

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara untuk memahami sesuatu melalui penyelidikan atau usaha mencari bukti-bukti yang muncul sehubungan dengan masalah itu, yang dilakukan secara hati-hati sekali sehingga diperoleh pemecahannya (Ali, 2006:1). Sehingga dalam suatu metode penelitian terdapat suatu proses pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencari kebenaran akan hipotesis yang telah dibuat oleh penulis.

Dalam penelitian ini, penulis ingin mencoba membuktikan bahwa teknik mengingat melalui media permainan *Tic Tac Toe* merupakan metode yang efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Oleh karena itu, agar hasil penelitian dapat dibuktikan, penulis menggunakan teknik komparansi studi eksperimen sebagai metode penelitian.

Teknik Komparansi adalah teknik penelitian yang berusaha untuk menemukan persamaan dan perbedaan variabel yang ada. Jika ada perbedaan, apakah perbedaan itu merupakan perbedaan yang berarti (signifikan) atau terjadi hanya secara kebetulan saja. Dalam penelitian pendidikan bahasa Jepang, teknik komparansional bisa digunakan untuk menjelaskan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara satu variabel dengan variabel yang lainnya. Selain itu, teknik ini dapat digunakan untuk mengolah data dalam penelitian eksperimental (Sutedi, 2007:231). Studi eksperimen pada penelitian ini adalah metode yang digunakan untuk menguji keefektifan teknik mengingat melalui media permainan *Tic Tac Toe* dengan

melakukan suatu eksperimen pengajaran. Eksperimen merupakan salah satu metode penelitian yang dapat dipilih dan digunakan dalam penelitian pembelajaran pada latar kelas (PTK). Penelitian eksperimental dapat diartikan sebagai sebuah studi yang objektif, sistematis, dan terkontrol untuk memprediksi atau mengontrol fenomena. Penelitian eksperimen bertujuan 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 dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan (Danim, 2002).

Desain Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Control Group Pretes Postes*. Dalam desain ini, dua kelompok sampel diberi pretes untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Pola desain sebagai berikut :

$O_1$	X	$O_2$
$O_3$		$O_4$

(Sugiyono, 2003 :85)

O1 : Kemampuan kosakata bahasa Jepang kelas eksperimen sebelum pembelajaran.

O2 : Kemampuan kosakata bahasa Jepang kelas eksperimen setelah pembelajaran.

O3 : Kemampuan kosakata bahasa Jepang kelas kontrol sebelum pembelajaran.

O4 : Kemampuan kosakata bahasa Jepang kelas kontrol setelah pembelajaran.

X : Perlakuan atau pembelajaran kosakata dengan teknik mengingat kosakata melalui media permainan *Tic Tac Toe*.

Dalam desain ini pengaruh perlakuan adalah (O2 – O1) – (O4 – O3).

### **3.2. Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **3.2.1. Populasi Penelitian**

Populasi sebagai sasaran utama penelitian merupakan komponen yang sangat memegang peranan penting karena tanpa adanya populasi, suatu penelitian akan sulit untuk dilakukan. Menurut Sugiyono (2003:90) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”

Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi adalah siswa SMK Negeri 1 Bandung tahun ajaran 2008/2009.

#### **3.2.2. Sampel Penelitian**

“Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut“ (Sugiyono, 2003:91). Sehingga, menjadikan sampel itu mempunyai sifat yang sama dengan populasi. Berdasarkan pernyataan di atas, sampel penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 1 Bandung kelas X jurusan Usaha Jasa Pariwisata (UJP) 1 tahun ajaran 2008/2009 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI Usaha Jasa Pariwisata (UJP) 2 sebagai kelas kontrol. Dikarenakan sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah jenis *purposive sample* yaitu penentuannya berdasarkan pada kesamaan pembelajaran bahasa Jepang yaitu berdasarkan penguasaan kosakata yang dimiliki. Sampel yang diambil dalam penelitian ini masing sebanyak 25 orang, baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol .

### 3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data dalam menjawab pertanyaan penelitian dan hipotesis penelitian. Instrumen yang digunakan sangat menentukan terhadap keberhasilan suatu kegiatan penelitian, sebab data yang diperoleh untuk menjawab masalah penelitian dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen. Hal tersebut senada dengan pendapat Sugiyono (2003:105) bahwa “Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan mengukur nilai variabel yang diteliti “. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini seperti berikut :

#### 3.3.1. Tes

Menurut Ridwan (2006:37) tes sebagai instrumen pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan/ latihan yang digunakan untuk mengukur ketrampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu / kelompok.

Berikut ini adalah kisi-kisi soal tes yang dibuat oleh penulis untuk pembuatan soal. (soal tes terlampir)

**Tabel 3.1**

**Kisi-Kisi Penulisan Soal**

Kompetensi Dasar	Aspek Kosakata	Indikator	Jumlah Soal	Aspek Bentuk dan Nomor Soal		
				Nomina (Kb)	Adjektiva (Ks)	Adjektiva (na)

Memahami wacana tulis bentuk paparan / dialog sederhana tentang kehidupan sekolah	Pelajaran 8 Bilangan dan satuan kata bantu bilangan	Memilih kata benda dengan tepat untuk menjawab soal yang diberikan sesuai dengan informasi soal ataupun sesuai dengan gambar.	4 soal	Bag I no. 6 Bag II no. 14, 16, 20		
Memahami wacana tulis bentuk Memahami bentuk wacana tulis bentuk paparan / dialog sederhana tentang kehidupan sekolah	Pelajaran 9 Waktu, kata bantu waktu, dan aplikasi waktu	Memilih kata benda menjawab keterangan hari yang sesuai dengan informasi yang terdapat dalam soal	7 soal	Bag I no. 2, 4, 9 Bag II no.11, 12, 13, 17		
Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai dengan konteks , yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frase dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat	Pelajaran 12 Kata sifat	Memilih kata sifat yang tepat sesuai dengan informasi yang terdapat pada setiap pertanyaan	9 soal	Bag I no. 1, 7,10 Bag II no. 15, 19	Bag I no.3,5, 8 Bag II no.18	
Jumlah Soal			20			

### 3.3.1.1. Uji Kelayakan Instrumen

Instrumen berupa tes, sebelum digunakan perlu diuji kelayakannya. Menurut Sutedi (2007:218) Instrumen yang baik yaitu instrumen yang memiliki validitas dan reliabilitas. Sehingga dalam penelitian ini, penulis melakukan uji butir soal, uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen yang akan diberikan kepada sampel.

#### a. Analisis Butir Soal

Analisis butir soal adalah salah satu uji kelayakan instrumen tes yang menguji tingkat kesukaran, daya pembeda dan analisis distraktor. Data untuk analisa butir soal diperoleh dari tes yang diberikan pada lima orang sampel (kelompok kecil di luar sampel yang sebenarnya, yang tingkatannya sederajat (SMK) yang pernah dan sedang belajar bahasa Jepang) yaitu anggota ekstrakurikuler Bahasa Jepang SMK Negeri 1 Bandung.

Menghitung tingkat kesukaran, menggunakan rumus :

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

Dengan : TK = Tingkat Kesukaran  
BA = Skor kelas atas  
BB = Skor kelas bawah  
N = Banyaknya peserta kelompok Atas dan Bawah

**Tabel 3.2**

#### **Klasifikasi Indeks Kesukaran**

IK	Klasifikasi
0,00 – 0,25	Sukar
0,26 - 0,75	Sedang
0,76 – 1,00	Mudah

( Sutedi, 2007:214 )

(Perhitungan Tingkat Kesukaran Terlampir).

Menghitung Daya Pembeda, menggunakan rumus :

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

n

Dengan : DP = Daya Pembeda

BA = Skor kelas atas

BB = Skor kelas bawah

n = Banyaknya peserta kelompok Atas atau Bawah

**Tabel 3.3**

**Klasifikasi Daya Pembeda**

DP	Klasifikasi
0,00 – 0,25	Lemah
0,26 – 0,75	Sedang
0,76 – 1,00	Kuat

( Sutedi, 2007:214 )

(Perhitungan Daya Pembeda Terlampir)

Dari analisis tingkatnya kesukaran diperoleh 9 soal berkategori mudah, 4 soal berkategori sedang dan 7 soal berkategori sukar. Sedangkan dari analisis daya pembeda, 11 soal berkategori lemah, 7 soal berkategori sedang dan 2 soal berkategori kuat. Hasil dari analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda sangat dipengaruhi oleh sampel yang diuji, sampel yang tergolong pintar akan mempengaruhi analisis tingkat kesukaran menjadi lemah (soal tergolong mudah) dan daya pembedanyapun menjadi lemah.

## b. Validitas

Menurut Danasasmita dan Sutedi (1996:8) bahwa valid yaitu shahih, artinya suatu instrumen tes dikatakan valid jika instrumen tersebut dengan tepat dapat mengukur apa yang hendak diukurnya. Dalam mengukur validitas instrumen tes pada penelitian ini, penulis berusaha mengkonsultasikan instrumen tes selain kepada pembimbing skripsi juga kepada dosen lain yang juga berkompeten untuk menilai valid atau tidaknya suatu instrumen melalui surat pernyataan Expert-judgement (terlampir).

Setelah melakukan bimbingan kepada dosen lain mengenai instrumen tes, maka pernyataan Expert-judgement dari dosen yang bersangkutan menyatakan bahwa instrumen tes yang diberikan kepada sampel terbukti valid.

## c. Reliabilitas

Reliabel yaitu ajeg, artinya dapat menghasilkan data yang sama meskipun digunakan berkali-kali (Sutedi, 2007:218). Pada penelitian ini, penulis berusaha mengukur tingkat reliabilitas instrumen tes dengan reliabilitas internal menggunakan teknik belah dua. Dalam teknik ini, data nilai hasil tes yang diolah, diambil dari hasil tes yang diujicobakan pada sampel lain (sampel di luar kelas eksperimen dan kelas kontrol) yang tingkatannya sederajat (SMA/SMK) yang pernah dan sedang belajar bahasa Jepang. Pada uji kelayakan instrumen kali ini, peneliti memberikan ujicoba pada anggota ekstrakurikuler Bahasa Jepang SMK Negeri 1 Bandung. Kemudian dicari korelasi antara soal bernomor ganjil dengan soal bernomor genap menggunakan rumus :

### 1. Rumus Korelasi :

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N(\sum X^2) - (\sum X)^2][N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$



Dengan :

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variable X dan variable Y

N = banyaknya siswa

X = nilai hasil uji coba

Y = rata-rata nilai ulangan harian

2. Rumus untuk mencari reliabilitas penuh dalam teknik belah dua :

$$r_{11} = \frac{2 \times r_{\frac{1}{2}\frac{1}{2}}}{1 + r_{\frac{1}{2}\frac{1}{2}}}$$

**Tabel 3.4**

**Klasifikasi reliabilitas**

Rentang Angka Korelasi	Penafsiran
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

( Perhitungan teknik belah dua terlampir )

Dari perhitungan uji reliabilitas menggunakan teknik belah dua, diperoleh angka korelasi sebesar 0,5835224 yang tergolong sedang sehingga perangkat tes ini cukup layak untuk dijadikan instrumen penelitian.

### 3.3.1.2. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data Tes

#### a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data tes yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah dengan memberikan pretes dan postes kepada sampel. Kemudian studi literatur

untuk mencari sumber-sumber yang menunjang berlangsungnya pengumpulan data instrumen tes pada penelitian ini.

b. Analisis Data

Berikut adalah tahapan analisis data tes yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Mencari nilai pretes dan postes, menggunakan rumus :

- Pemberian skor pilihan ganda :

$$\frac{\Sigma B - \Sigma S}{O - 1}$$

Keterangan :             $\Sigma B$  : Jumlah jawaban betul  
                                  $\Sigma S$  : Jumlah jawaban salah  
                                  $O$  : Jumlah option jawaban

- Mengubah skor menjadi nilai ( skala 10 ) :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor tercapai} \times 10}{\text{Skor ideal}}$$

(Danasasmita dan Sutedi, 1996 : 32)

- Nilai rata-rata (M) hasil pretes dan postes kelas eksperimen (x) dan kelas kontrol (y)

$$M_x = \frac{\sum x}{N_1}$$

$$M_y = \frac{\sum y}{N_2}$$

- Mencari standar deviasi dari variable X dan Y dengan rumus sebagai

berikut  $Sdx = \sqrt{\frac{\sum x}{N_1}} =$

$$Sdy = \sqrt{\frac{\sum y}{N_2}} =$$

- Mencari standar error mean kedua variable tersebut dengan rumus :

$$SEM_x = \frac{SD_x}{\sqrt{N_1 - 1}} = \qquad SEM_y = \frac{SD_y}{\sqrt{N_2 - 1}} =$$

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

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

- Mencari nilai t hitung dengan rumus sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}} \qquad (\text{Sutedi, 2005 : 232-235})$$

- Mencari nilai t tabel dengan rumus sebagai berikut :

$$t_{tabel} = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\frac{SD_x^2 + SD_y^2}{N - 2}}}$$

## 2. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menentukan signifikansi perbedaan dua variabel dengan kriteria jika “ t hitung “ lebih besar dari “ t tabel”, dapat disimpulkan kedua variabel mempunyai perbedaan yang signifikan . Namun jika “t hitung” lebih kecil atau sama dengan “t tabel”, kedua variabel tidak mempunyai perbedaan yang signifikan.

### 3.3.2. Angket

Angket diberikan kepada siswa yang menjadi sampel penelitian adalah untuk memperoleh informasi tentang hal-hal yang berhubungan dengan penelitian. Angket yang digunakan adalah angket tertutup. “Angket tertutup merupakan angket yang menghendaki jawaban pendek, atau jawabannya diberikan dengan membubuhkan tanda tertentu. Daftar pertanyaan disusun dengan disertai alternatif jawabannya, responden diminta untuk memilih salah satu jawaban atau lebih dari

alternatif yang sudah disediakan” (Riyanto, 2001:70). Berikut ini adalah kisi-kisi angket yang digunakan untuk pembuatan angket pada penelitian ini. (angket terlampir)

**Tabel 3.5**

**Kisi- kisi Angket**

**Angket 1 : Sebelum Perlakuan**

No	Indikator Angket	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Mengetahui minat siswa saat mempelajari kosakata bahasa Jepang	1, 2	2
2	Mengetahui kesan siswa terhadap pembelajaran kosakata	4	1
3	Mengetahui sejauh mana usaha siswa dalam mempelajari kosakata sebelum penelitian berlangsung	3	1
4	Mengetahui keluhan siswa saat mempelajari kosakata bahasa Jepang	5	1
5	Mengetahui solusi yang siswa gunakan dalam mengatasi kesulitan mempelajari kosakata bahasa Jepang	6, 7	2
6	Mengetahui pendapat siswa tentang metode untuk menambah kosakata bahasa Jepang	8	1
7	Mengetahui pendapat siswa tentang pengaruh metode yang biasa mereka	9	1

	gunakan dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang		
8	Mengetahui keinginan siswa dalam hal perubahan cara belajar kosakata bahasa Jepang yang baru	10	1
$\Sigma$			10

### Angket 2 : Setelah Perlakuan

Variabel Penelitian	Indikator	Nomor Soal	
1. Efektivitas Multimedia	- Fungsi multimedia dalam pembelajaran	1	1
	- Multimedia menambah motivasi	2	1
	- Multimedia memudahkan dalam mengingat kosakata	3	1
	- Multimedia lebih menarik dibandingkan dengan menghafal secara konvensional	4	1
	- Multimedia digunakan tidak hanya untuk mempelajari kosakata	5	1

	- Multimedia membantu dalam memahami kosakata	6	1
	- Multimedia cocok digunakan untuk pembelajaran kosakata tingkat dasar	9	1
	- Media digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang	10	1
2. Isi/materi yang dipelajari	- Kesan dari materi yang telah disajikan	8	1
3. Media Pembelajaran	- Penggunaan media bagi siswa dan keterkaitannya dengan materi ajar sekolah	7	1
		$\Sigma$	10

### 3.3.2.1 Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data Angket

#### a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data angket yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah dengan memberikan angket kepada kelas eksperimen. Kemudian studi literatur untuk mencari sumber-sumber yang menunjang berlangsungnya pengumpulan data instrumen angket pada penelitian ini.

## b. Analisis Data

Analisis data angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan mencari presentase jawaban angket.

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

Keterangan :

100% = persentase frekuensi dari tiap jawaban responden

f = frekuensi setiap jawaban dari responden

N = jumlah responden

P = persentase jawaban

( Supardi, 1986 : 20 )

### 3.3. Tahap-tahap Penelitian

Tahap-tahap penelitian adalah tahapan-tahapan yang dilakukan saat penelitian, diantaranya :

#### 1. Tahap Awal (Persiapan Penelitian)

- Studi pendahuluan

Dilakukan untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang kondisi subjek di lapangan.

- Pembuatan instrumen penelitian
- Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pengajaran (RPP)

#### 2. Tahap Pelaksanaan

- Pelaksanaan pengumpulan data, dilaksanakan dari tanggal 28 Maret sampai dengan 8 Mei 2009.

**Tabel 3.6****Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

No	Hari / Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Sabtu, 28 Maret 2009	09.00-09.45 10.00-10.45	Pemberian soal pretes kelas kontrol. Pemberian soal pretes kelas eksperimen.
2	Jum'at, 3 April 2009	08.00-09.30 10.00-11.30	Pertemuan pertama dengan pembahasan kosakata Bab 8 "Bilangan dan satuan kata bantu bilangan" pada kelas kontrol. Pertemuan pertama dengan pembahasan kosakata Bab 8 "Bilangan dan satuan kata bantu bilangan" pada kelas eksperimen.
3	Sabtu, 11 April 2009	08.00-09.30 10.00-11.30	Pertemuan kedua dengan pembahasan kosakata Bab 9 "Waktu, kata bantu waktu, dan aplikasi waktu" pada kelas kontrol. Pertemuan kedua dengan pembahasan kosakata Bab 9 "Waktu, kata bantu waktu, dan aplikasi waktu" pada kelas eksperimen.
4	Jum'at, 17 April 2009	08.00-09.30 10.00-11.30	Pertemuan Ketiga dengan pembahasan kosakata Bab 12 "Kata sifat" pada kelas kontrol. Pertemuan Ketiga dengan pembahasan kosakata Bab 12



			“Kata sifat” pada kelas eksperimen.
5	Jum’at, 8 Mei 2009	09.00-09.45 10.00-10.45	Pemberian postes pada kelas kontrol. Pemberian postes pada kelas eksperimen.

- Tahap Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Teknik mengingat melalui media permainan *Tic Tac Toe*. (kelas eksperimen).

### 3. Tahap Pengambilan Kesimpulan

Mengumpulkan data hasil penelitian berupa tes dan angket

- Analisis data statistik
- Menguji Hipotesis
- Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data penelitian

#### 3.3.1. Rancangan Eksperimen

Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen menggunakan teknik mengingat melalui media permainan *Tic Tac Toe*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah dan tanya jawab berdasarkan pada materi yang terdapat dalam buku pegangan siswa.

##### 3.3.1.1. Proses Pengajaran di Kelas Eksperimen

Kegiatan awal pada kelas eksperimen tidak berbeda jauh dengan kegiatan awal pada kegiatan pembelajaran pada umumnya di kelas. Yaitu guru memeberikan apersepsi dan memotivasi siswa agar semangat pada saat pembelajaran.

Selanjutnya guru memberikan daftar kosakata beserta artinya di papan tulis dan memberi kesempatan siswa untuk membaca dan memperhatikan kosakata di depan. Pada saat pelajaran berlangsung, siswa tidak diperbolehkan membuka buku paket maupun catatan. Selanjutnya guru mencontohkan pelafalan dari masing-masing kata dan diucap ulang oleh siswa. Kemudian guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing terdiri atas empat orang, sebelumnya guru telah menyiapkan media pembelajaran berupa gambar ataupun kumpulan kata yang susunannya tidak beraturan. Kemudian guru memulai pembelajaran dengan menggunakan teknik mengingat melalui media permainan *Tic Tac Toe*. Permainan dilakukan oleh 2 kelompok secara bersamaan harus bersaing memainkan permainan *Tic Tac Toe* hingga bersisa 1 kelompok yang menjadi pemenangnya. Adapun bentuk permainan *Tic Tac Toe* adalah sebagai berikut :

Gambar tampilan *tic tac toe*



Hal tersebut terus dilakukan hingga semua kelompok mendapat giliran. Untuk memotivasi siswa, setiap kelompok yang berhasil memenangkan permainan akan mendapatkan poin. Diakhir kegiatan, diberikan evaluasi yang sesuai dengan materi yang ada pada permainan *Tic Tac Toe* (evaluasi terlampir).

### III.3.1.2. Proses Pengajaran di Kelas Kontrol

Proses pengajaran di kelas kontrol diawali dengan apersepsi. Pada kegiatan ini, sama seperti pada pengajaran eksperimen, guru memberikan daftar kosakata. Kemudian guru mencontohkan pelafalan masing-masing kata dan diteruskan dengan latihan pengucapan dan pengulangan oleh siswa secara kelas, kelompok dan perorangan. Kemudian guru bersama-sama dengan siswa membahas arti kata perkata

Evaluasi dilakukan dengan tes lisan secara perorangan dengan memberikan kosakata bahasa Jepang yang harus disebutkan arti bahasa Indonesia.

