

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dedi sutedi (2005:45) menyatakan bahwa metode penelitian adalah prosedur dan langkah kerja yang digunakan dalam kegiatan penelitian secara teratur dan sistematis, mulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, sampai pada tahap pengambilan kesimpulannya.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian *quasi eksperimen* (eksperimen kuasi) dengan menggunakan *one group pretestposttest design* (*pretest posttest* satu kelompok). Penelitian ini tidak menggunakan kelompok pembanding, melainkan hanya satu kelompok eksperimen.

Quasi eksperiment adalah dimana peneliti akan mengadakan pengamatan langsung terhadap satu kelompok subjek dengan kondisi observasi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding, sehingga setiap subjek merupakan kontrol atas dirinya sendiri, Suryana (1996:11).

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain penelitian *pretest-posttest* satu kelompok (*one group pretest-posttest design*). Desain ini adalah desain eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding. Arikunto (2006: 212) menggambarkan desain

penelitian *pretest-posttest* satu kelompok (*one group pretest-posttest design*) sebagai berikut:

O1 x O2

Keterangan:

O1 = *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan

X = *treatment* (perlakuan), berupa pengajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan bingo

O2 = *posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberi perlakuan.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung. Waktu pelaksanaannya dimulai dari tanggal 05 Mei 2012 sampai dengan tanggal 26 Mei 2012 sebanyak lima kali pertemuan.

Pada pertemuan pertama tanggal 05 Mei 2012, sampel diberikan *pre-test*. Pada pertemuan kedua, ketiga, dan keempat yaitu pada tanggal 07 Mei 2012, 14 Mei 2012, dan 21 Mei 2012 sampel diberikan *treatment*. Pada pertemuan kelima yaitu pada tanggal 26 Mei 2012 sampel diberikan *post-test* dan angket.

3.4 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto,2002:108). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung Tahun ajaran 2011/2012.

Sampel adalah sebagian atau mewakili populasi yang diteliti (Arikunto, 2002:109). Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas XD yang belajar bahasa jepang sebanyak 20 siswa.

Pemilihan siswa kelas X berdasarkan pertimbangan bahwa kelas X sedang mempelajari kosakata dasar bahasa Jepang di sekolah sekaligus peneliti melakukan kegiatan program pelatihan profesi (PPL) di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung. Selain itu kelas XD yang menjadi sampel penelitian penulis juga merupakan salah satu kelas yang menjadi tanggungjawab peneliti yaitu untuk mengajar bahasa jepang selama kegiatan Program Pelatihan Profesi (PPL).

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel utama, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel bebas (X) merupakan teknik permainan *bingo*.
2. Variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa, yaitu penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

3.6 Instrumen Penelitian

3.5.1 Tes

Tes dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest*. Tes ini berfungsi sebagai alat evaluasi untuk mengetahui hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar dengan menggunakan teknik permainan *bingo*.

Pretest digunakan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran menggunakan teknik permainan *bingo*. Sedangkan *posttest* digunakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kosakata siswa setelah diberikan *treatment*. Materi pelajaran selama peneliti melakukan *treatment* yaitu dari buku pelajaran bahasa Jepang 1 pada bab 14 (日本語のじゅぎょうはどうですか)、bab 15 (としようしつで本を読みます)、bab 16 (私の家族).

Tes yang digunakan berbentuk mencocokkan kosakata dengan gambar yang sesuai perintah yang terdapat pada soal. Soal tersebut berjumlah 25 butir soal yang digunakan sebagai *pretest* dan *posttest* penelitian. Instrumen ini diujicobakan kepada sepuluh siswa kelas XF yang bukan merupakan kelompok penelitian.

a. Analisis Uji Coba Instrumen

Uji kelayakan *instrument* berupa analisis butir soal, uji validitas dan reliabilitasnya. Analisis butir soal mencakup tingkat kesukaran (TK) dan daya pembeda (DP).

- Analisis tingkat kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah tetapi juga tidak terlalu sulit.

$$TK = \frac{BA - BB}{N}$$

Keterangan :

TK : Tingkat Kesukaran

BA : Jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : Jumlah jawaban benar kelompok bawah

N : Jumlah sampel kelompok atas dan kelompok bawah

Tabel 3.1

Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Rentang Tingkat Kesukaran	Klasifikasi Tingkat Kesukaran
0,00 ~ 0,25	Sukar
0,26 ~ 0,75	Sedang
0,76 ~ 1,00	Mudah

Tabel 3.2

Hasil analisis uji coba tingkat kesukaran

No Soal	Tingkat Kesukaran	Klasifikasi Tingkat Kesukaran
1	0,33	Sedang
2	0,83	Mudah

3	0,5	Sedang
4	0,83	Mudah
5	0,67	Sedang
6	0,5	Sedang
7	0,5	Sedang
8	0,83	Mudah
9	0,5	Sedang
10	0,83	Mudah
11	0,83	Mudah
12	0,17	Sukar
13	0,5	Sedang
14	0,83	Mudah
15	0,5	Sedang
16	0,83	Mudah
17	0,67	Sedang
18	0,33	Sedang
19	0,5	Sedang
20	0,67	Sedang
21	0,83	Mudah
22	0,67	Sedang
23	0,67	Sedang
24	0,83	Mudah

25	0,67	Sedang
----	------	--------

Dari perhitungan dengan rumus diatas, diperoleh hasil 0,17 sampai dengan 0,83 yang berarti tingkat kesukaran soal sukar sampai mudah.

- **Daya Pembeda**

Soal yang baik yaitu soal yang bisa membedakan kelompok atas dan kelompok bawah.

$$DP = \frac{BA - BB}{N}$$

Keterangan :

DP : Daya Pembeda

BA : Jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : Jumlah jawaban benar kelompok bawah

N : Jumlah sampel kelompok atas kelompok bawah

Tabel 3.3

Klasifikasi Daya Pembeda

Rentang Tingkat Kesukaran	Klasifikasi Tingkat Kesukaran
0,00 ~ 0,25	Rendah (lemah)
0,26 ~ 0,75	Sedang
0,76 ~ 1,00	Tinggi (kuat)

Tabel 3.4

Hasil Analisis Uji Coba Daya Pembeda

No Soal	Tingkat Kesukaran	Klasifikasi Tingkat Kesukaran
1	0,67	Sedang
2	0,33	Sedang
3	0,33	Sedang
4	0,33	Sedang
5	0,67	Sedang
6	0,33	Sedang
7	0	Rendah
8	0,67	Sedang
9	0,33	Sedang
10	0	Rendah
11	0,33	Sedang
12	0,33	Sedang
13	0,33	Sedang
14	0,33	Sedang
15	0,33	Sedang
16	0,33	Sedang
17	0	Rendah
18	0	Rendah
19	0,33	Sedang
20	0	Rendah

21	0,67	Sedang
22	0,33	Sedang
23	0,67	Sedang
24	0,33	Sedang
25	0,67	Sedang

Dari perhitungan dengan menggunakan rumus diatas, diperoleh hasil yaitu 0,00 ~ 0,67 yang berarti daya pembeda soal rendah sampai sedang.

- **Uji Validitas**

Suatu alat ukur dapat dikatakan valid jika dapat mengukur apa yang hendak diukur dengan baik.

Tabel 3.5

Data Hasil Perolehan Siswa

No	Nama	X	Y	X ²	Y ²
1	Sampel 1	50	66	2500	4356
2	Sampel 2	48	60	2304	3600
3	Sampel 3	52	68	2704	4624
4	Sampel 4	56	68	3136	4624
5	Sampel 5	60	72	3600	5184
6	Sampel 6	68	72	4624	5184
7	Sampel 7	68	76	4624	5776

8	Sampel 8	72	80	5184	6400
9	Sampel 9	80	84	6400	7056
10	Sampel 10	84	96	7056	9216
	Σ	638	742	42.132	56.020

Mencari t-hitung untuk sampel yang sama

$$t\text{-hitung} = \frac{Mx - My}{\sqrt{\frac{Sdx^2 + Sdy^2}{N-2}}}$$

Keterangan :

t : nilai t-hitung

Mx : mean variable X

My : mean variable Y

Sdx : standar deviasi variable X

Sdy : standar deviasi variable Y

N : jumlah sampel

- Rumus mencari mean X dan Y

$$Mx = \frac{\sum x}{N} = \frac{638}{10} = 63,8$$

$$My = \frac{\sum y}{N} = \frac{742}{10} = 74,2$$

- Mencari standar deviasi variable X dan Y

$$\begin{aligned}
Sdx &= \sqrt{\frac{\sum x^2}{N} - Mx^2} \\
&= \sqrt{\frac{42132}{10} - 63,8^2} \\
&= \sqrt{\frac{42132}{10} - 4070,44} \\
&= \sqrt{4213,2 - 4070,44} \\
&= \sqrt{142,76} \\
&= 11,94
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
Sdy &= \sqrt{\frac{\sum y^2}{N} - My^2} \\
&= \sqrt{\frac{56020}{10} - 5.505,64} \\
&= \sqrt{\frac{56020}{10} - 74,2^2} \\
&= \sqrt{5602 - 5.505,64} \\
&= \sqrt{96,36} \\
&= 9,8
\end{aligned}$$

- Mencari nilai t-hitung

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\frac{Sd_x^2 + Sd_y^2}{N-2}}}$$

$$t = \frac{63,8 - 74,2}{\sqrt{\frac{11,94^2 + 9,8^2}{10 - 2}}}$$

$$t = \frac{-10,4}{\sqrt{\frac{142,56 + 96,04}{8}}}$$

$$t = \frac{-10,4}{\sqrt{\frac{238,6}{8}}}$$

$$t = \frac{-10,4}{\sqrt{29,8}}$$

$$t = \frac{-10,4}{5,4}$$

$$t = -1,9$$

- Mencari signifikansi dengan derajat kebebasan (df/db)

$$df/db = N - 1$$

$$= 10 - 1$$

$$= 9$$

db 9 pada taraf signifikansi 1% , t-tabel = 3,25

db 9 pada taraf signifikansi 5% , t-tabel = 2,26

t-hitung < t-tabel berarti kedua mean tersebut tidak ada perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, *instrument* penelitian dianggap sejajar dan bisa digunakan untuk mengambil data penelitian.

- **Uji Reliabilitas**

Suatu alat ukur dikatakan memiliki reliabilitas jika dapat mengukur secara ajeg, yaitu meskipun berkali-kali tes tersebut digunakan

pada sampel yang sama dengan waktu yang tidak terlalu lama, akan menghasilkan data yang sama pula.

Tabel 3.6

Data hasil perolehan siswa pada uji coba reliabilitas soal

No	Nama	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	Sampel 1	50	60	3000	2500	3600
2	Sampel 2	48	52	2496	2304	2704
3	Sampel 3	52	60	3120	2704	3600
4	Sampel 4	56	72	4032	3136	5184
5	Sampel 5	60	60	3600	3600	3600
6	Sampel 6	68	60	4080	4624	3600
7	Sampel 7	68	72	4896	4624	5184
8	Sampel 8	72	80	5760	5184	6400
9	Sampel 9	80	88	7040	6400	7744
10	Sampel 10	84	80	6720	7056	6400
	Σ	638	684	44744	42132	48016

Keterangan :

X : Jumlah nilai sampel pada tes pertama

Y : Jumlah nilai sampel pada tes kedua

$$R_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N\sum x^2 - (\sum x)^2][N\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{10 \times 44744 - (638)(684)}{\sqrt{[10 \times 42132 - (638)^2][10 \times 48016 - (684)^2]}} \\
&= \frac{447440 - 436392}{\sqrt{[421320 - 407044][480160 - 467856]}} \\
&= \frac{11048}{\sqrt{[14276][12304]}} \\
&= \frac{11048}{\sqrt{175651904}} \\
&= \frac{11048}{13253,37} \\
&= 0,83
\end{aligned}$$

Tabel 3.7

Klasifikasi Angka Korelasi

Rentang reliabilitas	Klasifikasi
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Kuat
0,81 – 1,00	Sangat kuat

Dari perhitungan dengan menggunakan rumus diatas, diperoleh hasil 0,83 yang berarti reliabilitas soal sangat kuat.

3.5.2 Angket

Angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *bingo*.

Daftar pertanyaan angket pada penelitian ini adalah :

1. Menurut Anda, apakah metode pembelajaran itu penting dalam mempelajari kosakata ?

Pilihan jawaban :

- a. ya, karena
- b. Tidak, karena

2. Apakah metode permainan *bingo* yang telah disajikan dapat menambah motivasi anda dalam belajar bahasa Jepang ?

Pilihan jawaban :

- a. ya, karena
- b. tidak, karena

3. Apakah pembelajaran dengan metode permainan *bingo* memudahkan anda dalam menguasai kosakata ?

Pilihan jawaban :

- a. ya, karena
- b. tidak, karena

4. Apakah metode permainan *bingo* lebih menarik dibandingkan pembelajaran dengan metode konvensional

Pilihan jawaban :

- a. ya, karena

b. tidak, karena

5. Apakah metode permainan *bingo* membantu anda dalam meningkatkan kosakata dari sebelumnya ?

Pilihan jawaban :

a. ya, karena

b. Tidak, karena

6. Bagaimana pendapat anda tentang metode permainan yang telah disajikan ?

Pilihan jawaban :

a. ya, karena

b. tidak, karena

7. Bagaimana pendapat anda mengenai kosakata yang telah disajikan dengan metode permainan *bingo* ?

Pilihan jawaban :

a. Sulit, karena

b. Mudah, karena

8. Menurut anda, apakah metode permainan *bingo* cocok untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar ?

Pilihan jawaban :

a. ya, karena

b. Tidak, karena

9. Menurut anda, perlukah metode permainan *bingo* sebagai metode alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang ?

Pilihan jawaban :

- a. ya, karena
- b. Tidak, karena

10. Tuliskan kesan anda terhadap pembelajaran kosakata dengan metode permainan *bingo* ?

Jawaban :

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah :

1. Memberikan *pre-test*
2. Memberikan perlakuan (*treatment*)
3. Memberikan *post-test*
4. Memberikan angket
5. Mengolah data hasil *pre-test* dan *post-test* serta angket

3.8 Teknik Pengolahan Data

3.8.1 Persiapan data tabel

Penulis membuat tabel persiapan untuk mengolah data-data yang akan diambil, yaitu data tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang nantinya data-data tersebut akan dimasukkan kedalam tabel t hitung yang telah dipersiapkan berikut ini:

Tabel Persiapan (untuk t-hitung)

No.	X	Y	D	d ²
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
...
Σ				
M				

Keterangan:

- 1). Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sampel.
- 2). Kolom (2) diisi dengan nilai tes awal (*pretest*).
- 3). Kolom (3) diisi dengan nilai tes akhir (*posttest*).
- 4). Kolom (4) diisi dengan nilai selisih antara tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).
- 5). Kolom (5) diisi dengan pengkuadratan angka-angka pada kolom (4).
- 6). Isi baris sigma (jumlah) dari setiap kolom tersebut.
- 7). M (mean) adalah nilai rata-rata dari kolom (2), (3) dan (4).

1.8.2 Mencari mean kedua variabel dengan rumus :

$$M_x = \frac{\Sigma x}{N}$$

$$M_y = \frac{\Sigma y}{N}$$

Keterangan:

M_x = mean hasil tes awal (*pretest*)

- My = mean hasil tes akhir (*posttest*)
- Σx = jumlah seluruh nilai tes awal (*pretest*)
- Σy = jumlah seluruh nilai tes akhir (*posttest*)
- N = jumlah sampel/ banyaknya subjek penelitian

1.8.3 Mencari Gain (d) antara tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*)

$$\text{Gain} = \text{Posttest} - \text{Pretest}$$

1.8.4 Mencari mean gain (d) antara *pretest* dan *posttest* dengan rumus:

$$Md = \frac{\Sigma d}{N}$$

Keterangan:

Md = mean gain atau selisih antara *pretest* dan *posttest*

Σd = jumlah gain secara keseluruhan

N = jumlah sampel/ banyaknya subjek penelitian

1.8.5 Menghitung nilai kuadrat deviasi

$$\Sigma x^2 d = \Sigma d^2 - \frac{(\Sigma d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\Sigma x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

Σd^2 = jumlah gain setelah dikuadratkan

Σd = jumlah gain

N = jumlah sampel/ banyaknya subjek penelitian

1.8.6 Mencari nilai t-hitung

$$t\text{-hitung} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = *mean gian* atau selisih antara *posttest* dan *pretest*

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = jumlah sampel/ banyaknya subjek penelitian

- a. Memberi interpretasi terhadap nilai t-hitung
- b. Membandingkan nilai t-hitung dengan nilai t-tabel

3.8.7 Pengolahan Data Angket

Data angket diberikan setelah pelaksanaan tes akhir (*posttest*). Data angket yang telah diberikan kepada siswa akan diolah dengan perhitungan sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase

f = jumlah jawaban

n = jumlah responden penelitian

3.9 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Adapun langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Membuat proposal penelitian;
2. Mengadakan studi pendahuluan ke lapangan yaitu ke sekolah yang bersangkutan guna memperoleh informasi yang berhubungan dengan permasalahan dalam pengajaran bahasa Jepang;
3. Mengurus surat ijin penelitian ke SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung;
4. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran;
5. Menyusun *instrument* penelitian;
6. Melakukan uji coba *instrument* penelitian;
7. Melakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa
Pre-test diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum *treatment* diberikan. *Pre-test* dilaksanakan pada tanggal 05 Mei 2012.
8. Melakukan *treatment* (perlakuan) kepada siswa berupa pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *bingo* selama 1x45 menit sebanyak tiga kali pertemuan yaitu pada tanggal 07 Mei 2012, 14 Mei 2012 dan 21 Mei 2012. Materi yang digunakan adalah latihan soal kosakata;

9. Melakukan *post-test* untuk mengetahui peningkatan kemampuan kosakata siswa setelah diberikan perlakuan. Pelaksanaan *post-test* yaitu pada tanggal 26 Mei 2012;
10. Memberikan angket. Angket diberikan untuk mengetahui kesan dan pendapat siswa mengenai pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan *bingo*.
11. Mengolah data penelitian dan mengujinya dengan menggunakan penghitungan uji-t;
12. Menarik kesimpulan;
13. Membuat laporan hasil penelitian.

3.9.1 Proses Pembelajaran

a. Pembuka

Guru memberi salam dan menjelaskan materi yang akan dipelajari

b. Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan, peneliti melakukan *treatment* sebanyak tiga kali pertemuan. *Treatment* hari pertama dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 05 Mei 2012 pukul 09.00 – 09.45. Materi pelajaran mengenai kosa kata yang terdapat pada buku pelajaran bahasa Jepang jilid I halaman 56 dengan judul “nihongo no jugyou wa doudesuka”. Penulis hanya mengajarkan kosakata dengan metode yang diujicobakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik permainan *bingo*. Kosakata yang terdapat pada materi tersebut adalah しゅきょう、れきし、数学、体

育、面白い、つまらない、かんたん、難しい、ひらがな、かたかな、漢字。

Treatment hari kedua dilaksanakan pada hari Senin tanggal 14 Mei 2012 pukul 09.00 – 09.45. Materi pelajaran mengenai kosa kata yang terdapat pada buku pelajaran bahasa Jepang jilid I halaman 60 dengan judul “toshoushitsu de hon o yomimasu”. Penulis hanya mengajarkan kosakata dengan metode yang diujicobakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik permainan *bingo*. Kosakata yang terdapat pada materi tersebut adalah 見ます、聞きます、書きます、読みます、きょうしつ、としょうしつ、日本語、勉強します、漢字、スポーツ。

Treatment hari ketiga dilaksanakan pada hari Senin tanggal 21 Mei 2012 pukul 09.00 – 09.45. Materi pelajaran mengenai kosa kata yang terdapat pada buku pelajaran bahasa Jepang jilid I halaman 73 dengan judul “Chichi wa kyoushi desu”. Penulis hanya mengajarkan kosakata dengan metode yang diujicobakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik permainan *bingo*. Kosakata yang terdapat pada materi tersebut adalah 父、母、兄、姉、妹、弟、お姉さん、お兄さん、お母さん、お父さん、医者、レストラン、会社員、学生。

Pembelajaran diawali dengan penjelasan materi yang akan dipelajari dengan menggunakan teknik permainan *bingo* dalam pengajaran kosakata tersebut. Guru menjelaskan teknik permainan *bingo* kepada siswa

dan membagi siswa menjadi empat kelompok. Masing-masing kelompok mendapat selembaran yang berisi gambar kosakata dan *keyword* dari kosakata yang diajarkan pada hari itu. Kelompok yang mampu menyelesaikan permainan lebih cepat, maka harus mengucapkan kata “bingo”. Dalam pembelajaran tersebut, siswa akan dituntut aktif dan saling bekerjasama dalam masing-masing kelompok. Kelompok yang terlambat menyelesaikan permainan, diberikan hukuman sesuai dengan kesepakatan kelas.

3.9.2 Pengolahan Data

- a. Mengolah data tes dan angket
- b. Menganalisis data tes dan angket
- c. Menginterpretasikan data tes dan angket