

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
SINOPSIS	vi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan dan Batasan Masalah.....	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	10
D. Metode Penelitian.....	12
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Huruf <i>Hiragana</i>	15
B. Pembelajaran.....	20
C. Media Pembelajaran.....	22
D. Media Permainan.....	24

E. Permainan <i>Sugoroku</i> dan <i>Board Game</i>	27
F. Cerita yang Digunakan dalam Permainan.....	29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	35
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	35
C. Instrumen Penelitian.....	37
1. Instrumen Skala Penilaian.....	37
2. Instrumen Tes.....	38
• Validitas Butir Soal.....	39
• Reliabilitas.....	41
• Indeks Kesukaran.....	42
• Daya Pembeda.....	44
3. Instrumen Angket.....	47
D. Teknik Pengumpulan Data.....	47
E. Teknik Pengolahan Data.....	47
F. Langkah-langkah Penelitian.....	48

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Perencanaan Pembelajaran Menulis Huruf <i>Hiragana</i> Menggunakan Media <i>Story Board Game</i>	
1. Media <i>Story Board Game</i>	49
2. Pembuatan RPP.....	59

B. Proses Pembelajaran Menulis Huruf <i>Hiragana</i> Menggunakan Media <i>Story Board Game</i>	60
C. Hasil Pembelajaran Menulis Huruf <i>Hiragana</i> Menggunakan Media <i>Story Board Game</i>	63
D. Tanggapan Pembelajar Terhadap Penggunaan Media <i>Story Board Game</i> untuk Pembelajaran Menulis Huruf <i>Hiragana</i>	68

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	73

DAFTAR PUSTAKA	74
-----------------------------	----

LAMPIRAN-LAMPIRAN

