

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa sebagai salah satu ilmu yang dipelajari di sekolah, mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan, yaitu sebagai alat yang dapat mempermudah komunikasi dengan individu lain. Sutedi (2003 : 2) mengemukakan pendapat bahwa,

“Bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu *ide, pikiran, hasrat* dan *keinginan* kepada orang lain...Ketika kita menyampaikan ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada seseorang baik secara lisan maupun secara tertulis, orang tersebut bisa menangkap apa yang kita maksud, tiada lain karena ia memahami *makna (imi)* yang dituangkan melalui bahasa tersebut. Jadi, fungsi bahasa merupakan media untuk *menyampaikan (dentatsu)* suatu makna kepada seseorang baik secara lisan maupun secara tertulis.”

Jenis bahasa sangatlah beragam, baik dilihat dari letak negara, gender dan dari aspek lainnya. Keberagaman bahasa tersebut menimbulkan rasa ketertarikan seseorang untuk mempelajari bahasa lain yang sedikit banyak berbeda dengan bahasa ibu atau bahasa nasional bangsanya.

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang kini banyak dipelajari oleh orang Indonesia selain bahasa Inggris, bahasa Mandarin dan bahasa asing lainnya. Banyak lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pengajaran bahasa Jepang, baik itu berupa lembaga pendidikan formal, contohnya Sekolah Menengah Kejuruan, maupun lembaga pendidikan non-formal.

Terlepas dari banyaknya jumlah pembelajar bahasa Jepang, tidak dapat dipungkiri bahwa bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang sulit dipelajari, khususnya bagi orang Indonesia, misalnya dalam hal penguasaan huruf kanji, pemilihan kata yang tepat untuk diterapkan dalam kalimat, dan lain sebagainya, maka dari itu diperlukan alokasi waktu yang relatif banyak untuk mempelajarinya. Namun pada kenyataannya, banyak lembaga pendidikan yang mengalokasikan waktu yang minim dalam penyelenggaraan program pengajaran bahasa Jepang, sehingga sekiranya diperlukan waktu tambahan untuk menjadi alternatif solusi masalah keterbatasan waktu tersebut. Menurut penulis, kegiatan di luar jam efektif sekolah atau yang lebih kita kenal dengan sebutan kegiatan ekstrakurikuler dapat menjadi alternatif solusi dari masalah ini.

Dewa dan Desak (1990 : 98) berpendapat bahwa,

“Kegiatan ekstrakurikuler merupakan bentuk kegiatan yang dilakukan siswa di luar jam tatap muka, dilaksanakan baik di sekolah maupun di luar sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler yang dilakukan baik di sekolah maupun di luar sekolah bertujuan agar siswa dapat lebih memperkaya dan memperluas pengetahuan, mendorong pembinaan sikap dan atau nilai-nilai dalam rangka penerapan pengetahuan dan kemampuan yang telah dipelajari dari berbagai mata pelajaran dalam kurikulum, baik program inti maupun program non-inti.”

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler mempunyai peranan yang cukup penting dalam upaya membantu mengarahkan dan menyalurkan aktifitas-aktifitas siswa ke arah yang positif.

Dalam penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, baik intra maupun ekstra, diperlukan media yang dapat membantu kelancaran jalannya proses tersebut. Adapun definisi media pembelajaran menurut Latuheru (1988 : 14) adalah “Alat bantu, bahan, metode atau teknik yang digunakan dalam proses

belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (anak didik maupun warga belajar).”

Pemilihan dan penggunaan jenis media pembelajaran tidak dapat dilakukan secara sembarangan, sebaliknya harus mempertimbangkan berbagai aspek, misalnya kebutuhan dan tujuan dari pengajaran, menarik, praktis, ekonomis dan lain sebagainya. Maka bagi seorang guru haruslah pandai memilih teknik dan media apa yang sekiranya tepat dan sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan pada proses pengajaran, sehingga pada akhirnya target dari tujuan pengajaran dapat tercapai. Media permainan merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Menurut Poole (1979 : 181), “Permainan adalah sesuatu yang spontan, menyenangkan, imajinatif dan membangun.”

Sampai saat ini telah banyak peneliti yang melakukan penelitian dalam hal pengujian media permainan yang sudah ada maupun yang baru dalam pengajaran bahasa Jepang, baik itu dalam pengajaran kosakata, huruf dan lain-lain.

Huruf hiragana merupakan salah satu huruf Jepang yang harus dikuasai pembelajar bahasa Jepang, yang biasanya dipelajari sebelum huruf katakana dan kanji. Pada kurikulum bahasa Jepang SMA tahun 1994 tercantum bahwa penguasaan huruf hiragana merupakan tujuan akhir dari pengajaran bahasa Jepang. Pembelajar harus menguasai cara menulis dan membaca huruf hiragana, sekaligus mengetahui sejarah dan penggunaannya.

Maka dapat disimpulkan bahwa jika siswa tidak menguasai huruf hiragana, maka siswa akan mengalami kesulitan saat mempelajari materi di kelas. Jika hal ini terus dibiarkan, maka tujuan kegiatan belajar mengajar akan sulit dicapai. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat penguasaan huruf hiragana memiliki peranan penting dalam keberhasilan siswa mempelajari bahasa Jepang.

Dalam proses pembelajaran huruf hiragana tidak jarang pembelajar mengalami beberapa kesulitan. Kesulitan-kesulitan itu dapat berupa : kesulitan mengingat bentuk huruf, kesulitan dalam membaca atau mengucapkan, kesulitan dalam membedakan huruf, kesulitan menulis huruf dengan urutan yang benar. Kesulitan-kesulitan tersebut timbul karena huruf hiragana itu sendiri bukan huruf yang biasa digunakan oleh orang Indonesia, jumlah huruf dan aturannya pun cukup banyak, sehingga cenderung sulit untuk dikuasai..

Dalam pembelajaran huruf hiragana, ada yang telah mengujicobakan media permainan seperti dalam bentuk multimedia, media huruf tempel, media kartu berhuruf kana dan lain-lain. Pengujicobaan media permainan tersebut tidak lain bertujuan untuk berusaha meminimalisir kesulitan-kesulitan yang timbul dalam pembelajaran huruf hiragana. Dari beberapa penelitian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media permainan dapat memberikan kontribusi yang berarti terhadap tingkat penguasaan huruf hiragana.

Beranjak dari hal tersebut, penulis bermaksud mengadakan sebuah penelitian yang mengujicobakan sebuah teknik permainan untuk meningkatkan penguasaan huruf hiragana, yaitu berupa teknik permainan "Tempel Huruf".

Teknik permainan “Tempel Huruf” merupakan teknik permainan sederhana yang dapat membantu pembelajar bahasa Jepang dalam mempelajari huruf hiragana. Media yang digunakan terbuat dari styrofoam dan kertas lipat bermacam-macam warna.

Adapun karakteristik dari teknik permainan “Tempel Huruf”, yaitu : (1) permainannya menarik, sehingga dapat menimbulkan antusiasme yang cukup tinggi pada para siswa, (2) aturan mainnya sederhana, sehingga relatif mudah dimengerti, (3) bahan-bahannya mudah diperoleh dan harganya relatif ekonomis, sehingga tidak menghabiskan banyak biaya, dan (4) cara pembuatan mediana relatif mudah, sehingga memungkinkan siswa untuk mencoba membuatnya sendiri, dan (5) praktis.

Terlepas dari banyaknya jenis permainan yang sudah ada, disertai dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing, beberapa poin pertimbangan di atas, menjadi kelebihan dari teknik permainan ini dan sekaligus yang melatarbelakangi penulis untuk memilih dan menggunakan teknik permainan ini untuk diujicobakan dalam penelitian.

Penelitian tentang teknik permainan “Tempel Huruf” ini diujicobakan di kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri I Bandung. Pemilihan ini didasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu : (1) SMK Negeri I Bandung merupakan SMK tempat penulis diberi kepercayaan oleh pihak sekolah tersebut untuk menjadi pelatih ekstrakurikuler bahasa Jepang. Selama menjalankan kepercayaan dan tanggung jawab sebagai pelatih ekstrakurikuler bahasa Jepang di sekolah tersebut, penulis sedikit banyak mengetahui situasi dan kondisi di

lapangan, sehingga penulis sedikit banyak dapat memprediksikan hal-hal yang mungkin timbul dalam pelaksanaan penelitian, (2) Penulis sedikit banyak mengetahui karakteristik kepala sekolah, guru pamong dan para siswa, begitupun sebaliknya, sehingga diantara kedua pihak tidak perlu beradaptasi dari awal. Menurut penulis, kedua hal tersebut dapat menjadi modal awal bagi kelancaran pelaksanaan penelitian ini.

Berdasarkan hal-hal yang telah penulis uraikan, maka penulis bermaksud mengadakan penelitian yang berjudul *“Teknik Permainan “Tempel Huruf” untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana (Studi Eksperimen di Kelas XI SMK Negeri I Bandung Tahun Akademik 2007/ 2008)”*.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan huruf hiragana sebelum diterapkannya teknik permainan ”Tempel Huruf”?
2. Bagaimana tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan huruf hiragana sesudah diterapkannya teknik permainan ”Tempel Huruf”?
3. Bagaimana hasil dari teknik permainan ”Tempel Huruf” dalam meningkatkan penguasaan huruf hiragana?
4. Bagaimana tanggapan dan kesan siswa terhadap teknik permainan ”Tempel Huruf”?

1.2.2 Batasan Masalah

Penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian yang akan memfokuskan pada bidang yang akan dibahas nantinya. Oleh karena itu, untuk menghindari terjadinya perluasan yang dapat mengaburkan poin masalah yang akan diangkat, maka penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya akan meneliti tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan huruf hiragana sebelum diterapkannya teknik permainan "Tempel Huruf".
2. Penelitian ini hanya akan meneliti tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan huruf hiragana sesudah diterapkannya teknik permainan "Tempel Huruf".
3. Penelitian ini hanya akan meneliti hasil dari teknik permainan "Tempel Huruf" dalam meningkatkan penguasaan huruf hiragana.
4. Penelitian ini hanya akan mengetahui tanggapan dan kesan siswa terhadap teknik permainan "Tempel Huruf".
5. Penelitian ini hanya akan membahas huruf hiragana yang berjumlah 46 huruf, dari mulai huruf あ sampai dengan huruf ん, yang dilakukan dalam jangka waktu empat kali pertemuan.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan huruf hiragana sebelum diterapkannya teknik permainan "Tempel Huruf".
2. Untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan huruf hiragana sesudah diterapkannya teknik permainan "Tempel Huruf".
3. Untuk mengetahui hasil dari teknik permainan "Tempel Huruf" dalam meningkatkan penguasaan huruf hiragana.
4. Untuk mengetahui tanggapan dan kesan siswa terhadap teknik permainan "Tempel Huruf".

1.3.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Dapat memberikan jawaban atas pengujian teknik permainan "Tempel Huruf" untuk meningkatkan penguasaan huruf hiragana (Studi eksperimen di kelas XI SMK Negeri I Bandung tahun akademik 2007/2008).
2. Dapat meningkatkan motivasi belajar para pembelajar bahasa Jepang, khususnya dalam mempelajari huruf hiragana.
3. Dapat memberikan masukan kepada pengajar mengenai metode alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran huruf hiragana.

1.4 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap judul penelitian ini, maka penulis memandang perlu adanya penelasan istilah-istilah, yaitu sebagai berikut :

1. Menurut Sutedi (2003 : 7), “Huruf Hiragana adalah huruf yang digunakan untuk menulis kosakata bahasa Jepang asli, apakah secara utuh atau digabungkan dengan huruf Kanji.”
2. Teknik permainan “Tempel Huruf” merupakan teknik permainan sederhana yang dapat membantu pembelajar bahasa Jepang dalam mempelajari huruf hiragana. Media yang digunakan terbuat dari sterofoam dan kertas lipat bermacam-macam warna.

1.5 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan metode eksperimen. Menurut Sukardi (2003 : 179), “Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang paling produktif, karena jika penelitian tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utamanya berkaitan dengan hubungan sebab akibat.”

Jenis eksperimen yang digunakan adalah Pre Experimental Design, dengan model “One-group-before-after (Pre-test post-test design)”. Karena dalam penelitian kali ini metode eksperimen yang digunakan adalah “One-group-before-after (Pre-test post-test design)”, maka tidak digunakan kelas kontrol, melainkan hanya satu kelas eksperimen. Desain eksperimen ini digunakan karena dalam

penelitian ini penulis melakukan pengamatan perbedaan setiap sampel yaitu sebelum dan sesudah dilakukan eksperimen (treatment) dan kondisi setelahnya.

1.6 Anggapan Dasar

Menurut Sutedi (2004 : 32), “Anggapan dasar merupakan suatu teori baik yang sudah baku maupun berupa rangkuman atau kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijak dimulainya kegiatan penelitian.” Penelitian yang akan dilakukan berangkat dari :

1. Pendapat yang dikemukakan oleh Mukhtar dan Rusmini (2001 : 143), bahwa “Pada dasarnya, semua siswa akan dapat mencapai penguasaan secara tuntas terhadap suatu bahan atau materi pelajaran yang diberikan kepadanya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, asalkan kepadanya diberikan waktu yang cukup.”

Berdasarkan kenyataan di lapangan, waktu yang dialokasikan untuk mempelajari huruf hiragana cenderung minim, sehingga diperlukan alokasi waktu tambahan. Menurut penulis, kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu alternatif cara yang dapat mengatasi keterbatasan waktu tersebut. Hal tersebut bila dihubungkan dengan pendapat di atas, maka terdapat sinkronisasi, yaitu dengan waktu yang cukup siswa akan menguasai suatu materi secara tuntas. Beranjak dari hal tersebut, maka penulis beranggapan bahwa melalui kegiatan ekstrakurikuler, siswa dapat mempelajari huruf hiragana secara tuntas.

2. Pendapat yang dikemukakan oleh Lathuheru (1988 : 10), bahwa “Permainan merupakan alat pendidikan yang mampu menjadikan pembelajaran lebih berkesan dalam kehidupan pembelajar.”

Berdasarkan pendapat di atas dan didukung oleh karakteristik dari teknik permainan ”Tempel Huruf”, maka penulis beranggapan bahwa teknik permainan ”Tempel Huruf” dapat menjadi media yang mampu menimbulkan antusiasme pada siswa, sehingga pembelajaran huruf hiragana akan lebih berkesan.

Beranjak dari dua anggapan dasar di atas, maka penulis beranggapan bahwa dengan kegiatan ekstrakurikuler dan permainan ”Tempel Huruf” yang diterapkan pada proses pembelajaran huruf hiragana, maka siswa dapat mempelajari huruf hiragana secara tuntas disertai dengan suasana belajar yang lebih berkesan dan menyenangkan.

1.7 Hipotesis

Berdasarkan anggapan dasar yang telah ditetapkan, maka dalam mengungkapkan masalah dalam penelitian ini, penulis menggunakan hipotesis :

1. Hipotesis nol (H_o), yang dapat membuktikan bahwa penggunaan teknik permainan ”Tempel Huruf” tidak memiliki kontribusi yang berarti dalam meningkatkan penguasaan huruf hiragana.
2. Hipotesis alternatif (H_a), yang dapat membuktikan bahwa penggunaan teknik permainan ”Tempel Huruf” memiliki kontribusi yang berarti dalam meningkatkan penguasaan huruf hiragana.

1.8 Populasi dan Sampel

1.8.1 Populasi

Menurut Sukardi (2003 : 53), “Populasi pada prinsipnya adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam suatu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian.” Yang dijadikan populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK Negeri I Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler bahasa Jepang. Berdasarkan hasil observasi, jumlah populasi penelitian ini sebanyak 81 orang, terdiri dari 71 orang siswa kelas X dan 10 orang siswa kelas XI.

1.8.2 Sampel

Menurut Sukardi (2003 : 54), “Sampel atau cuplikan adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data.” Yang dijadikan sampelnya adalah 10 orang siswa kelas XI SMK Negeri I Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler bahasa Jepang, dengan pengambilan sampel menggunakan teknik purposif, dengan pertimbangan mereka telah mempelajari huruf hiragana dari あ sampai dengan ん.

1.9 Variabel Penelitian

Sugiyono (2003 : 2) berpendapat, “Variabel penelitian merupakan gejala yang menjadi fokus peneliti untuk diamati.” Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu :

- a. variabel bebas (X) adalah nilai perolehan siswa pada saat pre test.
- b. variabel terikat (Y) adalah nilai perolehan siswa pada saat post test.

1.10 Instrumen Penelitian

Menurut Sutedi (2004 : 36), “Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian, baik berupa data kualitatif maupun kuantitatif.”

Dalam penelitian ini digunakan beberapa instrumen penelitian, yaitu :

- a. Angket

Menurut Sanafiah dikutip dalam Khisnawati (2006 : 12), ‘Angket adalah pengumpulan data melalui daftar pertanyaan yang disusun, disebarkan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari sumber data berupa responden.’

Pembagian angket dilaksanakan dua kali, yaitu pada pertemuan pertama dan pertemuan keempat. Pembagian angket I bertujuan untuk mengetahui kesan siswa terhadap huruf hiragana yang sebelumnya pernah mereka pelajari.

Pembagian angket II bertujuan untuk mengetahui kesan dan masukan dari siswa terhadap kegiatan pembelajaran huruf hiragana dengan menggunakan teknik permainan ”Tempel Huruf”.

b. Tes.

Menurut Arikunto (1997 : 127), “Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.” Tes dilakukan sebanyak enam kali, yang terdiri dari satu kali pre test, empat kali tes kecil dan satu kali post test. Pre test digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam penguasaan huruf hiragana sebelum diterapkannya teknik permainan ”Tempel Huruf”. Pelaksanaannya dilakukan pada pertemuan pertama. Tes kecil digunakan sebagai sarana latihan dari materi yang telah dipelajari. Pelaksanaannya dilakukan di akhir pertemuan pertama hingga terakhir. Sedangkan post test digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam penguasaan huruf hiragana sesudah diterapkannya teknik permainan ”Tempel Huruf”. Pelaksanaannya dilakukan pada pertemuan terakhir, yakni pertemuan ke-empat.

c. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik yang dapat menghasilkan data di lapangan secara lebih objektif. Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan kegiatan guru dan siswa di dalam melakukan kegiatan belajar mengajar huruf Hiragana dengan menggunakan media “Tempel Huruf”. Observasi yang dilakukan meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pengajaran huruf hiragana pada siswa kelas XI SMK Negeri I Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler bahasa Jepang.

1.11 Analisis Data

Dalam penelitian ini dilakukan beberapa langkah untuk menganalisis data, yaitu :

a. Membagikan angket I

Angket ini berguna untuk mendukung data lain yang diperlukan dalam penelitian ini. Pembagian angket I bertujuan untuk mengetahui kesan siswa terhadap huruf hiragana yang sebelumnya pernah mereka pelajari.

b. Melaksanakan pre test.

Test ini dilakukan sebelum memulai pembelajaran huruf hiragana dengan menggunakan teknik permainan "Tempel Huruf". Tujuannya adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam penguasaan huruf hiragana sebelum diterapkannya teknik permainan "Tempel Huruf". Pelaksanaannya dilakukan pada pertemuan pertama.

c. Melaksanakan tes kecil.

Tes kecil digunakan sebagai sarana latihan dari materi yang telah dipelajari. Pelaksanaannya dilakukan di akhir pertemuan pertama sampai terakhir.

d. Melaksanakan post test.

Test ini dilakukan setelah pembelajaran huruf hiragana dengan menggunakan teknik permainan "Tempel Huruf" selesai. Tujuannya adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam penguasaan huruf hiragana sesudah diterapkannya teknik permainan "Tempel Huruf". Pelaksanaannya dilakukan pada pertemuan terakhir, yakni pertemuan ke-empat.

e. Membagikan angket II.

Angket ini berguna untuk mendukung data lain yang diperlukan dalam penelitian ini. Pembagian angket II bertujuan untuk mengetahui kesan dan masukan dari siswa terhadap kegiatan pembelajaran huruf hiragana dengan menggunakan teknik permainan "Tempel Huruf".

f. Menganalisis data

Data dalam penelitian ini dianalisis secara manual.

g. Mengambil kesimpulan

Setelah data-data yang diperoleh dianalisis, maka akhirnya dapat diambil kesimpulan dari penelitian.

1.12 Sistematika Pembahasan

Bab I berisi tentang pendahuluan di dalamnya meliputi latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian, anggapan dasar, hipotesis, populasi dan sampel, variabel penelitian, instrumen penelitian, analisis data serta sistematika pembahasan.

Bab II berisi tentang uraian tentang landasan teori dan konsep yang berkaitan dengan teknik permainan "Tempel Huruf" untuk meningkatkan penguasaan huruf hiragana. Diantaranya landasan teori mengenai huruf hiragana, yang mencakup sejarah huruf hiragana, aturan-aturan penulisan huruf hiragana. Selain itu, landasan teori tentang media pembelajaran, yang mencakup definisi media pembelajaran, jenis media pembelajaran, kriteria pemilihan media

pembelajaran, prosedur penggunaan media pembelajaran, fungsi dan manfaat media pembelajaran. Lalu landasan teori mengenai teknik permainan “Tempel Huruf” itu sendiri, yang mencakup definisi teknik permainan “Tempel Huruf” dan tata cara teknik permainan “Tempel Huruf”. Selain itu, dikemukakan juga landasan teori yang berupa penelitian-penelitian yang telah dilakukan terdahulu maupun konsep-konsep yang dikemukakan oleh para ahli pendidikan.

Bab III berisi tentang metodologi penelitian yang membahas mengenai metode penelitian, paradigma penelitian, variabel penelitian, data dan sumber data penelitian, lokasi, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, desain dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran huruf hiragana, instrumen penelitian serta teknik pengolahan data.

Bab IV berisi tentang hasil penelitian yang membahas mengenai deskripsi data, analisis data yang terdiri dari analisis tes, jawaban dan angket, serta pembahasan hasil penelitian.

Bab V merupakan bab terakhir, berisi tentang kesimpulan hasil-hasil penelitian teknik permainan “Tempel Huruf” untuk meningkatkan penguasaan huruf hiragana, baik yang berupa kesimpulan hasil kajian teoretis maupun kesimpulan hasil penelitian yang telah dilaksanakan serta rekomendasi-rekomendasi praktis dalam pengajaran huruf hiragana yang didasarkan pada temuan-temuan hasil penelitian.