

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah dan Batasan Masalah.....	6
1.2.1 Rumusan Masalah .....	6
1.2.2 Batasan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	8
1.3.1 Tujuan Umum .....	8
1.3.2 Tujuan Khusus.....	8
1.4 Manfaat Penelitian .....	8
1.5 Sistematika Penulisan .....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORETIS, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS</b> .....	12
2.1 Kajian Teoretis.....	12
2.1.1 Model Pembelajaran .....	12
2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran .....	12
2.1.1.2 Pola-pola Pembelajaran .....	13
2.1.1.3 Ciri-ciri Model Pembelajaran .....	14
2.1.1.4 Model-model Pembelajaran.....	16
2.1.2 Model Pembelajaran Berbasis IT .....	19

Dewi Widiawati, 2014

*Efektifitas model pembelajaran berbasis it Dengan game bubble doushi Dalam upaya peningkatan penguasaan Perubahan kata kerja bahasa jepang*

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

2.1.2.1	Pengertian Pembelajaran Berbasis IT.....	19
2.1.2.2	Prinsip-prinsip Pembelajaran Berbasis IT.....	20
2.1.2.3	Model-model Pembelajaran Berbasis IT.....	21
2.1.2.4	Kelebihan Model Pembelajaran Berbasis IT.....	25
2.1.2.5	Kekurangan Model Pembelajaran Berbasis IT.....	26
2.1.3	Game.....	27
2.1.3.1	Pengertian <i>Game</i> .....	27
2.1.3.2	Manfaat <i>Game</i> .....	29
2.1.4	Game Puzzle ( <i>Bubble Doushi</i> ) .....	30
2.1.5	Model Pembelajaran Berbasis IT dengan <i>Game Bubble Doushi</i> .....	36
2.1.6	Perubahan Bentuk Kata Kerja dalam Bahasa Jepang.....	38
2.1.7	Penelitian Mengenai Media <i>Game</i> yang Pernah dilakukan.....	41
2.1.8	Model Pembelajaran Berbasis IT dengan <i>Game Bubble Doushi</i> dalam Upaya Peningkatan Kata Kerja Bahasa Jepang Siswa Kelas XI IPA SMAN I Lembang.....	43
2.2	Kerangka Berfikir .....	47
2.3	Hipotesis Penelitian .....	49
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>50</b>
3.1	Metode Penelitian .....	50
3.2	Desain Penelitian .....	51
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian.....	52
3.3.1	Populasi.....	52
3.3.2	Sampel .....	53
3.4	Variabel Penelitian.....	54
3.5	Instrumen Penelitian .....	54
3.6	Uji Validasi Instrumen Penelitian.....	58
3.7	Teknik Pengumpulan Data .....	63

Dewi Widiawati, 2014

*Efektifitas model pembelajaran berbasis it Dengan game bubble doushi Dalam upaya peningkatan penguasaan Perubahan kata kerja bahasa jepang*

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

3.8	Teknik Pengolahan Data.....	64
3.8.1	Data Hasil Tes Perubahan Kata Kerja Bahasa Jepang.....	64
3.8.2	Data Hasil Angket Pembelajaran Berbasis IT dengan <i>Game Bubble Doushi</i> .....	65
3.9	Prosedur Penelitian .....	66
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>69</b>
4.1	Hasil Penelitian.....	69
4.1.1	Penguasaan Perubahan Kata Kerja Bahasa Jepang dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis IT dengan <i>Game Bubble Doushi</i> .....	69
4.1.1.1	Penguasaan Perubahan Kata Kerja Bahasa Jepang Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis IT dengan <i>Game Bubble Doushi</i> .....	71
4.1.1.2	Penguasaan Perubahan Kata Kerja Bahasa Jepang Setelah Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis IT dengan <i>Game Bubble Doushi</i> .....	73
4.1.2	Penguasaan Perubahan Kata Kerja Bahasa Jepang Tanpa Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis IT dengan <i>Game Bubble Doushi</i> .....	75
4.1.2.1	Penguasaan Perubahan Kata Kerja Bahasa Jepang Sebelum Dilakukan Pembelajaran Tanpa Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis IT dengan <i>Game Bubble Doushi</i> .....	77
4.1.2.2	Penguasaan Perubahan Kata Kerja Bahasa Jepang Setelah Dilakukan Pembelajaran Tanpa Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis IT dengan <i>Game Bubble Doushi</i> .....	79
4.1.3	Peningkatan Penguasaan Perubahan Kata Kerja Bahasa Jepang Setelah Dilakukan Pembelajaran Dengan	

dan Tanpa Model Pembelajaran Berbasis IT dengan <i>Game Bubble Doushi</i> .....	81
4.1.3.1 Peningkatan Penguasaan Perubahan Kata Kerja Bahasa Jepang Kelas Eksperimen .....	81
4.1.3.2 Peningkatan Penguasaan Perubahan Kata Kerja Bahasa Jepang Kelas Kontrol.....	82
4.1.3.3 Perbedaan Peningkatan Penguasaan Perubahan Kata Kerja Bahasa Jepang antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	84
4.1.4 Perbedaan Penguasaan Perubahan Kata Kerja Bahasa Jepang Antara Menggunakan dan Tanpa Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis IT dengan <i>Game Bubble Doushi</i> .....	87
4.1.4.1 Uji Sifat Data .....	87
4.1.4.2 Uji Hipotesis .....	93
4.1.5 Kualitas Model Pembelajaran Dengan Menggunakan Model Pembelajaran dengan <i>Game Bubble Doushi</i> dalam Pembelajaran Perubahan Kata Kerja.....	97
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	102
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	110
5.1 Kesimpulan .....	110
5.2 Saran .....	114
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	117