

## **HIRAGANA (Penelitian Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2014/2015).”**

### **A. Rumusan Masalah Penelitian**

Suatu penelitian perlu dibuat suatu rumusan masalah agar pembahasan lebih sistematis dan berguna sebagai pengarah penelitian. Berdasarkan pada pertimbangan tersebut, maka rumusan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penguasaan huruf hiragana siswa sebelum menggunakan teknik permainan dalam buku *Japanese For Young People*?
2. Bagaimana penguasaan huruf hiragana siswa setelah menggunakan teknik permainan dalam buku *Japanese For Young People*?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan teknik permainan dalam buku *Japanese For Young People*?

### **B. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penguasaan huruf hiragana siswa sebelum menggunakan teknik permainan dalam buku *Japanese For Young People*.
2. Untuk mengetahui penguasaan huruf hiragana siswa setelah menggunakan teknik permainan dalam buku *Japanese For Young People*.
3. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan teknik permainan dalam buku *Japanese For Young People*.

### **C. Manfaat Penelitian**

Apabila tujuan penelitian yang dikemukakan di atas dapat tercapai, peneliti berharap penelitian ini akan memberikan manfaat sebagai berikut :

#### **a. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan sebagai salah satu media pengajaran yang dapat digunakan untuk peningkatan kualitas pembelajaran huruf hiragana.