

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

“Metode penelitian merupakan cara pemecahan masalah penelitian yang dilaksanakan secara terencana dan cermat dengan maksud mendapatkan fakta dan simpulan agar dapat memahami, menjelaskan, meramalkan, dan mengendalikan keadaan” (Syamsuddin & Damaianti, 2011, hlm. 14).

Sutedi (2011, hlm. 53) juga menjelaskan bahwa,

Dalam kegiatan penelitian metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian. Prosedur ini merupakan langkah kerja yang bersifat sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengambilan kesimpulan.

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen kuasi. Margono (2004, hlm. 105) menjelaskan penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui. “... proses penelitian kuantitatif didasarkan pada paradigma positivisme yang bersifat *logico-hypothetico-verifikatif* dengan berlandaskan pada asumsi mengenai objek empiris dan bersifat linier” (Syamsuddin & Damaianti, 2011. hlm. 21). Proses penelitian kuantitatif menurut Bungin (2010, hlm. 50) terdiri dari aktivitas yang berurutan sebagai berikut:

- 1) Mengeksplorasi, perumusan, dan penentuan masalah yang akan diteliti.
- 2) Mendesain model penelitian dan parameter penelitian.
- 3) Mendesain instrumen pengumpulan data penelitian.

Atikah Rahma Wulandari, 2014

EFEKTIVITAS PERMAINAN TRIVIAL PURSUIT DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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

- 4) Melakukan pengumpulan data penelitian.
- 5) Mengolah dan menganalisis data hasil penelitian.
- 6) Mendesain laporan hasil penelitian.

“Penelitian eksperimen kuasi, atau eksperimen semu diartikan sebagai penelitian yang mendekati penelitian eksperimen” (Syamsuddin & Damaianti, 2011. hlm. 23). Suryabrata (2010, hlm. 92) menjelaskan, tujuan penelitian eksperimental-semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan/atau memanipulasikan semua variabel yang relevan.

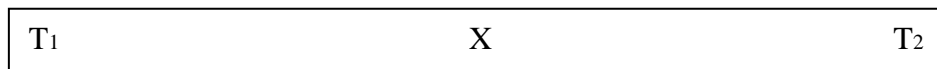
Masih menurut Suryabrata (2010, hlm. 93), berikut merupakan ciri-ciri dari penelitian eksperimental-semu:

- 1) Penelitian eksperimental-semu secara khas mengenai keadaan praktis, yang didalamnya adalah tidak mungkin untuk mengontrol semua variabel yang relevan kecuali beberapa dari variabel-variabel tersebut. Si peneliti mengusahakan untuk sampai sedekat mungkin dengan ketertiban penelitian eksperimental yang sebenarnya, dengan hati-hati menunjukkan perkecualian dan keterbatasannya. Karena itu, penelitian ini ditandai oleh metode kontrol parsial berdasar atas identifikasi secara hati-hati mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi *interval validity* dan *external validity*.
- 2) Perbedaan antara penelitian eksperimental-sungguhan dan penelitian eksperimental-semu adalah kecil, terutama kalau yang dipergunakan sebagai subjek adalah manusia, misalnya dalam psikologi.
- 3) Walaupun penelitian tindakan dapat mempunyai status eksperimental-semu, namun seringkali penelitian tersebut sangat tidak formal, sehingga perlu diberi kategori tersendiri. Sekali rencana penelitian telah dengan sistematis

menguji masalah validitas, bergerak menjauhi alam intuitif dan penjelajahan (*exploratory*), maka permulaan metode eksperimental telah mulai terwujud.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah eksperimen kuasi dan desain penelitian yang penulis gunakan adalah *One Group Pretest Posttest Design*. Desain penelitian ini merupakan rancangan penelitian yang hanya menggunakan satu kelompok subjek. Kelompok sampel tersebut mendapatkan tes awal, perlakuan, dan tes pasca perlakuan.

Bagan 3.1



Rancangan Penelitian *One Group Pretest Posttest Design*

Pretest

Treatment

Posttest

T₁= Untuk mengukur *mean* prestasi belajar sebelum subjek diberikan media permainan *trivial pursuit*.

X= *Treatment* dilakukan dengan menggunakan media permainan *trivial pursuit*. *Treatment* dilakukan dalam jangka waktu tertentu.

T₂= Untuk mengukur *mean* prestasi belajar setelah subjek diberikan media permainan *trivial pursuit*.

Suryabrata, (2010, hlm. 102)

Pada penelitian eksperimen, yang diteliti merupakan pengaruh suatu variabel bebas terhadap variabel terikat. Pada penelitian ini, yang merupakan variabel bebas adalah permainan *trivial pursuit* dan variabel terikatnya adalah penguasaan kosakata bahasa Jepang setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Maka dari itu, penulis ingin mencoba membuktikan hipotesis kerja yang telah disusun, yaitu “Penggunaan media permainan *trivial pursuit* terbukti efektif dan memiliki

Atikah Rahma Wulandari, 2014

EFEKTIVITAS PERMAINAN TRIVIAL PURSUIT DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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

perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang”, dengan menggunakan metode penelitian eksperimen kuasi dengan desain penelitian *one group pretest posttest design*.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Margono (2004, hlm. 118) populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. “Manusia yang dijadikan sebagai sumber data disebut dengan populasi penelitian, kemudian sebagian dari populasi tersebut yang dianggap bisa mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada dapat dipilih untuk dijadikan subjek penelitian” (Sutedi, 2011, hlm. 179).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1 Margahayu tahun ajaran 2013/2014.

2. Sampel Penelitian

Menurut Margono (2004, hlm. 121) sampel adalah sebagian dari populasi, sebagai contoh (*monster*) yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu. Sedangkan menurut Sutedi (2011, hlm. 179) sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data.

Berdasarkan pernyataan di atas, sampel merupakan bagian dari populasi yang mewakili seluruh data penelitian. Pada penelitian ini yang dijadikan sampel penelitian adalah siswa kelas X-IBB tahun ajaran 2013/2014.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Atikah Rahma Wulandari, 2014

EFEKTIVITAS PERMAINAN TRIVIAL PURSUIT DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Margahayu di Jl KH Wahid Hasyim 387, Sayati, Margahayu, Kabupaten Bandung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2013/2014. Pengambilan data dilakukan pada bulan Mei hingga bulan Juni tahun 2014.

D. Definisi Operasional

1. Efektivitas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002, hlm. 284), efektivitas adalah keefektifan. Efektif, masih dalam KBBI, memiliki arti: 1 ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya); 2 manjur atau mujarab (tt obat); 3 keberhasilan (tt usaha, tindakan); kemangkusan; 4 hal mulai berlakunya (tt undang-undang, peraturan).

Maksud efektivitas pada penelitian ini adalah suatu usaha keberhasilan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan permainan Trivial Pursuit.

2. Permainan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002, hlm. 698), permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipertandingkan.

Dalam penelitian ini, permainan digunakan sebagai media dalam pembelajaran bahasa Jepang. Permainan yang digunakan adalah permainan trivial pursuit.

3. *Trivial Pursuit*

Trivial Pursuit adalah permainan papan atau *board game* yang dalam permainannya membutuhkan kemampuan para pemain untuk menjawab

Atikah Rahma Wulandari, 2014

EFEKTIVITAS PERMAINAN TRIVIAL PURSUIT DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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

pertanyaan pengetahuan dasar dan kebudayaan yang sedang terkenal. Tujuan dalam permainan ini ada pemain mengelilingi papan permainan sambil menjawab pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan dalam permainan ini dikategorikan menjadi enam kategori, yaitu Geografi berwarna biru, Hiburan berwarna *pink*/ merah muda, Sejarah berwarna kuning, *Arts & Literature* berwarna coklat, Sains dan Alam berwarna hijau, dan *Sports & Leisure* berwarna *orange*/ jingga.

Dalam penelitian ini, permainan *Trivial Pursuit* dibuat sama dengan permainan aslinya dengan menggunakan cara atau teknik yang juga sama. Namun peneliti merubah beberapa bagian dalam permainan ini, dengan tujuan permainan mudah diadaptasi dengan materi bahasa Jepang. Enam kategori pertanyaan pun mengalami perubahan dan diadaptasi dengan materi bahasa Jepang yang akan diajarkan nanti.

4. Kosakata

Menurut Soenardji (1989, hlm. 12) kosakata atau leksion adalah perbendaharaan kata yang dimiliki oleh setiap pemakai bahasa. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002, hlm. 597) kosakata adalah perbendaharaan kata.

Kosakata dalam penelitian ini adalah kosakata bahasa Jepang. Kosakata dalam bahasa Jepang disebut dengan *goi*. “*Goi* adalah kosakata yaitu kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau dengan bidang tertentu dalam bahasa itu” (Sudjianto & Ahmad Dahidi, 2012:98). Sesuai dengan pengelompokan *goi* yang berdasarkan karakteristik gramatikalnya, *goi* yang diteliti dalam penelitian ini adalah *Dooshi* (kata kerja), *I-Keiyooshi* (kata sifat-i), *Na-Keiyooshi* (kata sifat-na) dan *Meishi* (kata benda).

E. Instrumen Penelitian

Menurut Sutedi (2011, hlm. 155) instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian. “Instrumen sebagai alat pengumpul data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya” (Margono, 2004, hlm. 155).

Berdasarkan pernyataan di atas, instrumen penelitian adalah alat yang sangat penting dalam mengumpulkan data suatu penelitian. Pemilihan instrumen juga harus dipertimbangkan apakah sesuai atau tidak dengan penelitian yang sedang dilakukan. Hal itu dilakukan agar tidak menyesatkan peneliti karena data yang dihasilkan dari instrumen penelitian harus menghasilkan data yang empiris.

Adapun pada penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan adalah tes dan angket.

1. Tes

“Tes ialah seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka” (Margono, 2004, hlm. 170). Menurut Sutedi (2011, hlm. 157) tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah satu satuan program pengajaran tertentu.

Terdapat dua jenis tes yang sering digunakan dalam penelitian, yaitu tes lisan dan tes tertulis. Dalam penelitian ini, jenis tes yang dipilih sebagai instrumen penelitian merupakan tes tertulis. Tes tertulis merupakan “... sejumlah pertanyaan yang diajukan secara tertulis tentang aspek-aspek yang ingin diketahui keadaannya dari jawaban yang diberikan secara tertulis pula” (Margono, 2004, Hlm. 170).

Tes tertulis yang penulis gunakan untuk mengukur kemampuan kosakata bahasa Jepang pada penelitian ini terdiri 50 soal dengan rincian soal isian singkat sebanyak 20 soal, soal melengkapi kalimat berdasarkan gambar sebanyak 9 soal,

Atikah Rahma Wulandari, 2014

EFEKTIVITAS PERMAINAN TRIVIAL PURSUIT DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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

soal mencocokkan gambar sebanyak 6 soal, dan soal isian berbentuk Teka-Teki Silang (TTS) sebanyak 15 soal. Tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pada *Pretest* dan *Posttest*. Kisi-kisi penulisan soal terlampir.

2. Angket

“Angket merupakan salah satu instrumen pengumpul data penelitian yang diberikan kepada responden...” (Sutedi, 2011, hlm. 164). Angket atau kuesioner merupakan instrumen penelitian non tes yang berguna untuk mengumpulkan data/informasi mengenai pendapat responden. Angket “... dimaksudkan untuk memperoleh informasi tentang diri responden atau informasi tentang orang lain...” (Margono, 2004, hlm. 168).

Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengetahui pendapat responden/ siswa mengenai permainan *trivial pursuit* yang dijadikan media dalam pembelajaran kosakata. Angket disebarakan setelah seluruh perlakuan/ *treatment* dilakukan dan *posttest* dilaksanakan.

F. Uji Kelayakan Instrumen

Sebagaimana dikemukakan oleh Sutedi (2011, hlm. 217) “instrumen yang baik yaitu yang memiliki validitas dan reliabilitas”. Validitas dan reliabilitas merupakan syarat yang harus dimiliki oleh instrumen penelitian. Hal ini bertujuan agar penggunaan instrumen layak untuk digunakan dan data yang dihasilkan dapat diukur dengan baik (valid) dan ajeg (reliabel).

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini ialah melalui *expert judgement*. *Expert judgement* merupakan penilaian langsung dari ahli terhadap instrumen penelitian tentang layak-tidaknya sebuah instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Untuk penelitian ini, ahli yang memberi penilaian atau *expert judgement* adalah Dra. Neni Anggraeni, MM.

G. Teknik Pengolahan Data

1. Tes

Data yang diolah dalam penelitian ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Berikut rumus statistik yang digunakan untuk mengolah data hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilaksanakan.

a. Mencari *Mean* (nilai rata-rata) *pretest*:

$$Mx = \frac{\sum x}{N}$$

Mx : Nilai rata-rata *pretest*.

$\sum x$: Jumlah seluruh nilai *pretest*.

N : Jumlah sampel/ peserta *pretest*.

b. Mencari *Mean* (nilai rata-rata) *posttest*:

$$My = \frac{\sum y}{N}$$

My : Nilai rata-rata *pretest*.

$\sum y$: Jumlah seluruh nilai *pretest*.

N : Jumlah sampel/ peserta *pretest*.

(Sutedi, 2011, hlm. 218)

c. Mencari *Gain* (d) antara *pretest* dan *posttest*:

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

d. Mencari *mean gain* antara *pretest* dan *posttest*:

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

Md : Selisih antara *pretest* dan *posttest*.

Atikah Rahma Wulandari, 2014

EFEKTIVITAS PERMAINAN TRIVIAL PURSUIT DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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

$\sum d$: Jumlah *gain* secara keseluruhan.

N : Jumlah sampel/ banyaknya subjek.

- e. Menghitung deviasi masing-masing sampel (x_d)

$$x_d = d - M_d$$

x_d : deviasi masing-masing sampel

d : *gain* antara *pretest* dan *posttest*

M_d : *Mean gain*

- f. Menghitung nilai kuadrat deviasi:

$$\sum x_d^2 = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$\sum x_d^2$: Jumlah kuadrat deviasi.

$\sum d^2$: Jumlah *gain* setelah dikuadratkan.

$\sum d$: Jumlah *gain*.

N : Jumlah sampel/ banyaknya subjek.

- g. Mencari nilai *t* hitung:

$$t \text{ hitung} = \frac{M_d}{\frac{\sum x_d^2}{N(N-1)}}$$

M_d : Selisih antara *pretest* dan *posttest*.

$\sum x_d^2$: Jumlah kuadrat deviasi.

N : Jumlah sampel/ banyaknya subjek.

(Arikunto, 2013, hlm. 349-351)

- h. Memberikan interpretasi terhadap nilai '*t hitung*' dan menguji hipotesis.

Atikah Rahma Wulandari, 2014

EFEKTIVITAS PERMAINAN TRIVIAL PURSUIT DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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

$$D_b = N - 1$$

Apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis kerja (H_k) diterima dan hipotesis nol (H₀) ditolak. Apabila nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis kerja (H_k) ditolak dan hipotesis nol (H₀) diterima.

- i. Menguji efektivitas pembelajaran dengan rumus *gain* ternormalisir / *normalized gain*.

$$g = \frac{\text{Posttest Score} - \text{Pretest Score}}{\text{Maximum Score} - \text{Pretest Score}}$$

(Bao, 2006)

2. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data/ informasi dari siswa terkait permainan *trivial pursuit* yang dijadikan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Angket diberikan setelah *posttest* dilaksanakan. Data angket diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

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

P : Presentase setiap jawaban responden.

f : Frekuensi dari setiap jawaban responden.

n : Jumlah responden (Sudjiono, 2009, hlm. 43)

Data angket yang telah diolah, akan dianalisis dan diklasifikasikan dengan berpedoman pada tabel klasifikasi berikut.

Tabel 3.1

Klasifikasi Perhitungan Presentasi Tiap Kategori

Interval	Keterangan
----------	------------

Atikah Rahma Wulandari, 2014

EFEKTIVITAS PERMAINAN TRIVIAL PURSUIT DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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

0,00%	Tak seorangpun
0,01% - 05,00%	Hampir tidak ada
06,00% - 25,00%	Sebagian kecil
26,00% - 49,00%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51,00% - 75,00%	Lebih dari setengahnya
76,00% - 95%	Sebagian besar
96,00% - 99,00%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

(Pebriami, 2012, hlm. 97-98)

H. Prosedur Penelitian

Dalam skripsi yang ditulis oleh Pebriani tahap prosedur dalam penelitian terbagi menjadi tiga bagian, yaitu Tahap Awal (Persiapan Penelitian), Tahap Pelaksanaan, dan Tahap Akhir (Pengambilan Kesimpulan). Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Awal (Persiapan Penelitian)

▪ Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan untuk memperoleh kondisi lapangan subjek penelitian. Hal ini dilakukan agar kegiatan penelitian dapat dilaksanakan secara optimal. Studi pendahuluan dilakukan dengan cara bertanya kepada guru bahasa Jepang yang memiliki tanggung jawab mengajar kelas tersebut dan juga melalui observasi/ pengamatan langsung peneliti terhadap subjek penelitian.

▪ Pembuatan Instrumen Penelitian

Atikah Rahma Wulandari, 2014

EFEKTIVITAS PERMAINAN TRIVIAL PURSUIT DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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

1) Mempersiapkan Materi Ajar

Materi ajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah kosakata-kosakata yang terdapat pada buku Pelajaran Bahasa Jepang 1. Tema pelajaran yang dijadikan materi penelitian dipilih dari materi yang telah, sedang, dan belum diajarkan. Kosakata yang tercantum dalam buku Pelajaran Bahasa Jepang sangatlah banyak. Maka dari itu, penulis membatasi jumlah kosakata yang akan digunakan dan hanya terbatas pada nomina (kata benda), verba (kata kerja), dan adjektiva (kata sifat).

2) Membuat Komponen Permainan *Trivial Pursuit*

Permainan *trivial pursuit* adalah permainan yang belum masuk ke pasaran permainan Indonesia. Maka dari itu, pembuatan permainan ini dilakukan dari dasarnya. Papan permainan yang digunakan adalah gambar papan permainan *trivial pursuit* klasik yang dicetak dan dilapisi dengan kertas karton *board*. Ukuran papan adalah 36,3 cm x 40,6 cm.

Gambar 3.1

Papan Permainan *Trivial Pursuit* dalam Penelitian



Atikah Rahma Wulandari, 2014

EFEKTIVITAS PERMAINAN TRIVIAL PURSUIT DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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

Kartu permainan, Bidak, dan Potongan *Pie* pada penelitian ini disesuaikan dengan bahan-bahan yang ada, sehingga tidak terlalu sama dengan permainan aslinya namun tidak mengurangi fungsi dan kegunaan dari masing-masing komponen permainan.

Gambar 3.2

Komponen Permainan *Trivial Pursuit*



Karakter bidak pada penelitian ini disadurkan dengan tokoh media sosial *Line* dengan tujuan agar menarik minat siswa. Alasan penulis memilih karakter dari media sosial *Line*, dikarenakan karakter tersebut sudah akrab dan terkenal luas dikalangan anak muda.

Gambar 3.3

Karakter Bidak



Bidak yang tersedia dalam satu paket permainan terdiri dari tujuh karakter, yaitu: Moon, Brown, Cony, James, Edward, Sally, dan Jessica. Pemain bebas memilih bidak dalam permainan.

Gambar 3.4

Kartu Pertanyaan



Lembar watashi no kotoba ditambahkan untuk memudahkan siswa menulis setiap kosakata yang ditemukan selama permainan berlangsung. Kosakata yang ditulis merupakan jawaban dari pertanyaan yang tertera di kartu pertanyaan. Kemudian peraturan permainan yang telah dijelaskan di bab 2 dicetak dalam kertas berukuran A4. Semua komponen permainan yang telah dibuat, disusun dalam sebuah kotak agar permainan terlihat rapi.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pengumpulan data dilaksanakan sejak tanggal 2 Juni hingga tanggal 17 Juni. Berikut tabel kegiatan pelaksanaan penelitian berlangsung.

Tabel 3.2

Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

NO.	TANGGAL	WAKTU	KEGIATAN
1	Senin, 2 Juni 2014	10.15 – 10.55	Pemberian soal <i>pretest</i> .
2	Jumat, 13 Juni 2014	12.30 – 14.00	Memberikan perlakuan (<i>treatment</i>) pertama pembelajaran kosakata dengan menggunakan media permainan <i>trivial pursuit</i> .
3	Sabtu, 14 Juni 2014	11.00 – 12.30	Memberikan perlakuan (<i>treatment</i>) kedua pembelajaran kosakata dengan menggunakan media permainan <i>trivial pursuit</i> .
4	Senin, 16 Juni 2014	14.00 – 15.30	Memberikan perlakuan (<i>treatment</i>) ketiga pembelajaran kosakata dengan menggunakan media permainan <i>trivial pursuit</i> .
5	Selasa, 17 Juni 2014	13.00 – 14.00	Memberikan perlakuan (<i>treatment</i>) keempat pembelajaran kosakata dengan menggunakan media permainan <i>trivial pursuit</i> .
		14.00 – 14.45	Pemberian soal <i>pretest</i> dan angket.

3. Tahap Akhir (Pengambilan Kesimpulan)

- Mengumpulkan data hasil penelitian berupa tes dan angket.
- Mengolah data tes dan angket.
- Menguji Hipotesis
- Menarik kesimpulan berdasarkan hasil data penelitian.