

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Mempelajari bahasa asing yang menggunakan huruf non-romawi, salah satunya yaitu bahasa Jepang, unsur paling awal yang harus dipelajari oleh siswa adalah huruf atau *moji* (Nugroho, 2011, hlm.1). Menurut Darjat (2007, hlm. 2), huruf Jepang terdiri dari 3 jenis yaitu huruf Hiragana, Katakana, dan Kanji. Hiragana digunakan untuk menulis kata-kata bahasa Jepang asli, sedangkan katakana digunakan untuk menulis kata serapan dari bahasa asing. Kanji merupakan lambang dan setiap hurufnya memiliki makna sendiri (Sunarti dkk, 2016, hlm. 10).

Pembelajaran bahasa Jepang yang diberikan pada pembelajar pemula masih dalam taraf atau tingkat dasar. Hal yang paling penting dalam mempelajari bahasa Jepang yaitu mengenal baik huruf Katakana dan Hiragana (Prayoga, 2015, hlm. 151). Hisayoshi (2003, hlm. 47) mengatakan bahwa intruksi pembelajaran hiragana adalah salah satu tugas utama bimbingan pengajaran bahasa Jepang pada periode masuk sekolah dasar. Selain itu Ogawa dalam Yusa dan Yuliana (2013, hlm. 111) menyampaikan bahwa langkah awal dalam belajar bahasa Jepang adalah mempelajari huruf Hiragana, karena lebih mudah dipelajari jika dibandingkan dengan huruf Katakana dan Kanji. Dari pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa huruf tahapan pertama yang diajarkan kepada siswa adalah huruf hiragana. Huruf hiragana memiliki keistimewaan yang berbeda dengan huruf Jepang yang lain. Huruf hiragana terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004, hlm. 73).

Menurut Sutedi (2009, hlm. 32) salah satu tujuan pembelajaran bahasa Jepang di SMA adalah mengembangkan pemahaman siswa untuk dapat mengenal huruf hiragana. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam

mempelajari huruf Jepang, tidak akan lepas dengan huruf hiragana. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Hayashi dalam Rahmi (hlm. 24) bahwa setiap pembelajar yang akan mempelajari bahasa Jepang secara sistem mereka tidak bisa menghindari pembelajaran hiragana, katakana dan kanji.

Meskipun jumlah huruf hiragana tidak sebanyak kanji, banyak pembelajar pemula yang mengalami kesulitan saat mempelajarinya. Karena bagi pembelajar bahasa Jepang di Indonesia yang berlatar belakang non-kanji, hiragana memiliki banyak huruf dibandingkan dengan huruf alfabet. Haseba dkk. (2015) mengungkapkan bahwa:

“...しかし、平仮名と片仮名はそれぞれ 46 字、濁音及び半濁音を合わせてもそれぞれ 71 字、合計 142 字である。それでもアルファベットと比べれば多いものであるが、漢字と比べればはるかに少ない種類で日本語を表現することが我々は種類の多い漢字ではなく、日本語の基礎である平仮名及び片仮名に着目し...”

“...*Shikashi, hiragana to katakana wa sorezore 46 ji, dakuon oyobi handakuon o awasete mo sorezore 71 ji, goukei 142 ji dearu. Soredemo arufabetto to kurabereba ooi monodearuga, kanji to kurabereba haruka ni sukunai shurui de nihongo o hyougen suru koto ga wareware wa shurui no ooi kanji dewa naku, nihongo no kisodearu hiragana oyobi katakana ni chakumokushi...*”. (Namun, terdapat hiragana dan katakana masing-masing berjumlah 46, dan apabila ditambah dengan dakuon dan handakuon masing-masing menjadi 71 huruf, dan totalnya menjadi 142 huruf. Meskipun demikian, hal tersebut menunjukkan bahwa kita biasanya mengungkapkan bahasa Jepang bukan dengan huruf kanji yang jenisnya banyak, namun dengan dasar dari bahasa Jepang itu sendiri yakni hiragana dan katakana meski huruf tersebut dibandingkan dengan huruf alphabet lebih banyak namun apabila dibandingkan dengan kanji lebih sedikit).

Berdasarkan hasil diskusi pada tanggal 19 Februari 2018 dengan guru mata pelajaran bahasa Jepang di kelas XII IPA SMAN 1 Lembang tahun ajaran 2018/2019 diperoleh fakta bahwa, dalam proses pembelajaran bahasa Jepang masih banyak siswa yang belum menguasai huruf hiragana.

Berdasarkan pada permasalahan yang ditemukan pada saat observasi pada tanggal 26 Februari sampai 12 April 2018 di SMAN 1 Lembang di kelas XII IPA 4 tahun ajaran 2018/2019, diketahui bahwa di kelas tersebut pada pembelajaran bahasa Jepang masih menggunakan romaji. Karena tidak diajarkan secara intensif di kelas, siswa pun banyak yang tidak hafal dengan huruf hiragana.

Pada saat dilakukan observasi diperoleh bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran hiragana hanya menggunakan buku/media cetak. Penggunaan media dan metode yang kurang menarik membuat siswa cenderung merasa bosan dan tidak tertarik dengan materi pelajaran. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa.

Selain itu, berdasarkan hasil angket studi pendahuluan kepada beberapa siswa di kelas XII IPA tahun ajaran 2018/2019, diperoleh sebesar 72,5% siswa beranggapan bahwa hiragana dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah pembelajaran yang tidak mudah, sedangkan 25% siswa beranggapan bahwa hiragana dalam pembelajaran bahasa Jepang tidak begitu mudah. Kesulitan yang dialami siswa terhadap huruf hiragana dalam pembelajaran bahasa Jepang diantaranya adalah kesulitan dalam membaca huruf 77,5%, kesulitan menuliskan huruf dengan urutan yang benar 75%, kesulitan menghafal huruf 85% dan kesulitan dalam membedakan huruf yang mirip 82,5%.

Dalam proses pembelajaran di dalam kelas, guru mempunyai peranan yang besar guna terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, seorang guru dituntut mempunyai kreatifitas dalam pembelajaran. Pembelajaran yang semata-mata masih berfokus pada guru pada akhirnya akan berimplikasi pada siswa yang tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mengakibatkan berbagai kesulitan belajar. Menurut Silberman (2006, hlm. 9), belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja peserta didik.

Dea Rachmawati, 2018

EFEKTIVITAS MNEMONIK BERBASIS APLIKASI ANDROID TERHADAP MNEMONIK BERBASIS KARTU GAMBAR DALAM PENGUASAAN HURUF HIRAGANA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Karena pendidik atau seorang guru adalah seorang desainer yang bertugas mendesain/merancang pembelajaran sehingga apa yang disajikan menjadi efektif. Sedangkan peserta didik menjadi arsitek yang membangun pengetahuan dan wawasan mereka sendiri dalam proses belajar. Menurut Peter Kline dalam Akhwat (2016, hlm. 4), belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan. Hal senada juga diungkapkan oleh Hernowo dalam Akhwat (2016, hlm.4), “*Learning is most effective when it’s fun*”.

Berdasarkan penjelasan di atas, untuk mengatasi kesulitan itu, dapat disimpulkan bahwa diperlukan metode dan media yang menarik dan praktis untuk membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan huruf hiragana. Karena dengan memilih metode dan media pembelajaran yang menarik dan praktis siswa akan lebih antusias, tidak merasa bosan, bisa belajar dimanapun, kapanpun, dan mudah mengingat huruf hiragana.

Huruf Kana harus dipelajari dengan ketekunan, keseriusan, dan latihan sebanyak mungkin serta tidak terlepas dari daya ingatan yang kuat sehingga pembelajar tidak akan menemukan kesulitan dan mereka bisa merasakan sesuatu yang menyenangkan. Usaha yang perlu dilakukan untuk mengatasi masalah hafalan pada siswa menurut Buzan (2002, hlm.5) adalah menggunakan metode mnemonik. Metode mnemonik adalah cara menghafal dengan menggunakan dua prinsip utama, yaitu imajinasi dan asosiasi.

Hal ini kemudian diperkuat oleh Higbee dalam Anshorullah (2008, hlm. 21) yang menyatakan bahwa kemampuan untuk mengingat sesungguhnya tergantung pada metode yang digunakan, serta bagaimana latihan yang dilakukan dengan metode mengingat itu, metode ini secara tidak langsung merujuk kepada mnemonik.

Anshorulloh (2008, hlm. 8) menyatakan bahwa metode mnemonik memiliki teknik yang bervariasi untuk menyelesaikan problem ingatan seperti untuk mengingat barang-barang yang banyak bisa digunakan teknik pancang, untuk menghafal pidato bisa dibantu dengan teknik loci. Metode ini telah dirasakan manfaatnya dalam rangka mengoptimalkan daya ingat, seperti yang dilakukan oleh para orator Yunani untuk menghafalkan teks orasinya dengan cara menggunakan teknik loci.

Metode mnemonik memiliki beberapa keterbatasan, metode ini sulit untuk diterapkan pada bentuk yang abstrak (Higbee dalam Anshorullah, 2008 hlm.23) oleh sebab itu jalan keluarnya adalah mengganti bentuk yang abstrak itu ke dalam bentuk yang lebih konkrit.

Metode ini cukup mudah untuk diaplikasikan, bahkan karena metodenya yang menantang akan membuat anak tertarik untuk belajar. Metode mnemonik yang mengikuti cara otak bekerja memungkinkan akan mampu memaksimalkan hasil yang akan dicapai siswa terhadap penguasaan huruf hiragana.

Metode mnemonik tentu saja bukan metode yang berdiri sendiri tanpa diperkuat oleh media yang menunjang. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi kelengkapan sarana atau media yang digunakan. Pembelajar bahasa asing/bahasa Jepang memerlukan *shigeki* (stimulus) yaitu sesuatu yang bisa membangkitkan minat mereka (Lensun, 2016, hlm. 108). Karena itu seorang pengajar, perlu membekali dirinya dengan pengetahuan yang baik tentang bidang studi yang harus diajarkannya dan mempersiapkan model pembelajaran yang lebih inovatif, termasuk cara pengajaran, media pengajaran dan lain-lain, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, tidak terlepas dari media pembelajaran yang menunjang. Nita (2012, hlm. 1) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Proses pembelajaran hiragana harus dikemas semenarik mungkin, salah satunya dengan menggunakan metode mnemonik berbasis gambar.

Penelitian pembelajaran hiragana menggunakan metode mnemonik berbasis gambar sudah banyak dilakukan, salah satunya Firdaus (2016) yang menggunakan teknik asosiasi (Mnemonik) dengan menggunakan media gambar. Pada penelitian tersebut diketahui bahwa siswa yang menggunakan teknik asosiasi gambar dapat meningkatkan penguasaan huruf hiragana dengan lebih baik.

Selain Wildan, terdapat pula penelitian yang serupa yang dilakukan oleh Thompson dan Wakefield (1996) dengan menggunakan kartu bergambar sebagai medianya. Thompson dan Wakefield mengungkapkan bahwa efektivitas metode mnemonik kemungkinan akan hilang jika apa yang dipelajari tidak diterapkan dalam waktu seminggu atau lebih.

Selain menggunakan media gambar, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang semakin canggih, metode mnemonik juga dikemas dalam perangkat/aplikasi yang lebih canggih. Seperti halnya pada penelitian yang dilakukan oleh Matsunaga (2003). Pada penelitian tersebut digunakan program komputer versi modifikasi dari freeware yang awalnya dibuat oleh Hatasa dkk, modifikasi program dilakukan sehingga ada empat versi di mana setiap hiragana dapat diperkenalkan dengan: (a) isyarat gambar dan isyarat suara ($P + S$), (b) hanya isyarat gambar (P), (c) hanya isyarat suara (S), atau (d) tanpa isyarat (*flashcard*) (F). Penelitian tersebut meneliti tentang jangka pendek dan jangka panjang efek gambar dan suara mnemonik pada mengingat hiragana oleh peserta didik bahasa Jepang sebagai bahasa asing. Pada penelitian tersebut ditemukan bahwa mnemonik dengan isyarat gambar + isyarat suara lebih efektif. Kemudian diketahui bahwa asosiasi yang tidak ambigu antara suara dan gambar untuk metode mnemonik menjadi lebih efektif setidaknya untuk retensi jangka pendek. Kemudian dikatakan bahwa metode mnemonik efektif tetapi efektivitasnya sebagian besar memudar jika tanpa adanya latihan. Ia menunjukkan pentingnya berlatih untuk retensi jangka panjang hiragana.

Selain penelitian Matsunaga yang menggunakan program komputer sebagai media pembelajarannya, ada juga penelitian yang dilakukan oleh Sunarti dkk. (2016). Penelitian ini membuat aplikasi berbasis Android untuk pembelajaran huruf kana. Aplikasi yang dibangun berbasis Android tersebut dapat diinstal pada perangkat oleh

masyarakat. Aplikasi tersebut di uji pada Android 4.1 *Jelly Bean* dan Android 5.0 *Lollipop*. Pada penelitian tersebut diharapkan minat untuk memulai belajar bahasa Jepang menjadi tinggi.

Penelitian tentang mnemonik juga dilakukan oleh Atkinson (1975). Penelitian ini meneliti tentang pembelajaran kosakata dengan salah satu teknik mnemonik yaitu metode kata kunci, dengan berbantuan program komputer. Menurut Atkinson (1975), metode kata kunci adalah prosedur mnemonik untuk mengasosiasikan sebuah kata asing dengan terjemahannya. Penelitian tersebut membuktikan bahwa metode kata kunci yang diterapkan efektif untuk meningkatkan kemampuan memori siswa ketika mempelajari bahasa-bahasa asing.

Penelitian metode mnemonik teknik kata kunci juga dilakukan oleh Hall, dkk (1981). Penelitian ini untuk membuktikan hasil penelitian yang dilakukan oleh Atkinson (1975), dan menemukan beberapa keterbatasan metode kata kunci mnemonik untuk pembelajaran kosakata bahasa asing.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran hiragana menggunakan metode mnemonik dapat diaplikasikan menggunakan berbagai macam media diantaranya yaitu media gambar dan media program komputer atau aplikasi perangkat *mobile*. Pada penelitian tersebut ditemukan kesimpulan yang berbeda-beda, seperti yang dikemukakan oleh Matsunaga (2003, hlm. 39) bahwa asosiasi yang tidak ambigu antara suara dan gambar untuk metode mnemonik menjadi lebih efektif. Namun, metode mnemonik efektif, tetapi efektivitas metode mnemonik kemungkinan akan hilang jika apa yang dipelajari tidak diterapkan dalam waktu seminggu atau lebih (Thompson dan Wakefield, 1996, hlm. 13). Kemudian Atkinson dan Rough (1975, hlm.825) menyatakan bahwa subjek berperforma terbaik ketika diminta untuk menghasilkan tautan perumpamaan mereka sendiri. Selanjutnya James W. Hall dkk. (1981, hlm. 357) berpendapat bahwa metode tersebut dapat menjadi berguna asalkan digunakan secara selektif bersamaan dengan metode belajar yang lain atau seorang siswa mungkin mendapat keuntungan dengan terlebih dahulu menerapkan strategi yang dihasilkan sendiri untuk belajar, kemudian menerapkan metode tersebut terhadap item yang tampak sangat sulit.

Oleh karena itu, berdasarkan hal di atas, maka peneliti ingin membandingkan efektivitas metode pembelajaran mnemonik berbasis aplikasi Android terhadap metode mnemonik berbasis media gambar sebagai upaya mengoptimalkan kemampuan siswa khususnya dalam penguasaan huruf hiragana. Agar dapat membandingkan keduanya, penulis akan menggunakan metode pembelajaran mnemonik dengan dua media pembelajaran yang berbeda (media gambar dan media aplikasi Android) pada dua kelompok sampel yang berbeda pula. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Lembang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, mendorong peneliti untuk mengadakan suatu penelitian dengan judul, “Efektivitas Mnemonik berbasis Aplikasi Android terhadap Mnemonik berbasis Gambar dalam Penguasaan Huruf Hiragana (Penelitian Eksperimen Murni Terhadap Siswa SMAN 1 Lembang Kelas XII IPA 4 Tahun Ajaran 2018/2019)”.

1.2. Rumusan Masalah

Agar lebih sistematis dan terarah suatu penelitian maka diperlukan perumusan masalah, sebab itu penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Bagaimana kemampuan penguasaan huruf hiragana pada siswa kelas XII IPA 4 SMA Negeri 1 Lembang tahun ajaran 2018/2019 sebelum diterapkan metode mnemonik berbasis aplikasi android?
- b. Bagaimana kemampuan penguasaan huruf hiragana pada siswa kelas XII IPA 4 SMA Negeri 1 Lembang tahun ajaran 2018/2019 sesudah diterapkan metode mnemonik berbasis aplikasi android?
- c. Apakah terdapat perbedaan kemampuan penguasaan huruf hiragana siswa kelas XII IPA 4 SMA Negeri 1 Lembang tahun ajaran 2018/2019 yang diterapkan metode mnemonik berbasis aplikasi android terhadap metode mnemonik berbasis kartu gambar?

- d. Bagaimana tanggapan siswa kelas XII IPA 4 SMA Negeri 1 Lembang tahun ajaran 2018/2019 terhadap penggunaan metode mnemonik berbasis aplikasi android dan metode mnemonik berbasis kartu gambar dalam meningkatkan penguasaan huruf hiragana?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, penulis membatasi masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Penelitian ini dibatasi kepada siswa kelas XII IPA 4 SMAN 1 Lembang tahun ajaran 2018/2019
- b. Huruf Hiragana yang digunakan menggunakan asosiasi gambar dibatasi hanya huruf hiragana あーん.
- c. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbandingan kemampuan siswa kelas XII IPA 4 SMAN 1 Lembang tahun ajaran 2018/2019 dalam menguasai huruf hiragana yang diterapkan metode mnemonik berbasis aplikasi android dengan yang diterapkan metode mnemonik berbasis kartu gambar
- d. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan dalam menguasai huruf hiragana antara siswa kelas XII IPA 4 SMA Negeri 1 Lembang tahun ajaran 2018/2019 yang menggunakan metode mnemonik berbasis aplikasi android dengan metode mnemonik berbasis kartu gambar
- e. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbandingan efektivitas metode mnemonik berbasis aplikasi android terhadap metode mnemonik berbasis kartu gambar dalam pembelajaran huruf hiragana
- f. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa kelas XII IPA 4 SMA Negeri 1 Lembang tahun ajaran 2018/2019 terhadap penggunaan metode mnemonik berbasis aplikasi android dan metode mnemonik berbasis kartu gambar dalam meningkatkan penguasaan huruf hiragana.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Mengetahui kemampuan penguasaan huruf hiragana pada siswa kelas XII IPA 4 SMA Negeri 1 Lembang tahun ajaran 2018/2019 sebelum diterapkan metode mnemonik berbasis aplikasi android.
- b. Mengetahui kemampuan penguasaan huruf hiragana pada siswa kelas XII IPA 4 SMA Negeri 1 Lembang tahun ajaran 2018/2019 sesudah diterapkan metode mnemonik berbasis aplikasi android.
- c. Mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan penguasaan huruf hiragana siswa kelas XII IPA 4 SMA Negeri 1 Lembang tahun ajaran 2018/2019 yang diterapkan metode mnemonik berbasis aplikasi android terhadap metode mnemonik berbasis kartu gambar.
- d. Mengetahui tanggapan siswa kelas XII IPA 4 SMA Negeri 1 Lembang tahun ajaran 2018/2019 terhadap penggunaan metode mnemonik berbasis aplikasi android dan metode mnemonik berbasis kartu gambar dalam meningkatkan penguasaan huruf hiragana.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a. Manfaat teoritis

Secara umum, penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan pendidikan bahasa Jepang di Indonesia. Khususnya memberikan informasi serta alternative mengenai penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan. Selain itu, untuk mencari pemecahan masalah media pembelajaran dalam mempelajari huruf Hiragana. Serta meningkatkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Manfaat Secara Praktis

Manfaat dari penelitian ini secara jelas dapat diuraikan sebagai berikut :

1) Bagi peneliti :

Setelah penelitian ini dilaksanakan, peneliti dapat mengetahui ada tidaknya perbandingan metode mnemonik berbasis aplikasi android dan metode mnemonik berbasis gambar terhadap penguasaan huruf Hiragana siswa sehingga dapat mengembangkan kreativitas mengajar di masa yang akan datang. Selain itu, dapat juga dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya jika masih terdapat kekurangan atau muncul masalah baru dalam penelitian ini.

2) Bagi siswa

Diharapkan dapat memudahkan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang, khususnya huruf Hiragana dasar, memberikan metode dan media pembelajaran yang berbeda dalam proses pembelajaran, dan meningkatkan aktivitas siswa pada mata pelajaran bahasa Jepang, serta menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, sehingga minat siswa meningkat yang tentunya berpengaruh terhadap nilai mata pelajaran bahasa Jepang.

3) Bagi guru

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran dengan tujuan agar menarik minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Sehingga guru bisa lebih kreatif dan inovatif dalam menyajikan materi dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang tingkat dasar.

4) Bagi peneliti selanjutnya

Dapat digunakan sebagai bahan acuan dan pertimbangan penelitian selanjutnya yang sejenis.

1.6. Struktur Organisasi Skripsi

Laporan hasil penelitian ini di dalamnya akan meliputi lima bab, diantaranya :

Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini penulis memaparkan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

Bab II Landasan Teori

Dalam bab ini penulis mengurai teori-teori yang dijadikan acuan dalam penelitian ini.

Bab III Metodologi Penelitian

Dalam bab ini penulis menjelaskan metode penelitian yang akan digunakan, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, serta instrumen penelitian.

Bab IV Analisis Data dan Pembahasan

Pada bab ini memuat analisis data dan pembahasannya yang berupa laporan eksperimen, teknik pengolahan data statistik, dan teknik pengolahan data angket.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini memuat tentang hasil dari penelitian yang sudah dilakukan dan menghasilkan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya