifikasi Interpretasi Perhitungan *Normalized Gain*

Rentang <i>Normalized Gain</i>	Kriteria
0,71 – 1,00	Sangat efektif
0,42 – 0,70	Efektif
0,01 – 0,40	Kurang efektif

(Sudjiono dalam Rahmi, 2016, hlm. 46)

4.) Teknik Analisis Data Angket

Untuk teknik analisis data angket yang akan peneliti lakukan, tahapannya adalah sebagai berikut:

Restu Pangestika, 2019

EFEKTIVITAS PERMAINAN 'NARITACHI BATTLE' MODEL TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENINGAT HURUF KANJI TINGKAT DASAR

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

- a. Menjumlahkan semua jawaban angket.
- b. Menyusun frekuensi jawaban.
- c. Membuat tabel frekuensi.
- d. Membuat persentase setiap frekuensi jawaban dengan menggunakan rumus untuk mengolah data angket yaitu:

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

Keterangan:

P = Persentase frekuensi dari setiap jawaban responden

f = Frekuensi jawaban dari setiap responden

n = Jumlah responden

(Sudjiono dalam Rahmi, 2016, hlm. 47)

- e. Melakukan penafsiran klasifikasi interpretasi perhitungan persentase tiap kategori dengan merujuk pada tabel interpretasi data angket.

Tabel 3.9

Persentase dan Interpretasi Data Angket

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

(Sudjiono dalam Rahmi, 2016, hlm. 47)