

## BAB III

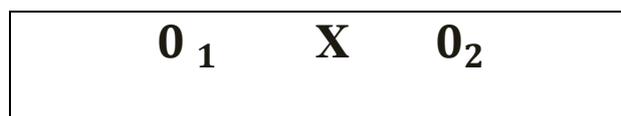
### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian merupakan 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 (Sutedi, 2009 : 53).

Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Dengan menggunakan *one group pre-test post-test design*, yaitu eksperimen yang dilaksanakan hanya pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding.

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan tes awal (*pre-test*) lebih dahulu, kemudian diberi perlakuan atau *treatment*, yaitu pembelajaran nomina bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *Taboo*. Setelah itu, pemberian tes akhir (*post-test*). Adapun desain penelitiannya adalah sebagai berikut:



Keterangan:

$O_1 = Pre-test$

X = perlakuan

$O_2 = Post-test$

(Arikunto, 2006 : 85)

### **3.2 Populasi dan Sampel**

Populasi yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X dan XI SMA Laboratorium Percontohan tahun ajaran 2012-2013. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMA Laboratorium Percontohan tahun ajaran 2012-2013 yang terdiri dari siswa kelas X dan kelas XI, yang tergabung dalam kegiatan ekstrakurikuler Bahasa Jepang yang berjumlah 15 orang.

### **3.3 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian (Sutedi, 2009: 155).

Dalam penelitian ini, data diperoleh dan dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test*. Sedangkan untuk mengetahui respon pembelajaran kosakata nomina bahasa Jepang dengan permainan *Taboo*, data diambil melalui angket. Kemudian, untuk mengetahui proses pembelajaran nomina bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *Taboo*, data diambil melalui observasi.

#### **3.3.1 Tes**

Tes dilakukan sebanyak dua kali dan dilaksanakan pada awal dan akhir pembelajaran. Tes tersebut berupa soal isian yang berjumlah 40 soal. Tiap soal memiliki bobot penilaian yang sama yaitu 1 poin.

- *Pre-test* dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap penguasaan kosakata jenis nomina sebelum pelaksanaan *treatment* menggunakan permainan *Taboo*. Hasil dari *pre-test* ini sebagai data awal penelitian (O1).
- *Post-test* dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa terhadap penguasaan kosakata jenis nomina setelah *treatment* menggunakan permainan *Taboo*. Hasil dari *post-test* ini sebagai data akhir penelitian (O2).

Berikut merupakan kisi-kisi soal *pre-test* dan *post-test* yang digunakan dalam penelitian ini:

**Tabel 3.1**

**Kisi-kisi Soal *Pre-test***

NO	INDIKATOR	NO. SOAL	JUMLAH
1	<b>DENSHI SEIHIN</b>	6, 11, 15,	10
	Dapat memilih kosakata berdasarkan gambar	32, 40	
	Dapat memilih kosakata berdasarkan petunjuk	12, 13	
	Dapat memilih kosakata dengan menerjemahkan dari bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang	31	
	Dapat memilih kosakata dengan menerjemahkan dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia	3, 34	

2	<b>DOUBUTSU</b>	1, 18, 19,	10
	Dapat memilih kosakata berdasarkan gambar	20, 35	
	Dapat memilih kosakata berdasarkan petunjuk	9, 14	
	Dapat memilih kosakata dengan menerjemahkan dari bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang	36	
3	Dapat memilih kosakata dengan menerjemahkan dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia	17, 21	10
	<b>KIRUMONO</b>	2, 7, 26, 27,	
	Dapat memilih kosakata berdasarkan gambar	28	
	Dapat memilih kosakata berdasarkan petunjuk	33, 39	
4	Dapat memilih kosakata dengan menerjemahkan dari bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang	30	10
	Dapat memilih kosakata dengan menerjemahkan dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia	5	
	<b>TABEMONO &amp; NOMIMONO</b>	4, 22, 23,	
	Dapat memilih kosakata berdasarkan gambar	24, 25	
4	Dapat memilih kosakata berdasarkan petunjuk	10	10
	Dapat memilih kosakata dengan menerjemahkan dari bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang	8, 37	
	Dapat memilih kosakata dengan menerjemahkan dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia	16, 38	
<b>Jumlah</b>			40

(Soal terlampir)

**Tabel 3.2****Kisi-kisi Soal *Post-test***

<b>NO</b>	<b>INDIKATOR</b>	<b>NO. SOAL</b>	<b>JUMLAH</b>
1	<b>DENSHI SEIHIN</b>	13, 16, 17, 18,	10
	Dapat memilih kosakata berdasarkan gambar	26, 27, 28	
	Dapat memilih kosakata berdasarkan petunjuk	10	
	Dapat memilih kosakata dengan menerjemahkan dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia	14, 38	
2	<b>DOUBUTSU</b>	3, 12,17,18	10
	Dapat memilih kosakata berdasarkan gambar		
	Dapat memilih kosakata berdasarkan petunjuk	15	
	Dapat memilih kosakata dengan menerjemahkan dari bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang	5, 24, 25, 35	
	Dapat memilih kosakata dengan menerjemahkan dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia	20	
3	<b>KIRUMONO</b>	4,7,29	10
	Dapat memilih kosakata berdasarkan gambar		
	Dapat memilih kosakata berdasarkan petunjuk	-	
	Dapat memilih kosakata dengan menerjemahkan dari bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang	6, 31, 32, 37	
	Dapat memilih kosakata dengan menerjemahkan dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia	2, 30, 39	

4	<b>TABEMONO &amp; NOMIMONO</b>	1,9,21,22,34,4	10
	Dapat memilih kosakata berdasarkan gambar	0	
	Dapat memilih kosakata berdasarkan petunjuk	-	
	Dapat memilih kosakata dengan menerjemahkan dari bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang	33	
	Dapat memilih kosakata dengan menerjemahkan dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia	11, 23, 36	
<b>Jumlah</b>			40

(Soal Terlampir)

### 3.3.2 Angket

Angket diberikan setelah *post-test*. Angket diberikan untuk mengetahui pendapat serta kesan siswa mengenai pembelajaran kosakata nomina menggunakan permainan *Taboo*. Angket yang diberikan berupa angket tertutup sebanyak 7 soal.

Berikut merupakan kisi-kisi angket yang digunakan dalam penelitian ini:

**Tabel 3.3**

#### **Kisi-kisi Angket**

No	Indikator Angket	No. Soal	Jumlah Soal
1	Pendapat siswa mengenai penggunaan permainan dalam pembelajaran kosakata	1	1

2	Pendapat siswa mengenai permainan <i>Taboo</i> dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang	2	1
3	Permainan <i>Taboo</i> untuk pembelajaran kosakata	3	1
4	Permainan lain yang pernah digunakan untuk pembelajaran kosakata	4	1
5	Cara memainkan permainan <i>Taboo</i>	5	1
6	Manfaat permainan <i>Taboo</i>	6	1
7	Pengaruh permainan <i>Taboo</i> terhadap minat belajar bahasa Jepang	7	1

(Angket terlampir)

### 3.3.3. Observasi

Observasi dilaksanakan secara langsung di lapangan untuk melihat proses pembelajaran serta mengumpulkan informasi yang diperlukan, dan untuk mendukung objektivitas dalam pembelajaran, peneliti melibatkan pengamat ketika dilakukan penelitian perlakuan di kelas.

Kisi-kisi lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.4**

**Kisi-kisi Lembar Observasi**

No	Indikator	Nomor	Jumlah pernyataan
1	<b>Siswa</b>		
	Kesiapan Siswa dalam mengikuti pelajaran	1.a	2
	Reaksi terhadap suara guru	1.b	2
	Keaktifan Siswa	1.c	2
	Sikap Siswa	1.d	3
2	<b>Guru</b>		
	Sara	2.1	1
	Bahasa Tubuh	2.b	1
	Mimik wajah	2.c	1
	Sikap Guru	2.d	2
	Penguasaan Ruang	2.e	1
	Penguasaan Materi Pembelajaran	2.f	2
	Memotivasi Siswa	2.g	1

(Lembar Observasi Terlampir)

### 3.4 Teknik Penelitian

#### 3.4.1 Tekni pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- **Kajian Pustaka**

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan informasi melalui beberapa sumber referensi baik berupa buku maupun *website* yang mendukung kelancaran proses penelitian.

- **Tes**

Tes dilakukan sebanyak dua kali dan dilaksanakan pada awal dan akhir pembelajaran. Tes tersebut berupa soal isian yang berjumlah 40 soal.

- **Angket**

Angket diberikan setelah *post-tes*. Angket diberikan untuk mengetahui pendapat serta kesan siswa mengenai pembelajaran kosakata nomina menggunakan permainan *Taboo*. Angket yang diberikan berupa angket tertutup.

- **Pedoman Observasi**

Bagi kelancaran dan keefektifan pada saat proses observasi berlangsung, maka digunakan pedoman observasi. Pedoman observasi digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran kosakata nomina menggunakan permainan *Taboo*.

- **Rancangan Penelitian**

Rancangan pembelajaran disusun untuk mengetahui bagaimana strategi penggunaan atau alur kegiatan permainan *Taboo* dalam pembelajaran kosakata. Penelitian dilakukan dengan 4 kali pertemuan dengan 4 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dengan alokasi waktu 1x60

menit. RPP disusun secara bertahap dari penggunaan permainan Taboo dan pengembangannya.

### 3.4.2 Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan terhadap *instrumen* penelitian berupa tes, angket dan lembar observasi dengan ketentuan sebagai berikut:

a. Mengolah data *pre-test* dan *post-test*

- Mencari nilai mean (rata-rata) *pre-test* (O1)

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

Keterangan:

$M_x$  = Nilai rata-rata *pre-test*

$\sum x$  = Jumlah total nilai *pre-test*

$N$  = Jumlah peserta *pre-test*

- Mencari nilai mean *post-test* (O2)

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

Keterangan:

$M_y$  = Nilai rata-rata *post-test*

$\sum y$  = Jumlah total nilai *post-test*

$N$  = Jumlah peserta *post-test*

b. Mencari nilai rata-rata selisih *pre-test* dan *post-test*

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

Keterangan:

Md = Nilai rata-rata selisih antara *post-test* dan *pre-test*

$\sum d$  = Jumlah nilai selisih antara *pre-test* dan *post-test*

N = Jumlah siswa

c. Nilai derajat kebebasan

$$\mathbf{db} = n - 1$$

Keterangan:

db = nilai derajat kebebasan

n = jumlah siswa

d. Mencari nilai t hitung

$$\mathbf{t} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum Xd^2}{n(n-1)}}}$$

keterangan:

t = nilai t yang dihitung

Md = nilai rata-rata selisih antara *post-test* dan *pre-test*

$\sum Xd^2$  = jumlah kuadrat deviasi

N = jumlah siswa

e. Memberi interpretasi terhadap nilai t.

(Arikunto, 2006 : 306-308 dan Sutedi, 2009 : 218)

### 3.4.3 Pengolahan Data Angket

Pengolahan data angket dilakukan dengan melihat presentasi jumlah jawaban dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menjumlahkan setiap jawaban angket
  2. Menyusun frekuensi jawaban
  3. Membuat tabel frekuensi
  4. Menghitung presentasi setiap jawaban
  5. Untuk mengetahui data angket maka dilakukan proses pengolahan angket dengan cara menghitung presentasi dari tiap butir soal dan menafsirkan hasilnya.
- Rumus untuk menghitung data angket

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

Keterangan:

P: presentasi jawaban

f: frekuensi setiap jawaban dari responden

N: jumlah responden

100%: presentasi frekuensi dari setiap jawaban responden

**Tabel 3.5**  
**Tafsiran Analisis Hasil Angket**

PERSENTASE	PENJELASAN
0%	Ditafsirkan tidak ada
1 - 25%	Ditafsirkan sebagian kecil
26 - 49%	Ditafsirkan hampir setengahnya
50%	Ditafsirkan setengahnya
51 - 75%	Ditafsirkan sebagian besar
76 - 99%	Ditafsirkan hampir seluruhnya
100%	Ditafsirkan seluruhnya

(Arikunto, 2006 : 263)

### 3.5 Uji Kelayakan *Instrument*

#### 3.5.1 Analisi Butir Soal

Analisi butir soal mencakup tingkat kesukaran, daya pembeda dan analisis distraktor. Data yang diperoleh untuk analisis butir soal dari tes yang diberikan kepada 10 orang siswa (diluar sampel yang sebenarnya). Hasil dari analisis tingkat kesukaran dan analisis daya pembeda sangat dipengaruhi oleh sampel yang diuji, karena sampel yang tergolong pintar akan mempengaruhi tingkat kesukaran menjadi lemah dan daya pembeda pun menjadi lemah.

Dari hasil analisis tingkat kesukarannya, diperoleh 10 soal berkategori mudah, 23 soal berkategori sedang dan 7 soal berkategori sukar. Sedangkan

dari analisis daya pembeda, diperoleh 10 soal kategori rendah atau lemah, 23 soal termasuk kategori sedang dan 7 soal berkategori tinggi atau kuat.

### 3.5.2 Validitas

Menurut Sutedi (2009 : 217) Valid memiliki arti dapat mengukur apa yang hendak diukur. Untuk mengukur validitas *instrument* pada penelitian ini, penulis mengkonsultasikan *instrument* yang akan digunakan pada penelitian kepada dosen pembimbing, guru bahasa Jepang tempat peneliti melakukan penelitian dan kepada dosen Pendidikan bahasa Jepang UPI yang berkompeten untuk menilai valid atau tidaknya suatu *instrument* melalui surat pernyataan *ekspert judgment*.

Setelah melakukan bimbingan beberapa kali, maka dosen yang bersangkutan menyatakan bahwa *instrument* yang akan digunakan pada penelitian dinyatakan valid.

### 3.5.3 Reabilitas

Menurut Sutedi (2009 : 220) perangkat tes dikatakan memiliki reabilitas jika dapat mengukur secara ajeg, artinya meskipun berkali-kali tes tersebut digunakan pada sampel yang sama dengan waktu yang tidak terlalu lama, akan menghasilkan data yang sama pula.

Dalam penelitian ini, penulis mengukur tingkat reabilitas *instrument* dengan reabilitas internal dengan menggunakan teknik belah dua. Dalam teknik belah dua, tes yang dilakukan hanya satu kali tapi datanya dibagi dua. Jawaban yang diberikan oleh tiap sampel dibagi dua berdasarkan pada soal

yang bernomor ganjil (sebagai variabel X) dan soal yang bernomor genap (sebagai variable Y).

Rumus korelasi :

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

$$r_{xy} = \frac{10.1860 - (117)(139)}{\sqrt{[10.1589 - (117)^2][10.2225 - (139)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{18600 - 16263}{\sqrt{[15890 - 13689][22250 - 19321]}}$$

$$r_{xy} = \frac{2337}{\sqrt{[2201][2929]}}$$

$$r_{xy} = \frac{2337}{\sqrt{6446729}}$$

$$r_{xy} = \frac{2337}{2539,040961}$$

$$r_{xy} = 0,920426269$$

Dari hasil perhitungan tersebut, diperoleh angka korelasi sebesar 0,92 yang tergolong kategori sangat kuat. Karena dengan angka korelasi ini tingkat reabilitasnya hanya berlaku untuk sebagian tes, maka dilanjutkan dengan rumus sebagai berikut:

$$r = \frac{2 \times r}{1+r}$$

$$r = \frac{2 \times 0,92}{1 + 0,92}$$

$$r = \frac{1,84}{1,92}$$

$$r = 0,95 \text{ (Sangat Kuat)}$$

**Tabel 3.6**

**Tabel Penafsiran Angka Korelasi**

Rentang Angka Korelasi	Tafsiran
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

(Sutedi, 2009 : 220)

**Tabel 3.7**

**Tabel Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda**

No.	Tingkat Kesukaran		Daya Pembeda		Keterangan
	Soal	Undeks	Tafsiran	Indeks	
1	1	Mudah	0	Rendah	
2	0,66	Sedang	0,33	Sedang	
3	0,83	Mudah	0,16	Rendah	
4	1	Mudah	0	Rendah	Revisi

5	0,66	<b>Sedang</b>	0,33	<b>Sedang</b>	
6	0,5	<b>Sedang</b>	0,5	<b>Sedang</b>	
7	0,16	<b>Sukar</b>	1	<b>Tinggi</b>	
8	0,66	<b>Sedang</b>	0,33	<b>Sedang</b>	
9	0,66	<b>Sedang</b>	0,33	<b>Sedang</b>	
10	0,5	<b>Sedang</b>	0,5	<b>Sedang</b>	
11	0,66	<b>Sedang</b>	0,33	<b>Sedang</b>	
12	0,5	<b>Sedang</b>	0,5	<b>Sedang</b>	<b>Revisi</b>
13	0,16	<b>Sukar</b>	1	<b>Tinggi</b>	
14	0,5	<b>Sedang</b>	0,5	<b>Sedang</b>	<b>Revisi</b>
15	1	<b>Mudah</b>	0	<b>Rendah</b>	
16	1	<b>Mudah</b>	0	<b>Rendah</b>	
17	0,5	<b>Sedang</b>	0,5	<b>Sedang</b>	
18	0,5	<b>Sedang</b>	0,5	<b>Sedang</b>	<b>Revisi</b>
19	0,5	<b>Sedang</b>	0,5	<b>Sedang</b>	<b>Revisi</b>
20	0,5	<b>Sedang</b>	0,5	<b>Sedang</b>	<b>Revisi</b>
21	0,16	<b>Sukar</b>	1	<b>Tinggi</b>	
22	0,66	<b>Sedang</b>	0,33	<b>Sedang</b>	<b>Revisi</b>
23	0,5	<b>Sedang</b>	0,5	<b>Sedang</b>	<b>Revisi</b>
24	0,5	<b>Sedang</b>	0,5	<b>Sedang</b>	
25	0,66	<b>Sedang</b>	0,33	<b>Sedang</b>	
26	0,83	<b>Mudah</b>	0,16	<b>Rendah</b>	

27	0,5	<b>Sedang</b>	0,5	<b>Sedang</b>	<b>Revisi</b>
28	0,66	<b>Sedang</b>	0,33	<b>Sedang</b>	<b>Revisi</b>
29	1	<b>Mudah</b>	0	<b>Rendah</b>	<b>Revisi</b>
30	0,5	<b>Sedang</b>	0,33	<b>Sedang</b>	
31	0,16	<b>Sukar</b>	1	<b>Tinggi</b>	<b>Diganti</b>
32	1	<b>Mudah</b>	0	<b>Rendah</b>	<b>Revisi</b>
33	0,5	<b>Sedang</b>	0,5	<b>Sedang</b>	
34	0,16	<b>Sukar</b>	1	<b>Tinggi</b>	
35	0,5	<b>Sedang</b>	0,5	<b>Sedang</b>	
36	0,16	<b>Sukar</b>	1	<b>Tinggi</b>	
37	1	<b>Mudah</b>	0	<b>Rendah</b>	
38	0,5	<b>Sedang</b>	0,5	<b>Sedang</b>	
39	0,16	<b>Sukar</b>	1	<b>Tinggi</b>	
40	1	<b>Mudah</b>	0,5	<b>Rendah</b>	

### 3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan-tahapan yang harus dilalui oleh seorang peneliti. Prosedur penelitian ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

a. Tahap Awal (Persiapan penelitian)

Kegiatan yang harus dilakukan oleh seorang peneliti sebagai tahap penelitian antara lain:

- Membuat proposal penelitian

- Melakukan studi pendahuluan ke lapangan. Dilakukan untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang kondisi subjek di lapangan
- Mengurus perizinan penelitian
- Membuat *instrument* penelitian
- Membuat RPP Penelitian dan media permainan *Taboo*
- Menguji *instrument* penelitian

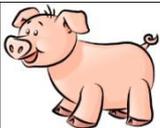
b. Pelaksanaan

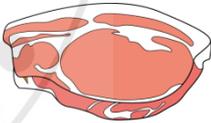
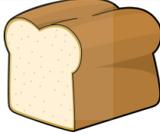
Tahap pelaksanaan ini terdiri dari tiga kegiatan yaitu *pre-test*, *treatment* dan *post-test*. Penelitian dimulai pada tanggal 7 september sampai dengan 17 september 2012. Tahap pelaksanaan secara rinci, dipaparkan melalui table berikut:

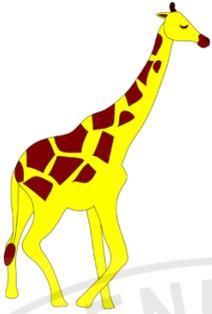
**Tabel 3.8**  
**Tahap Pelaksanaan Penelitian**

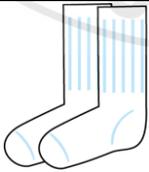
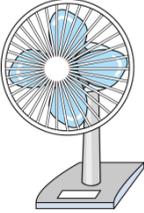
No.	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Jumat, 7 September 2012	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemberian soal <i>pre-test</i></li> <li>• <i>Treatment</i> ke-1</li> </ul>
2	Senin, 10 September 2012	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Treatment</i> ke-2</li> </ul>
3	Jumat, 14 September 2012	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Treatment</i> ke-3</li> </ul>
4	Senin, 17 September 2012	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Treatment</i> ke-4</li> <li>• Pemberian soal <i>post-test</i></li> </ul>

**Tabel 3.9**  
**Daftar Kosakata Bahasa Jepang dalam Pembelajaran kosakata nomina**  
**dengan menggunakan permainan *Taboo***

<b>DOUBUTSU</b>		<b>TABEMONO &amp; KUDAMONO</b>	
Usagi		Gohan	
Saru		Sakana	
Neko		Juusu	
Inu		Mizu	
Nezumi		Keeki	
Buta		Gyuunyuu	
Hachi		Yasai	

Tonbo		Koohii	
Ka		Tamago	
Kame		Koucha	
Tora		Kudamono	
Tori		Niku	
Ari		Pan	
Uma		Ocha	

Kirin		Koora	
<b>KIRUMONO</b>		<b>DENSHI SEIHIN</b>	
Jirubabu		Keitai denwa	
Megane		Kamera	
Nekutai		Denwa	
Boushi		Rajio	
T- Shatsu		Sentakuki	

Ude dokei		Kompyuutaa	
Shatsu		Suihanki	
Jaketto		Keisanki	
Sukaato		Airon	
Beruto		Purintaa	
Kutsu- shita		Reizouko	
Kutsu		Senpuuki	

Han Zubon	 はんズボン	terebi	
c. T Sandaru h a		Pasokon	
p Zubon a		Eakon	

c. Tahap Akhir

- Pengolahan data berupa data hasil tes, angket dan lembar observasi
- Menganalisis data
- Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data penelitian