

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstrak	i
Kata Pengantar	xvi
Ucapan Terima Kasih.....	xvii
Daftar Isi	xix
Daftar Tabel	xxii
Daftar Gambar.....	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Huruf Hiragana	9
1. Pengertian dan Sejarah Huruf Hiragana.....	9
2. Fungsi Huruf Hiragana	9
3. Kesulitan yang Terjadi di Lapangan dalam Mempelajari Huruf Hiragana	11
4. Pembelajaran Huruf Hiragana.....	13
B. Model Pembelajaran Kooperatif	16
1. Pengertian Model Pembelajaran	16
2. Model Pembelajaran Kooperatif	17
3. <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	20

a.	Pengertian TGT.....	20
b.	Komponen-komponen dalam Model Pembelajaran TGT	21
c.	Langkah-langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran TGT	22
d.	Implementasi Model Pembelajaran TGT	25
C.	Media Pembelajaran.....	26
1.	Pengertian Media Pembelajaran.....	26
2.	Klasifikasi Media Pembelajaran	27
3.	Pembelajaran dengan Media Permainan	28
4.	Permainan <i>Fukuwarai</i> Sebagai Media Pembelajaran Huruf <i>Hiragana</i>	29
D.	Penelitian Terdahulu	33
BAB III METODE PENELITIAN		34
A.	Desain Penelitian	34
B.	Partisipan.....	36
C.	Populasi dan Sampel	36
1.	Populasi.....	36
2.	Sampel.....	37
D.	Instrumen Penelitian	37
1.	Tes.....	38
2.	Angket.....	47
E.	Prosedur Penelitian	50
1.	Tahap Awal	50
2.	Tahap Pelaksanaan	51
3.	Tahap Akhir (Kesimpulan)	54
F.	Analisis Data.....	54
1.	Pengolahan Data Statistik	55
2.	Pengolahan Data Angket.....	58
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		60
A.	Temuan Penelitian	60
1.	Kelas Eksperimen	61

2. Kelas Kontrol	79
B. Pembahasan Penelitian.....	87
1. Analisis Data <i>Pre-test</i>	88
2. Analisis Data <i>Post-test</i>	92
3. Analisis Kriteria Efektivitas Pembelajaran	97
4. Analisis Data Angket	100
5. Pengujian Hipotesis Penelitian	109
6. Pembahasan.....	110
 BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	 114
A. Simpulan	114
B. Implikasi	115
C. Rekomendasi.....	116
 DAFTAR PUSTAKA	 118
 LAMPIRAN	
 RIWAYAT HIDUP	