

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian adalah cara penemuan kebenaran atau pemecahan masalah yang dilakukan secara ilmiah. Prosesnya dilakukan melalui cara tertentu yang dilakukan secara terencana, sistematis, dan teratur sedemikian rupa sehingga setiap tahap diarahkan kepada pemecahan masalah. Proses itu dikenal dengan metode penelitian (Purwanto, 2010: 163).

Penelitian pendidikan merupakan upaya untuk memahami permasalahan yang dihadapi dalam bidang pendidikan, serta hal-hal yang berhubungan dengannya dengan mengumpulkan berbagai bukti yang dilakukan secara sistematis berdasarkan metode ilmiah sehingga diperoleh suatu jawaban untuk memecahkan masalah tersebut (Sutedi, 2005: 16).

Metode penelitian merupakan cara pemecahan masalah penelitian yang dilaksanakan secara terencana dan cermat dengan maksud mendapatkan fakta dan kesimpulan agar dapat memahami, menjelaskan, meramalkan, dan mengendalikan keadaan (Syamsuddin dan Vismaia, 2007: 14). Selain itu, Sutedi mengemukakan bahwa dalam kegiatan penelitian, metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang bersifat sistematis mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengambilan kesimpulan yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian.

Ada banyak metode yang dapat digunakan dalam penelitian kependidikan. Sutedi (2009: 54) mengungkapkan tiga jenis metode penelitian kependidikan, yaitu penelitian sejarah, penelitian deskriptif, dan penelitian eksperimental. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian eksperimental. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono 2011: 72). Menurut Sutedi (2009: 64), penelitian eksperimental atau penelitian uji

coba merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam bidang pengajaran yang bertujuan untuk menguji efektivitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik, atau media pengajaran dan pembelajaran.

Sutedi (2009: 66-67) mengungkapkan beberapa ciri dari penelitian eksperimental, yaitu :

- a. Adanya manipulasi terhadap variabel bebas, yaitu memberikan perlakuan secara terencana dan sistematis yang merupakan inti dari kegiatan eksperimen terhadap variabel bebas.
- b. Adanya kegiatan pengontrolan terhadap variabel lain yang berpengaruh. Perlu dibuat kelas control untuk dijadikan bahan pembandingan dan untuk membuktikan baik tidaknya materi yang diuji cobakan.
- c. Adanya pengamatan dan pengukuran terhadap efek atau pengaruh dari manipulasi terhadap variabel bebas. Peneliti perlu mengamati dan mencatat apa yang terjadi pada kelas control, karena efektif tidaknya suatu perlakuan dapat dilihat dari variabel terikat yang menjadi responnya.

Langkah-langkah pokok yang ada dalam penelitian eksperimen antara lain sebagai berikut (Sutedi, 2009: 67-68) :

- a. Peneliti menemukan suatu masalah berdasarkan pengalamannya.
- b. Mengkaji literatur yang relevan dengan masalah yang akan diteliti.
- c. Mengidentifikasi dan membatasi masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian.
- d. Merumuskan hipotesis penelitian.
- e. Menyusun rancangan penelitian eksperimental secara lengkap.

Dalam hal ini perlu menentukan beberapa hal berikut :

- 1) Variabel bebas dan variabel terikat.

- 2) Memilih desain eksperimen.
- 3) Menentukan sampel.
- 4) Menyusun instrument pengumpulan data.

Penelitian eksperimental yang penulis gunakan bertujuan untuk menguji efektivitas dari suatu model proyek respons kreatif dalam meningkatkan kemampuan menulis bahasa Jepang untuk tingkat mahasiswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasy experimental*). Metode ini merupakan 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: 95).

B. Desain Penelitian

Setiap penelitian harus direncanakan. Untuk itu diperlukan suatu desain penelitian. Desain penelitian merupakan rencana tentang cara mengumpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan secara ekonomis serta serasi dengan tujuan penelitian itu (Nasution, 2003: 23).

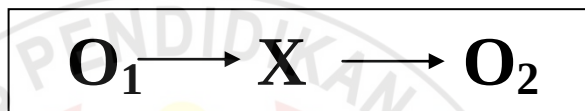
Menurut Sugiyono (2010:73) terdapat beberapa desain eksperimen, yaitu:

1. *Pre-experimental*, yang meliputi *one shot case study*, *one group pretset-posttest*, *intec-group comparison*.
2. *True experimental*, yang meliputi *posttest only control design*, *pretest-control group design*.
3. *Factorial experimental*
4. *Quasi experimental*, yang meliputi *time series design*, dan *nonequivalent control group design*.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *one group pre-test-post-test design*. Dalam penelitian ini, kepada kelas eksperimen dikenakan perlakuan (*treatment*) dengan dua kali pengukuran yaitu pengukuran pertama (*pre-test*) diberikan sebelum ada perlakuan

(*treatment*). Adapun alasan peneliti menggunakan *quasi experiment* (penelitian semu) adalah peneliti tidak mampu untuk mengumpulkan sampel dengan baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dan sesuai dengan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model proyek respons kreatif dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan bahasa Jepang.

Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

O_1 : tes awal (*pre-test*) sebelum perlakuan

X : perlakuan

O_2 : tes akhir (*post-test*)

Dalam penelitian ini penulis hanya akan memperoleh data dari satu kelompok sampel yang telah diberikan perlakuan. Adapun langkah-langkah yang penulis tempuh adalah sebagai berikut:

1. Memberikan *pre-test* untuk mengukur kemampuan mahasiswa sampel sebelum diberikan perlakuan.
2. Memberikan perlakuan kepada mahasiswa sampel penelitian.
3. Memberikan *post-test* sebagai langkah untuk mengetahui perkembangan yang dialami setelah skor *pre-test* dan *post-test*.
4. Menyebarkan angket pada mahasiswa sampel penelitian.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sugiyono (2006: 117) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek/ objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu untuk dipelajari kemudian disimpulkan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa

Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UPI. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006:130). Menurut Sutedi sampel adalah manusia yang dijadikan sebagai sumber data penelitian (Sutedi, 2009: 179). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang UPI.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2006: 118). Adapun sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UPI tahun ajaran 2012/ 2013. Sampel adalah sebagian dari populasi tersebut yang dianggap bisa mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada dapat dipilih untuk dijadikan subjek penelitian (Sutedi, 2009: 179). Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang tingkat dua tahun ajaran 2013/2014. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang tingkat dua kelas A sebagai kelas eksperimen.

Sampel tidak diperoleh dengan teknik acak melainkan menggunakan kelas yang ada, yaitu kelas 3A sebanyak 20 orang dengan kata lain teknik pengambilan sampel ini dilakukan dengan teknik *purposive sample* atau sampel bertujuan. Pengambilan sampel dengan teknik ini dirasa peneliti cukup baik dan sesuai untuk mewakili populasi yang ada.

D. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Lantai 3 gedung Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Indonesia. Waktu pelaksanaannya dimulai dari tanggal 11 November 2013 sampai 18 November 2013 sebanyak enam kali pertemuan.

Pada pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 11 November 2013, sampel diberikan *pre-tes*. Pada pertemuan ke-2, ke-3, ke-4, ke-5

dilaksanakan pada tanggal 12 November 2013 sampai 15 November 2013 sampel diberikan *treatment*. Pada tanggal 18 November 2013 yang merupakan pertemuan terakhir, sampel diberikan *post-test* dan menyebarkan angket.

E. Variabel Penelitian

Variabel atau pengubah adalah karakteristik dari sekelompok orang, perilakunya ataupun lingkungannya yang bervariasi dari individu satu dengan individu yang lainnya (Setiyadi, 2006: 101).

Penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu:

- a. Variabel bebas (x) yang merupakan model proyek respons kreatif yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan pada mahasiswa.
- b. Variabel terikat (y) yang merupakan hasil belajar pada mahasiswa yang menunjukkan tingkat keterampilan menulis karangan bahasa Jepang.

F. Instrumen Penelitian

Sutedi (2009: 155) menyatakan bahwa instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian. Instrumen yang digunakan sangat menentukan terhadap keberhasilan suatu kegiatan penelitian, sebab data yang diperoleh untuk menjawab masalah penelitian atau menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen. Instrumen penelitian merupakan alat bantu pengumpulan dan pengolahan data tentang variabel – variabel yang diteliti (Subana dan Sudrajat, 2005). Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun instrumen penelitian, antara lain:

- a. Masalah dan variabel yang diteliti termasuk indikator variabel, harus jelas spesifik sehingga dapat dengan mudah menetapkan jenis instrumen yang akan digunakan.

- b. Sumber data/informasi baik jumlah maupun keragamannya harus diketahui terlebih dahulu, sehingga bahan atau dasar dalam menentukan isi, bahasa, sistematika item dalam instrumen penelitian.
- c. Keterampilan dalam instrumen itu sendiri sebagai alat pengumpul data baik dari keajegan, kesahihan maupun objektifitasnya.
- d. Jenis data yang diharapkan dari penggunaan instrumen harus jelas, sehingga peneliti dapat memperkirakan cara analisis data guna pemecahan masalah penelitian.
- e. Mudah dan praktis digunakan akan tetapi dapat menghasilkan data yang diperlukan.

1. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2006: 150). Tes tersebut harus memiliki validitas dan reliabilitas yang cukup terandalkan, di samping harus memiliki sifat praktis yaitu mudah digunakannya, dan ekonomis yaitu tidak terlampau memakan waktu dan biaya dalam pembuatan dan pengolahannya (Sutedi, 2009: 157). Tes yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test* yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa terhadap pelajaran sakubun bahasa Jepang yang menggunakan model proyek respons kreatif.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* berguna untuk mengukur kemampuan awal sebelum *treatment* diberikan. Sedangkan *post-test* berguna untuk mengukur kemampuan akhir setelah *treatment* diberikan. Soal *pre-test* dan *post-test* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa soal yang berisi petunjuk untuk membuat suatu karangan. Adapun kisi-kisi soal *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kisi-kisi Soal Pre-Test

Kompetensi dasar	Indikator	Materi	Nomor soal	Jumlah soal
Mengungkapkan berbagai informasi secara tertulis, yang sesuai dengan tema dalam konteks kalimat, yang mencerminkan kata, frase dan kalimat dengan huruf dan struktur yang tepat	- Menuliskan kosakata yang tepat sesuai dengan konteks. - Menyusun kata/frase menjadi kalimat dengan struktur yang tepat.	Membuat karangan dengan tema “Watashi no Umareta Machi” dengan menggabungkan kalimat yang telah dibuat sesuai dengan aturan penilaian yang telah ditentukan.	30 kalimat	30 kalimat

Tabel 3.2
Kisi-kisi Soal Post-Test

Kompetensi dasar	Indikator	Materi	Nomor soal	Jumlah soal
Mengungkapkan berbagai informasi secara tertulis, dengan tema yang sesuai dalam kalimat, yang mencerminkan kata, frase dan kalimat dengan huruf dan struktur yang tepat	- Menuliskan kosakata yang tepat sesuai konteks - Menyusun kata/frase menjadi kalimat dengan struktur yang tepat	Membuat karangan dengan tema “Watashi no Umareta Machi” dengan menggabungkan kalimat yang telah dibuat sesuai dengan aturan penilaian yang telah ditentukan.	30 kalimat	30 kalimat

2. Angket

Angket merupakan salah satu instrument pengumpul data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia dijadikan subjek penelitian) (Sutedi, 2009: 164). Seperti yang dikatakan Faisal dalam Sutedi (Sutedi, 2009: 164) bahwa teknik angket ini dilakukan dengan cara pengumpulan datanya melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebar untuk mendapatkan informasi atau keterangan

dari responden. Angket dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pendapat mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang tingkat dua UPI terhadap penggunaan model proyek respons kreatif sebagai alat bantu dalam mata pelajaran *sakubun*.

Ada beberapa langkah dalam menyusun instrument angket, diantaranya yang dikemukakan oleh Sakai (Sutedi, 2009: 165-166) :

- a. Merumuskan kisi-kisi dan item pertanyaan.
- b. Merumuskan dan menetapkan bentuk jawaban yang diharapkan.
- c. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh responden.
- d. Merumuskan kategori jawabannya secara lengkap.
- e. Membuat petunjuk atau perintah pengisian.
- f. Membuat kalimat pengantar.
- g. Uji coba.
- h. Mengolah dan merevisinya.
- i. Memperbaiki dan menetapkan bentuknya.
- j. Pencetakan dan penggandaan

Angket digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahuinya. Dalam penelitian ini penulis memberikan angket-angket kepada kelas sampel setelah menempuh tahap-tahap penelitian dari mulai *pre-test* hingga *post-test*. Angket ini diberikan dengan tujuan untuk mengetahui pendapat kelas sampel mengenai mata kuliah *sakubun*, dan model proyek respons kreatif. Adapun kisi-kisi angket sebagai berikut :

Tabel 3.3
Kisi-kisi Angket

No.	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Mengetahui kesan siswa terhadap bahasa Jepang	1, 2	2 soal

2.	Mengetahui kesan siswa terhadap <i>sakubun</i> (mengarang bahasa Jepang)	3, 4, 5, 6, 7	5 soal
3.	Mengetahui pendapat siswa mengenai efektifitas model proyek respons kreatif dalam pembelajaran <i>sakubun</i> (mengarang bahasa Jepang)	8, 9, 10	3 soal
4.	Mengetahui kesan siswa terhadap model proyek respons kreatif setelah mempelajari <i>sakubun</i> (mengarang bahasa Jepang) dengan model proyek respons kreatif.	11,12, 13	3 soal

G. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Kajian Pustaka

Melalui teknik ini peneliti mengumpulkan berbagai materi dan teori yang relevan dengan permasalahan penelitian. Kajian pustaka ini dapat bersumber dari buku-buku, catatan-catatan ataupun dokumentasi tertulis lainnya.

b. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini merupakan tes tertulis yang berupa *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir).

c. Treatment (perlakuan)

Hasil perkembangan mahasiswa pada setiap *treatment* pun dikumpulkan untuk kemudian dijadikan acuan efektivitas penerapan model proyek respons kreatif.

d. Angket

Teknik angket ini dilakukan dengan cara pengumpulan datanya melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarakan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden (Faisal, 1981: 2 dalam Sutedi, 2009: 164).

2. Teknik Pengolahan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kuantitatif, yaitu hasil dari tes penguasaan bahasa Jepang tingkat dasar berupa angka, kemudian diolah dengan menggunakan rumus statistik.

Data yang diolah dalam penelitian ini adalah data yang berasal dari nilai tes awal (pre test) nilai tes akhir (post tes) dan angket yang diberikan kepada sampel penelitian. Setelah data diperoleh, kemudian data diolah dengan perincian sebagai berikut :

a. Tes (Pre-test dan post-test)

1) Membuat tabel persiapan untuk menilai t_{hitung}

Tabel 3.4

Persiapan untuk Menghitung Nilai t_{hitung}

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

Keterangan:

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

- e. Kolom (5) diisi dengan pengkuadratan angka-angka pada kolom (4)
- f. Isi baris sigma (jumlah) dari setiap kolom tersebut
- g. M (*mean*) adalah nilai rata-rata dari kolom (2), (3), dan (4)

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

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

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: 218)

3) Mencari *gain* (d) antara *pre-test* dan *post-test*

$$d = posttest - pretest$$

4) 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

5) Menghitung nilai kuadrat deviasi

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

Keterangan:

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

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

$\sum d$: jumlah *gain*

N : jumlah sampel

6) Mencari nilai t_{hitung}

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

Keterangan:

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

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

N : jumlah sampel

7) Membandingkan nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel}

b. Mengolah data angket

Selain hasil *pre-test* dan *post-test*, dalam penelitian ini juga dipergunakan angket sebagai alat pengumpul data yang kemudian akan diolah dengan cara sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : persentasi jawaban

f : frekuensi setiap jawaban dari responden

N : jumlah responden

100% : persentase frekuensi dari setiap jawaan responden

Hasil pengolahan angket tersebut kemudian akan ditafsirkan sebagai berikut:

Tabel 3.5
Klasifikasi Interpretasi Perhitungan Persentasi Tiap Kategori

Interval Presentase	Interprestasi
0%	Tidak seorang pun
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: 263)

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahap-tahap yang dilalui oleh seorang peneliti untuk memperlancar kegiatan penelitian. Prosedur penelitian ini terdiri atas beberapa tahap, yaitu:

1. Tahap Awal (Persiapan)
 - a. Menentukan objek/ subjek yang akan diteliti
 - b. Mengumpulkan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian
 - c. Menentukan variabel penelitian
 - d. Membuat rencana penelitian
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Melaksanakan eksperimen/ penelitian

Tabel 3.6
Jadwal Penelitian

No.	Hari/ Tanggal	Waktu	Kegiatan
1.	Senin, 11 November 2013	10.30 - 12.00	Pertemuan ke-1: Mengadakan <i>pre-test</i>
2.	Selasa, 12 November 2013	08.30 - 10.00	Pertemuan ke-2: Pembelajaran sakubun menggunakan model proyek respons.
3.	Rabu, 13 November 2013	10.30 - 12.00	Pertemuan ke-3: Pembelajaran sakubun menggunakan model proyek respons kreatif dengan menggunakan media gambar.
4.	Kamis, 14 November 2013	10.30 - 12.00	Pertemuan ke-4: Pembelajaran sakubun

			menggunakan model proyek respons kreatif.
5.	Jum'at, 15 November 2013	10.00 - 11.30	Pertemuan ke-5: Pembelajaran sakubun menggunakan model proyek respons kreatif dengan menggunakan media benda asli.
6.	Senin, 18 November 2013	11.00 - 12.30	Pertemuan ke-6: Mengadakan <i>post-test</i> , pengisian angket

- b. Mengumpulkan data dari proses eksperimen
- c. Menganalisis data dengan menggunakan rumus statistika yang relevan
- d. Membuat rumusan sementara
- e. Menyusun laporan

Tabel 3.7

Langkah-langkah Menulis Karangan dengan Menggunakan Model Proyek Respons Kreatif

No	Langkah-langkah permainan <i>Banana Tree</i>
1	Mahasiswa masing-masing membuat kartu respons yang diberi nomor sesuai dengan urutan kelompok (kelompok 1 menomori kartunya dengan angka 1).
2	Mahasiswa diperlihatkan sebuah objek berupa gambar atau foto atau benda asli atau bisa juga dengan memberikan tema.
3	Mahasiswa bersama dengan kelompoknya merespons dengan menyebutkan beberapa kata yang ada asosiasinya dengan gambar tersebut sebanyak-banyaknya dalam waktu 2 menit.
4	Mahasiswa ditunjukkan objek lain berupa benda yang dibawa oleh peneliti, kemudian mahasiswa merespons kembali dengan tetap digali

	terus menerus.
5	Dalam dua menit, setiap kelompok menuliskan kegunaan, ciri-ciri fisik atau karakteristik benda tersebut pada kartu respons yang sudah dibuat sebanyak mungkin, se kreatif mungkin dan seunik mungkin.
6	Peserta didik membuat sebuah karangan berdasarkan kartu respons yang telah dibuat.

3. Tahap Akhir (kesimpulan)

Tahap pengambilan kesimpulan yang di dalamnya terdapat gambaran mengenai hasil yang diperoleh dari penelitian ini.

