

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Metode merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan suatu cara kerja (sistematis) untuk memahami suatu subjek atau objek penelitian, sebagai upaya untuk menemukan jawaban yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah dan termasuk keabsahannya (Ruslan, 2003 hlm.24). Menurut Yoseph dan Yoseph, penelitian adalah *art and science* guna mencari jawaban terhadap suatu permasalahan (Sukardi, 2004 hlm. 3) .

Menurut Sudaryanto dalam Sutedi (2009 hlm. 53) metode penelitian merupakan 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.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimental. Penelitian eksperimental atau penelitian uji coba merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam bidang pengajaran. Tujuan metode ini yaitu 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 yang sebenarnya (Sutedi, 2009 hlm. 64). Penulis menggunakan metode penelitian eksperimental untuk menguji efektivitas dan efisiensi penggunaan aplikasi *obenkyo* pada *smartphone* untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf *hiragana* pada siswa SMA kelas X.

## B. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah kerangka kerja yang digunakan untuk melaksanakan penelitian (Arifin, 2013 hlm. 2). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode eksperimen kuasi atau *Kuasi Eksperimental Design*. *Kuasi Eksperimental Design* atau eksperimen semu yaitu metode penelitian yang menguji hipotesis berbentuk hubungan sebab akibat melalui manipulasi variabel independen misalnya treatment, stimulus, kondisi, dan menguji perubahan yang diakibatkan oleh pemanipulasian tersebut (Subana dan Sudrajat, 2001 hlm. 95). Menurut Sugiyono (2010, hlm. 73) terdapat beberapa desain eksperimen, yaitu :

1. *Pre-experimental*, yang meliputi *one shot case study*, *one group pre-test-post-test*, *intec-group comparsion*.
2. *True experimental*, yang meliputi *post-test only control design*, *pre-test-control group design*.
3. *Factorial experimental*
4. *Kuasi experimental*, yang meliputi *time series design*, dan *nonequivalent control group design*.

Penulis menggunakan metode eksperimental kuasi atas beberapa pertimbangan, yaitu :

1. Penelitian menggunakan metode eksperimen kuasi akan menjadi lebih praktis, karena tidak menggunakan kelas kontrol.
2. Waktu penelitian yang sangat sempit sehingga peneliti hanya memungkinkan untuk melakukan penelitian pada satu kelas.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *one group pre-tes and post-test design*. Menurut Arikunto dalam Cikita (2013, hlm.

44), disebut *one group pre-test and post-test design* karena desain ini diadakan dengan melakukan penelitian langsung terhadap satu kelompok subjek dengan dua kondisi observasi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding, sehingga setiap subjek merupakan kelas kontrol untuk dirinya.

Desain penelitiannya dapat digambarkan sebagai berikut :

<i>Pre-test</i>	<b>Variabel Terikat</b>	<i>Post-test</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

(Noor dalam Cikita, 2013 hlm. 45)

Keterangan :

O<sub>1</sub> : tes awal (*pre-test*) yang diberikan kepada siswa sampel penelitian untuk mengukur penguasaan huruf *hiragana* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

X : perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada siswa sampel penelitian.

O<sub>2</sub> : tes akhir (*post-test*) yang diberikan kepada siswa sampel penelitian untuk mengukur penguasaan huruf *hiragana* setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

Dalam penelitian ini beberapa langkah yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Memberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengukur kemampuan siswa yang menjadi sampel sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).
2. Memberikan perlakuan (*treatment*) kepada siswa sampel penelitian sebanyak empat kali, yaitu pembelajaran huruf *hiragana* dengan menggunakan aplikasi *obenkyo* pada *smartphone*.
3. Memberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui perkembangan yang dialami perlakuan (*treatment*).

4. Menyebarkan angket pada siswa sampel penelitian.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **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. 117). Sedangkan menurut Sutedi (2009 hlm. 179), populasi adalah manusia yang dijadikan sumber data.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X SMAN 15 Bandung.

### **2. Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2012 hlm. 118). Sebagian dari populasi yang dianggap bisa mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada dapat dipilih untuk dijadikan subjek penelitian. Subjek penelitian tersebut disebut dengan sampel, jadi dengan kata lain sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data (Sutedi, 2011 hlm. 179).

Ada beberapa teknik penyampelan, yaitu teknik random, stratafikasi, purposif, area, samper simetri, sampel berlapis, dan teknik quota (Sutedi, 2009 hlm. 180). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik purposif. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 23 orang siswa-siswi kelas X di SMAN 15 Bandung.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

a. Kajian Pustaka

Melalui kajian pustaka ini peneliti mengumpulkan berbagai materi yang relevan dengan permasalahan penelitian. Kajian pustaka ini bisa didapatkan dari berbagai sumber, seperti buku-buku, jurnal, artikel, internet, ataupun dokumentasi tertulis lainnya.

b. Soal Tes

Soal tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes tertulis yang berupa *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir). Tes ini dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa membaca huruf *hiragana* sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media aplikasi *obenkyo* pada *smartphone*.

c. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Tujuan penyebaran angket ini adalah untuk mengetahui respon dan pendapat siswa tentang penggunaan media aplikasi *obenkyo* pada *smartphone* untuk meningkatkan kemampuan siswa membaca huruf *hiragana*.

d. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun untuk mengetahui bagaimana strategi penggunaan dan alur kegiatan pembelajaran menggunakan media aplikasi *obenkyo* pada

*smartphone* dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf *hiragana* bagi siswa.

e. Treatment (perlakuan)

- 1) Memberikan *pre-test* untuk mengetahui tingkat penguasaan huruf *hiragana* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan aplikasi *obenkyo* pada *smartphone* dalam pembelajaran huruf *hiragana*.
- 2) Memberikan perlakuan (*treatment*) kepada siswa sebanyak empat kali dengan menggunakan aplikasi *obenkyo* pada *smartphone* dalam pembelajaran huruf *hiragana*.
- 3) Memberikan *post-test* untuk mengetahui tingkat penguasaan huruf *hiragana* sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan aplikasi *obenkyo* pada *smartphone* dalam pembelajaran huruf *hiragana*.
- 4) Menyebarkan angket untuk mengetahui pendapat dan respon siswa terhadap aplikasi *obenkyo* pada *smartphone* sebagai salah satu media alternatif dalam pembelajaran huruf *hiragana*.

f. Tahap pengambilan kesimpulan

- 1) Mengumpulkan data hasil tes dan angket
- 2) Menganalisis data statistik
- 3) Uji hipotesis
- 4) Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis dan penelitian

## E. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu :

1. Variabel bebas (X) = hasil belajar siswa dalam kemampuan membaca huruf *hiragana* sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi *obenkyo* pada *smartphone*
2. Variabel bebas (Y) = hasil belajar siswa dalam kemampuan membaca huruf *hiragana* sesudah menggunakan media pembelajaran aplikasi *obenkyo* pada *smartphone*.

## F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian. Menurut Suryabrata (2008, hlm. 52), instrumen pengumpul data adalah alat yang digunakan untuk merekam, pada umumnya secara kuantitatif, keadaan dan aktivitas atribut-atribut psikologis, sedangkan menurut Sutedi (2009, hlm. 155) instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian. Menurut sugiyono (2010 : 148), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.

Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah :

1. Tes (*pre-test* dan *post-test*)

Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai atau satuan program pengajaran tertentu (Sutedi, 2011 hlm. 157). Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* berguna untuk mengetahui hasil kemampuan siswa dalam membaca huruf *hiragana*

sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi *obenkyo* pada *smartphone*. Sedangkan *post-test* berguna untuk mengetahui hasil kemampuan siswa dalam membaca huruf *hiragana* setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi *obenkyo* pada *smartphone*.

Pada soal *pre-test* dan *post-test* dibagi kedalam 4 bagian, bagian satu 15 soal pilihan ganda, bagian dua 15 soal menjodohkan, bagian tiga 5 soal betul-salah, dan bagian empat menyalin sebuah paragraf dari huruf *hiragana* kedalam romaji.

Berikut ini adalah kisi-kisi soal *pre-test* dan *post-test* yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.1

Kisi-kisi soal *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Indikator Soal	Nomer Soal
1.	Siswa dapat membaca huruf hiragana sesuai dengan huruf-huruf yang terdapat pada soal	Bagian I 1-15
2.	Siswa dapat membaca dan menjodohkan kosakata dengan huruf hiragana yang terdapat pada soal	Bagian II 1-15
3.	Siswa dapat menentukan benar atau salah cara membaca huruf hiragana	Bagian III 1-5
4.	Siswa dapat membaca teks dan meyalinnya kembali	Bagian IV



## 2. Angket

Kuisoner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2012 hlm. 199). Sedangkan menurut Faisal dalam Sutedi (2011, hlm. 164) teknik angket ini dilakukan dengan cara pengumpulan datanya melalui daftar-daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarakan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden.

Menurut Walgito dalam Halimawan (2013 hlm. 39-40), angket dibedakan menjadi :

### a. Angket tertutup

Angket tertutup merupakan angket yang menyediakan alternatif jawabannya atas pertanyaan dan pernyataan yang diberikan, sehingga responden tidak mempunyai kebebasan untuk menjawab pertanyaan atau pernyataan di luar alternatif jawaban yang disediakan dalam angket tersebut.

### b. Angket terbuka

Angket terbuka merupakan angket yang tidak menyediakan jawaban atas pertanyaan atau pernyataan yang diberikan, sehingga responden mempunyai kebebasan untuk memberikan jawabannya.

### c. Angket tertutup-terbuka (kombinasi)

Angket tertutup-terbuka merupakan kombinasi dari angket tertutup dan terbuka.

Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket ini digunakan untuk mengetahui respon atau pendapat siswa terhadap penggunaan aplikasi *obenkyo* pada *smartphone* untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf *hiragana*.

Berikut ini adalah kisi-kisi angket yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.2

## Kisi-kisi Angket

No.	Indikator Angket	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Mengetahui pendapat siswa tentang pelajaran bahasa Jepang	1,2,3	3
2.	Mengetahui kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran huruf hiragana	4,5,6	3
3.	Mengetahui pendapat siswa tentang pembelajaran huruf hiragana menggunakan aplikasi <i>obenkyo</i> pada <i>smartphone</i> sebagai media pembelajaran	7,8	2
4.	Mengetahui kesan siswa terhadap pembelajaran huruf hiragana menggunakan aplikasi <i>obenkyo</i> pada <i>smartphone</i>	9,10	2

### 3. Uji Kelayakan Instrumen

Sebelum soal tes dan angket digunakan, maka sebelumnya harus di uji kelayakannya terlebih dahulu untuk mengetahui soal-soal yang digunakan sudah baik dan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

#### a. Validitas

Menurut Danasasmita dan Sutedi dalam Cikita (2013 hlm. 52) bahwa valid berarti shahih. Instrumen dikatakan valid jika instrumen dapat mengukur apa yang hendak diukur. Untuk mengetahui apakah suatu tes telah mempunyai suatu keshahihan isi, alat tes tersebut dapat dikonsultasikan dan dievaluasikan kepada orang yang ahli dalam bidang yang bersangkutan (*expert judgement*).

#### b. Realibilitas

Realibilitas bertepatan dengan tingkat keajegan atau ketetapan hasil pengukuran. Suatu instrumen memiliki tingkat realibilitas yang memadai bila instrumen tersebut digunakan untuk mengukur aspek yang diukur beberapa kali hasilnya sama, atau relatif sama (Sukmadinata, 2005 hlm. 229-230).

Berdasarkan pendapat diatas, adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diukur kevalidan dan realibilitasnya dikonsultasikan dan dievaluasikan terlebih dahulu kepada dosen pembimbing Departemen Pendidikan Bahasa Jepang UPI dan kepada guru pamong SMAN 15 Bandung (*expert judgement*).

## G. Teknik Pengolahan Data

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Menurut Sutedi (2009, hlm.23) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang datanya berupa angka-angka yang diolah dengan menggunakan metode statistik.

Data yang diolah dalam penelitian ini adalah data yang berasal dari nilai *pre-test*, *post-test*, dan angket yang diberikan kepada sampel penelitian. Setelah mendapatkan data, kemudian data diolah dengan ketentuan sebagai berikut :

### 1. Teknik Pengolahan Data Hasil Tes

- a. Membuat tabel untuk menilai  $t_{hitung}$

Tabel 3.3

Tabel persiapan untuk menghitung  $t_{hitung}$

No.	X	Y	D	$d^2$
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
$\Sigma$				
M				

Keterangan :

- 1) Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sampel
- 2) Kolom (2) diisi dengan nilai *post-test*
- 3) Kolom (3) diisi dengan nilai *pre-test*
- 4) Kolom (4) diisi dengan nilai *gain* antara *pre-test* dan *post-test*

- 5) Kolom (5) diisi dengan pengkuadratan angka-angka pada kolom (4)
- 6) Baris sigma (jumlah) berisikan jumlah dari setiap kolom
- 7)  $M$  (*mean*) adalah nilai rata-rata dari kolom (2), (3), dan (4)

b. Mencari nilai rata-rata (*mean*) kedua variabel dengan rumus :

$$Mx = \frac{\sum x}{N} \quad \text{dan} \quad My = \frac{\sum y}{N}$$

Keterangan :

$Mx$  : mean hasil *pre-test*

$My$  : mean hasil *post-test*

$\sum x$  : jumlah seluruh nilai *pre-test*

$\sum y$  : jumlah seluruh nilai *post-test*

$N$  : jumlah sampel

(Sutedi, 2009 hlm. 218)

c. Mencari *gain* ( $d$ ) antara *pre-test* dan *post-test* dengan rumus :

$$d = \text{posttest} - \text{pretest}$$

d. Mencari *mean gain* ( $d$ ) antara *pre-test* dan *post-test* dengan rumus :

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

Keterangan :

$Md$  : *mean gain* atau selisih antara *pre-test* dan *post-test*

$\sum d$  : jumlah *gain* secara keseluruhan

$N$  : jumlah sampel

e. Menghitung nilai kuadrat deviasi dengan rumus :

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

Keterangan :

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

$\sum d^2$  : jumlah *gain* setelah dikuadratkan

$\sum d$  : jumlah *gain*

$N$  : jumlah sampel

f. Mencari nilai  $t_{hitung}$

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

Keterangan :

$t_{hitung}$  : nilai  $t$  yang dihitung

$Md$  : nilai rata-rata selisih antara *post-test* dan *pre-test*

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

N : jumlah sampel

g. Membandingkan nilai  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$

$H_k$  diterima apabila nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$

$H_k$  ditolak apabila nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$

## 2. Teknik Pengolahan Data Angket

Selain mengolah data *pre-test* dan *post-test*, pada penelitian ini juga dipergunakan angket sebagai alat pengumpul data yang kemudian akan diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P(\%) = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :

P : presentasi jawaban

f : frekuensi setiap jawaban dari responden

N : jumlah responden

Hasil pengolahan angket tersebut kemudian ditafsirkan sebagai berikut :

Tabel 3.4

Klasifikasi Interperensi Perhitungan Persentasi Tiap Kategori

Interval Presentase	Interprestasi
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

(Arikunto, 2006, hlm.263)

## H. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Prosedur pelaksanaan penelitian merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti untuk memperlancar kegiatan penelitian. Prosedur pelaksanaan penelitian ini terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu :

### 1. Tahap Awal (Persiapan)

- a. Menetapkan subjek penelitian



Setelah melihat dan mendapatkan gambaran tentang subjek penelitian, kemudian peneliti menetapkan subjek penelitian, dalam hal ini subjek penelitiannya yaitu siswa kelas X MIA 6 tahun ajaran 2014/2015 di SMAN 15 Bandung.

b. Mengurus surat izin penelitian

Untuk mendapatkan izin penelitian ke sekolah yang akan dituju, maka peneliti mengurus surat izin penelitian yang kemudian diserahkan kepada pihak sekolah di SMAN 15 Bandung.

c. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disusun untuk mengetahui bagaimana penggunaan atau alur kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *obenkyo* pada *smartphone* untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf *hiragana* pada siswa.

d. Membuat soal *pre-test* dan *post-test*

Soal tes yang digunakan pada penelitian ini merupakan tes tertulis yang berupa *pre-test* dan *post-test*. Pada penelitian ini, *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur kemampuan membaca huruf *hiragana* pada siswa, sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan aplikasi *obenkyo* pada *smartphone*.

e. Membuat soal angket

Soal angket dibuat untuk mengetahui respon dan pendapat siswa terhadap pembelajaran huruf *hiragana* dengan menggunakan media aplikasi *obenkyo* pada *smartphone*. Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup.

f. *Expert judgement*

*Expert judgement* dilakukan untuk menguji kevalidan dan keajegan dari instrumen penelitian yang akan digunakan oleh peneliti. Pada awal melakukan *expert judgement*, dosen

pembimbing merevisi dan memberikan masukan-masukan untuk diperbaiki, setelah direvisi dan diperbaiki, diperiksa kembali oleh dosen pembimbing untuk kemudian disetujui.

## 2. Tahap Pelaksanaan

### a. Melaksanakan penelitian

Tabel 3.5  
Jadwal Penelitian

No.	Hari / Tanggal	Waktu	Kegiatan
1.	Selasa, 19 Mei 2015	14.30- 15.10	Pertemuan ke-1  Mengadakan <i>pre-test</i>
2.	Rabu, 20 Mei 2015	14.30- 15.10	Pertemuan ke-2  Pembelajaran huruf <i>hiragana</i> dengan menggunakan media aplikasi <i>obenkyo</i> pada <i>smartphone</i> .
3.	Kamis, 21 Mei 2015	14.30- 15.10	Pertemuan ke-3  Pembelajaran huruf <i>hiragana</i> dengan menggunakan media aplikasi <i>obenkyo</i> pada <i>smartphone</i> .

4.	Jum'at, 22 Mei 2015	14.30- 15.10	Pertemuan ke-4  Pembelajaran huruf <i>hiragana</i> dengan menggunakan media aplikasi <i>obenkyo</i> pada <i>smartphone</i> .
5.	Senin, 25 Mei 2015	14.30- 15.10	Pertemuan ke-5  Pembelajaran huruf <i>hiragana</i> dengan menggunakan media aplikasi <i>obenkyo</i> pada <i>smartphone</i> .
6.	Rabu, 27 Mei 2015	14.30- 15.10	Pertemuan ke-6  Mengadakan <i>post-test</i> dan pengisian angket

- b. Langkah-langkah pembelajaran huruf *hiragana* dengan menggunakan media aplikasi *obenkyo* pada *smartphone* yaitu sebagai berikut :
- 1) Guru menerangkan huruf-huruf hiragana secara singkat.
  - 2) Guru mempersilahkan kepada siswa untuk membuka aplikasi *obenkyo* dan memberitahu bagaimana cara menggunakan aplikasi tersebut.
  - 3) Siswa memperhatikan cara/urutan penulisan huruf *hiragana* yang terdapat didalam aplikasi *obenkyo*.
  - 4) Siswa berlatih menulis huruf *hiragana* pada aplikasi *obenkyo*.

- 5) Siswa melafalkan kembali huruf *hiragana* yang sudah dipelajari.

### 3. Tahap Akhir

- a. Mengumpulkan data dari hasil penelitian/eksperimen.
- b. Mengolah dan menganalisis data hasil penelitian dengan menggunakan rumus statistik.
- c. Membuat kesimpulan dari hasil pengolahan data dengan rumus statistik.
- d. Menyusun laporan.