

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Desain Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya (Arikunto, 2006, hlm.160). Sehingga penelitian merupakan suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan oleh penulis.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian eksperimen murni. Ini disebabkan dalam metode ini peneliti melakukan penelitian dengan tiga persyaratan yang yang memenuhi persyaratan. Yang dimaksud persyaratan dalam eksperimen murni adalah adanya kelompok lain yang tidak dikenai eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan. Dengan adanya kelompok lain yang disebut kelompok pembanding atau kelompok kontrol ini akibat yang diperoleh dari perlakuan dapat diketahui secara pasti karena dibandingkan dengan yang tidak mendapat perlakuan. (Arikunto, 2006, hlm.86).

Penulis ingin mencoba membuktikan bahwa media permainan *purple pairs* merupakan media yang efektif digunakan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat dasar SMA. Oleh karena itu, penulis menggunakan teknik komparansi studi eksperimen sebagai metode penelitian agar hasil penelitian dapat dibuktikan .

Dengan menggunakan metode eksperimen peneliti diharapkan dapat memperoleh penjelasan mengenai efektivitas penggunaan media *purple pairs* dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Dengan demikian penelitian ini diharapkan dapat memperoleh data akurat dalam menguji hipotesis yang diajukan serta menjawab permasalahan yang terjadi.

1.Desain Penelitian

.Desain penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design* yaitu suatu perlakuan yang dilaksanakan dengan adanya kelompok pembanding (Kelas Kontrol) (Arikunto, 2006,hlm.86). Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa. Desain ini dilakukan dengan mengelompokkan sampel penelitian menjadi kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media permainan *purple pairs* (T_1) dan kelompok kontrol yang mendapat perlakuan dengan media *slide show power point* (T_2). Pada setiap kelompok mendapatkan *pre-test* (X_1 dan Y_1) dan *post-test* (X_2 dan Y_2) yang sama. Berikut ini akan disajikan desain penelitian pada tabel 3.1

Tabel 3.1

Pre test-Post test Control Group Design

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	X_1	T_1	X_2
Kontrol	Y_1	T_2	Y_2

Keterangan :

X_1 : *Pre-test* (tes awal) pada kelompok eksperimen

Y_1 : *Post-test* (tes awal) pada kelompok eksperimen

T_1 : Perlakuan dengan menggunakan media permainan *purple pairs*

T_2 : Perlakuan pembanding dengan menggunakan media *slide show power point*

X_2 : *Post-test* pada kelompok eksperimen

Y_2 : *Post-test* pada kelompok kontrol

Pada desain ini terdapat dua subjek penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan media permainan *purple pairs* sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan berupa pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media *slide show power point*.

Irfan Rachmat, 2015

EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINANPURBLE PAIRSDALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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

B. Populasi dan Sampel

Nasution (2003,hlm.86) memaparkan bahwa :

Tiap penelitian memerlukan sejumlah orang yang harus kita selidiki. Secara ideal kita harus menyelidiki keseluruhan *populasi*. Bila populasi terlampau besar, kita ambil sejumlah *sampel yang representatif*, yaitu sampel yang mewakili keseluruhan populasi itu . Dengan menyelidiki sampel itu kita ambil kesimpulan berupa generalisasi, yang kita anggap juga berlaku bagi keseluruhan populasi. Memilih sejumlah tertentu dari keseluruhan populasi disebut *sampling*.

1.Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006,hlm.115). Sedangkan menurut Sugiyono (20012,hlm.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 kesimpulan.”

Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas X SMAN 20 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi. (Rianto, 2003,hlm.9). Dalam penelitian ini sampel di ambil sebanyak 60 orang yang dibagi menjadi dua kelas, yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *random sampling*. Sampel yang terpilih adalah kelas siswa kelas X Mia 5 sebagai kelas eksperimen dan kelas X Mia 4 sebagai kelas kontrol.

C. Definisi Operasional

Agar tidak ada kesalahpahaman antara maksud penulis dan pembaca penelitian ini, maka penulis menyampaikan pengertian judul secara operasional, yaitu:

- a. **Efektivitas** berasal dari bahasa inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil, tepat atau manjur. Efektivitas menunjukkan taraf tercapainya suatu tujuan. Efektivitas adalah pemanfaatan dalam jumlah tertentu yang secara sadar

ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti semakin tinggi efektivitasnya (Siagian, 2001, hlm. 24).

- b. **Media** berasal dari bahasa latin, *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Gearlach dan Ely dalam Fathurrohman dan Sutikno, 2007, hlm.65). Secara harfiah kata *medium* mempunyai arti perantara atau pengantar.
- c. **Permainan** berasal dari kata main yang menunjukkan suatu kegiatan yang dianggap menyenangkan. Permainan dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan oleh para ahli psikologi karena sangat bermanfaat bagi perkembangan atau pembentukan diri siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hidayat (1990: 45) yang menyatakan bahwa permainan adalah kegiatan atau kesibukan yang memiliki faedah besar bagi pembentukan diri.

Permainan dalam pengajaran dapat menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan dan berlangsung dalam suasana kondusif hanya jika siswa bebas dari rasa takut dan tekanan.

Dari pernyataan di atas bisa disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang dianggap menyenangkan dan mengasikan dan dapat melatih penyesuaian diri.

- d. **Purple Pairs** adalah permainan yang digambarkan oleh gedung sekolah di sebelah kiri dalam pilihan permainan *Purple Place*, game ini menawarkan lingkungan bagi anak-anak untuk berlatih pengenalan pola. Tujuannya adalah untuk menghapus suatu gambar yang berpasangan dalam jumlah paling sedikit berubah. (http://en.wikipedia.org/wiki/Purple_Place)

- e. **Pembelajaran** adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal (Gagne dan Briggs, 1979, hlm.3)
- f. Dalam bahasa Jepang, kata adalah *tango*. Sedangkan **kosakata** dikenal dengan istilah *goi*. Shinmura dalam buku Sudjianto dan Dahidi (2007, hlm.97) menjelaskan bahwa *tango* adalah satuan terkecil dari bahasa yang memiliki arti dan fungsi secara gramatikal, sedangkan *goi* adalah keseluruhan kata berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian, sebab data yang diperoleh untuk menjawab masalah penelitian dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen (Sutedi, 2009, hlm.155).

Menurut Sugiyono (2011, hlm.148) bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tes

Arikunto (2006, hlm.87) mengungkapkan bahwa “Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan”.

Pada penelitian ini penulis menggunakan tes tertulis sebagai alat untuk mengukur kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang dengan jenis soal *essay* dan pilihan ganda. Tes dilakukan dua kali, yaitu *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal sebelum diberikannya pembelajaran kosakata dengan menggunakan media permainan *purple pairs* bagi kelompok eksperimen dan metode konvensional melalui media *slide show power point* untuk

kelompok kontrol. Selain itu untuk mengetahui hasil akhir masing-masing kelompok setelah mendapatkan pembelajaran kosakata sebagai kemampuan akhir.

Tabel 3.2
Kiki-Kisi *Pre-test*

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
Penguasaan Kosakata	1. Siswa dapat memilih kosakata yang berhubungan dengan anggota tubuh	1,2,3	3
	2. Siswa dapat memilih kosakata yang berhubungan tentang pakaian sehari-hari	4,5,6	3
	3. Siswa dapat memilih kosakata yang berhubungan dengan profesi	7,8,9	3
	4. Siswa dapat memilih kosakata yang berhubungan dengan alat tulis	10,11,12	3
	5. Siswa dapat memilih kosakata yang berhubungan dengan binatang	13,14,15	3
	6. Siswa dapat memilih kosakata yang berhubungan dengan sayuran	16,17,18	3
	7. Siswa dapat memilih kosakata yang berhubungan dengan buah-buahan	19,20	2

	1. Siswa dapat menuliskan kosakata dari bahasa Indonesia kedalam bahasa Jepang yang berhubungan dengan buah-buahan	21	1
	2. Siswa dapat menuliskan kosakata dari bahasa Indonesia kedalam bahasa Jepang yang berhubungan dengan kendaraan	22,23,24	3
	3. Siswa dapat menuliskan kosakata dari bahasa Indonesia kedalam bahasa Jepang yang berhubungan dengan anggota keluarga	26,27,28	3
	4. Siswa dapat menuliskan kosakata dari bahasa Indonesia kedalam bahasa Jepang yang berhubungan dengan nama- nama hari	30,31,32	3
	5. Siswa dapat menuliskan kosakata dari bahasa Indonesia kedalam bahasa Jepang yang berhubungan dengan olahraga	32,33,34	3
	6. Siswa dapat menuliskan	35	1

	kosakata dari bahasa Indonesia kedalam bahasa Jepang yang berhubungan dengan tempat umum		
Penguasaan kosakata	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menjodohkan gambar dengan kosakata yang tepat yang berhubungan dengan anggota tubuh 2. Siswa mampu menjodohkan gambar dengan kosakata yang tepat yang berhubungan dengan anggota keluarga 3. Siswa mampu menjodohkan gambar dengan kosakata yang tepat yang berhubungan dengan olahraga 4. Siswa mampu menjodohkan gambar dengan kosakata yang tepat yang berhubungan dengan kendaraan umum 5. Siswa mampu 	<p>36,37</p> <p>38</p> <p>39,44</p> <p>40,41</p> <p>42</p>	<p>2</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>1</p>

	menjodohkan gambar dengan kosakata yang tepat yang berhubungan dengan tempat umum		
	6. Siswa mampu menjodohkan gambar dengan kosakata yang tepat yang berhubungan dengan buah-buahan	43	1
	7. Siswa mampu menjodohkan gambar dengan kosakata yang tepat yang berhubungan dengan sayuran	45	1

Tabel 3.3
Kiki-Kisi *Post-test*

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
Penguasaan kosakata	1. Siswa dapat memilih kosakata yang berhubungan dengan anggota tubuh	1,2,3	3
	2. Siswa dapat memilih kosakata yang berhubungan tentang pakaian sehari-hari	4,6	2
	3. Siswa dapat memilih kosakata yang berhubungan dengan profesi	7,8,9	3
	4. Siswa dapat memilih	10,11,12	3

	<p>kosakata yang berhubungan dengan alat tulis</p> <p>5. Siswa dapat memilih kosakata yang berhubungan dengan binatang</p> <p>6. Siswa dapat memilih kosakata yang berhubungan dengan sayuran</p> <p>7. Siswa dapat memilih kosakata yang berhubungan dengan buah-buahan</p> <p>8. Siswa dapat melih kosakata yang berhubungan dengan olahraga</p>	<p>14,15</p> <p>17</p> <p>13,18,19,20</p> <p>5</p>	<p>2</p> <p>2</p> <p>4</p> <p>1</p>
	<p>1. Siswa dapat menuliskan kosakata dari bahasa Indonesia kedalam bahasa Jepang yang berhubungan dengan sayuran</p> <p>2. Siswa dapat menuliskan kosakata dari bahasa Indonesia kedalam bahasa Jepang yang berhubungan dengan kendaraan umum</p> <p>3. Siswa dapat menuliskan kosakata dari bahasa</p>	<p>21,24</p> <p>22,23,25</p> <p>26,27,28,34</p>	<p>2</p> <p>3</p> <p>4</p>

	Indonesia kedalam bahasa Jepang yang berhubungan dengan anggota keluarga		
	4. Siswa dapat menuliskan kosakata dari bahasa Indonesia kedalam bahasa Jepang yang berhubungan dengan nama- nama hari	29,30,31	3
	5. Siswa dapat menuliskan kosakata dari bahasa Indonesia kedalam bahasa Jepang yang berhubungan dengan olahraga	33	1
	6. Siswa dapat menuliskan kosakata dari bahasa Indonesia kedalam bahasa Jepang yang berhubungan dengan tempat umum	35	1
	7. Siswa dapat menuliskan kosakata dari bahasa Indonesia kedalam bahasa Jepang yang berhubungan dengan pakaian	32	1
Penguasaan kosakata	1. Siswa mampu menjodohkan gambar dengan kosakata yang	1,2	2

	tepat yang berhubungan dengan anggota tubuh		
2.	Siswa mampu menjodohkan gambar dengan kosakata yang tepat yang berhubungan dengan olahraga	3,4,9	3
3.	Siswa mampu menjodohkan gambar dengan kosakata yang tepat yang berhubungan dengan kendaraan umum	5,6	2
4.	Siswa mampu menjodohkan gambar dengan kosakata yang tepat yang berhubungan dengan tempat umum	7	1
5.	Siswa mampu menjodohkan gambar dengan kosakata yang tepat yang berhubungan dengan binatang	8	1
6.	Siswa mampu menjodohkan gambar dengan kosakata yang tepat yang berhubungan dengan sayuran	10	1

2. Angket

“Angket tertutup yaitu angket yang alternatif jawabannya sudah diberikan oleh peneliti, sehingga responden tidak memiliki keleluasaan untuk menyampaikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan kepadanya” (Sutedi, 2009, hlm.132). Dalam penelitian ini, angket diberikan untuk mengetahui pendapat pembelajar terhadap penggunaan media permainan *purble pairs* dalam pembelajaran kosakata. Angket yang diberikan berupa angket tertutup sebanyak 10 pertanyaan. Berikut disajikan kisi-kisi angket yang digunakan dalam penelitian ini :

Tabel 3.4
Kisi-kisi Angket Penelitian

No.	Indikator Pengukurnya	Jumlah Pertanyaan	Nomor Soal
1.	Mengetahui minat siswa terhadap bahasa Jepang.	2	1,2
2.	Mengetahui kesan siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang	1	3
3.	Mengetahui wawasan siswa tentang media permainan <i>purble pairs</i>	2	4,5
4.	Mengetahui pendapat siswa mengenai media permainan <i>purble pairs</i> yang digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang	4	6,7,8,9
5.	Mengetahui minat dan motivasi siswa terhadap media permainan <i>purble pairs</i>	1	10
	JUMLAH		10

Untuk menghitung data angket dilakukan dengan menghitung persentase angket. Rumus persentase angket sebagai berikut :

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

Keterangan :

% : Persentase frekuensi dari tiap jawaban reponden

f : Frekuensi tiap jawaban dari responden

N : Jumlah subjek

E. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis 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

1. Analisis Data

Untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil tes dilakukan langkah-langkah berikut :

- a) Membuat tabel persiapan untuk menghitung nilai *t hitung*.

Tabel 3.5

Tabel persiapan untuk menghitung nilai *t hitung*

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 dengan 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) deviasi dari skor X
5. Kolom (5) deviasi dari skor Y
6. Kolom (6) diisi dengan hasil pengkuadratkan angka-angka pada kolom (4)
7. Kolom (7) diisi dengan hasil pengkuadratkan angka-angka pada kolom (5)
8. Isi baris sigma (jumlah) dari setiap kolom tersebut, untuk kolom (4) dan (5) jumlahnya harus nol.
9. M (mean) adalah nilai rata-rata dari kolom (2) dan (3)

b) Nilai rata-rata (Mean) hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen (x) dan kelas kontrol (y)

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

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

Keterangan :

M_x : mean kelompok eksperimen

M_y : mean kelompok kontrol

$\sum x$: jumlah seluruh nilai kelompok eksperimen

$\sum y$: jumlah seluruh nilai kelompok kontrol

N_1 : Jumlah sampel kelompok eksperimen

N_2 : Jumlah sampel kelompok kontrol

c) Mencari *standar deviasi* dari variabel X dan Y dengan rumus sebagai berikut

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

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

Keterangan :

Sd_x : standar deviasi dari variabel X

Sd_y : standar deviasi dari variabel Y

d) Mencari *standar error mean* kedua variabel tersebut dengan rumus :

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

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

Keterangan :

SEM_x : standar error mean X

SEM_y : standar error mean Y

e) Mencari *standar error perbedaan mean* X dan Y dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

SEM_{xy} : standar error perbedaan mean X dan Y

f) Mencari t_{hitung} dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

t_0 : nilai t_{hitung} yang dicari

2. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menentukan signifikansi perbedaan dua variabel. Dengan ketentuan jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka dapat

disimpulkan kedua variabel mempunyai perbedaan yang signifikan. Namun jika t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} maka kedua variabel tidak mempunyai perbedaan yang signifikan.

3. Analisis Efektivitas Media Permainan Purple Pairs

Analisa efektivitas permainan *purple pairs* menggunakan rumus *normalized gain* sebagai berikut :

$$g = \frac{T_1 - T_2}{S_m - T_1}$$

Keterangan :

g = gain

T_1 = nilai *pre-test*

T_2 = nilai *post-test*

S_m = nilai maksimal

Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan tabel tingkat kriteria efektivitas.

Tabel 3.9
Kriteria Efektivitas

Nilai	Kriteria Efektivitas
0,71 - 1,00	Sangat efektif
0,41 - 0,70	Efektif
0,01 - 0,40	Kurang efektif

4. Analisis Data Angket

Analisis data anket yang digunakan dalam penelitian ini adalah mencari presentase jawaban anket dengan rumus

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

Tabel 3.10

Tabel Klasifikasi Presentase Angket

Interval	Keterangan
0,00%	Tak seorangpun
01,00% - 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% - 95,00%	Sebagian besar
96,00 – 100,00 %	Hampir seluruhnya
100,00%	Seluruhnya

F. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang ditempuh penulis dalam pengumpulan data penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Awal (Persiapan Penelitian)

a. Mengadakan studi pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan dengan maksud untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang subjek penelitian yang ada di lapangan dan sebagai bahan pertimbangan beberapa hal agar penelitian ini dapat dilaksanakan secara optimal.

b. Pembuatan instrumen penelitian

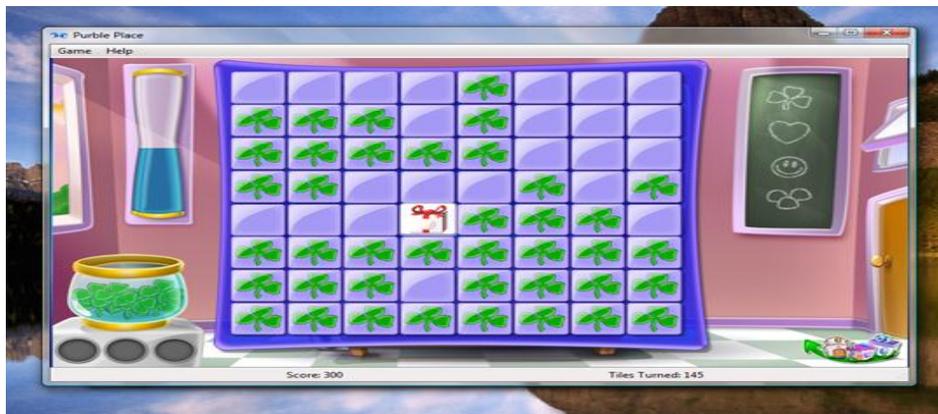
c. Membuat Media Permainan *Purple Pairs*

Dalam membuat media permainan *purple pairs* penulis pertama-tama menentukan media yang akan digunakan untuk membuat permainan yaitu media *microsoft power point*. Microsoft power point dipilih karena penulis dapat membuat adaptasi yang sesuai dengan permainan *purple pairs*.

Gambar 3.1
Permainan *Purple Place*

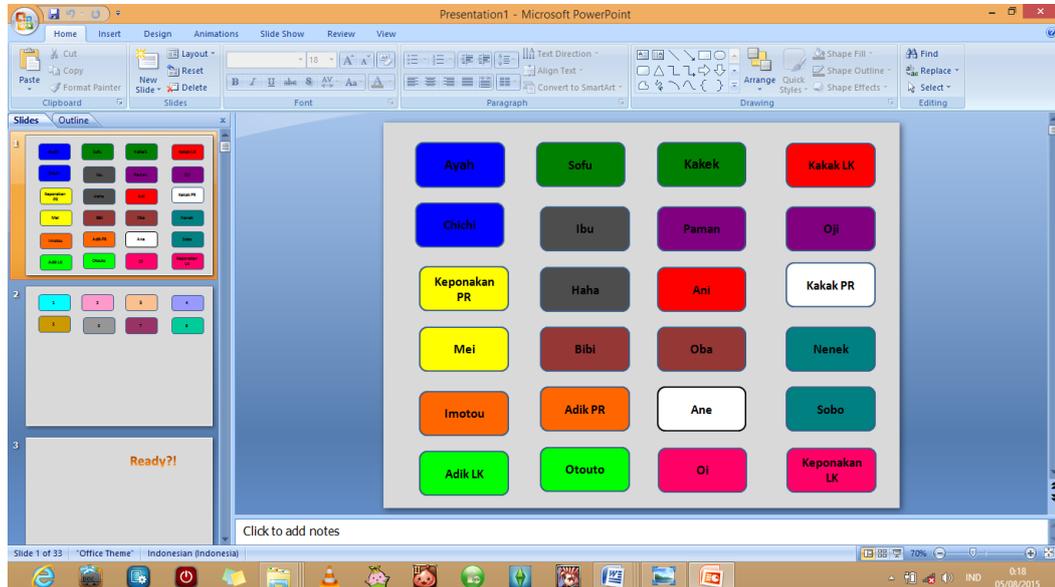


Gambar 3.2
Permainan *Purple Pairs*



Gambar 3.3

Adaptasi Permainan *Purple Pairs* dalam *Microsoft Power Point*



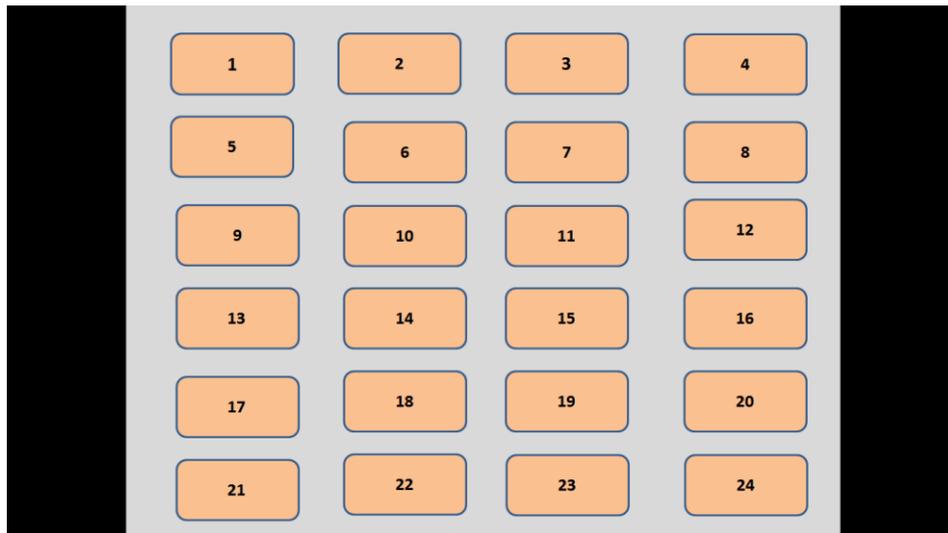
Gambar 3.4

Permainan *Purple Pairs*



Untuk mempermudah siswa mengenali pasangan kosakata bahasa Jepang dengan artinya, setiap tombol diberi warna yang sama sesuai dengan pasangan kosakata dengan arti yang tepat.

Gambar 3.4
Permainan Purple Pairs



Sisi lain dari tombol purple pairs terdiri dari urutan nomor

Teknik permainan:

1. Guru menjelaskan aturan permainan *purple pairs*.
2. Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok. Besarnya kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa yang hadir. Rata-rata jumlah satu kelompok terdiri dari 5-6 orang.
3. Guru menampilkan *slide show* gambar beserta kosakata bahasa Jepang dan artinya
4. Guru menampilkan pasangan kosakata dan artinya dalam media permainan *purple pairs* selama 10 detik.
5. Masing-masing kelompok diminta untuk mengingat pasangan kosakata dan artinya yang ada di layar.
6. Setelah 10 detik guru menutup layar dan mengganti *slide* dengan permainan *purple pairs*

7. Siswa diminta untuk mencari pasangan kosakata yang tepat dengan membuka satu persatu kotak pada slide
8. Masing-masing kelompok diberi waktu 3 – 5 menit untuk mencari pasangan kosakata yang tepat.

d. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan pengumpulan data dilaksanakan sejak hari selasa 1 April 2014 sampai Selasa 6 Mei 2014

e. Tahap akhir

Mengumpulkan data hasil penelitian berupa tes dan angket

- Analisis dan statistik
- Menguji hipotesis
- Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis dan penelitian.