

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

ABSTRAK DAN RINGKASAN

KATA PENGANTAR

UCAPAN TERIMAKASIH

DAFTAR ISI.

DAFTAR TABEL

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan dan Batasan Masalah.....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
D. Definisi Operasional.....	6
1. Efektifitas.....	6
2. Media interaktif.....	6
3. Program flash.....	8
4. Manga.....	8
5. Pembelajaran.....	9
E. Metode Penelitian.....	9
1. Metode Penelitian.....	9
2. Teknik Pengumpulan Data Penelitian.....	10
3. Anggapan Dasar dan Hipotesis.....	11
4. Populasi dan sampel penelitian.....	12
5. Instrumen penelitian.....	13

Yurri Heralegina2013

Efektivitas Media Interaktif Flash Manga Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Untuk Siswa Sma (Penelitian Eksperimen Semu Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium UPI Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

a. Tes.....	13
b. Angket.....	13
6. Waktu dan tempat penelitian.....	14
7. Prosedur penelitian.....	14
F. Sistematika Penulisan.....	15
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	16
A. Pembelajaran.....	16
1. Hakikat Pembelajaran.....	16
2. Pendekatan Pembelajaran.....	20
3. Pembelajaran Berbasis Multimedia.....	21
4. Media Pembelajaran.....	21
B. Media Interaktif Flash.....	28
1. Konsep Multimedia.....	28
2. Media interaktif.....	33
3. Program flash.....	34
C. Kosakata	34
1. Kosakata Bahasa Jepang.....	35
2. Penguasaan Kosakata.....	38
D. Penelitian Terdahulu.....	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	46
A. Metode dan desain penelitian.....	46
B. Desain eksperimen.....	47
C. Populasi dan sampel penelitian.....	47
1. Populasi penelitian.....	47
2. Sample penelitian.....	48

Yurri Heralegina2013

Efektivitas Media Interaktif Flash Manga Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Untuk Siswa Sma (Penelitian Eksperimen Semu Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium UPI Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

D.	Instrumen penelitian.....	48
1.	Jenis instrument.....	48
a.	Tes	49
b.	Angket	50
2.	Uji Kelayakan Instrumen.....	50
3.	Teknik Pengolahan Data.....	56
E.	Waktu penelitian.....	58
F.	Prosedur penelitian.....	59
1.	Perencanaan.....	59
2.	Pelaksanaan.....	59
3.	Pengolahan data dan menarik kesimpulan.....	60
BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN		61
A.	Deskripsi hasil penelitian.....	61
1.	Analisis Data Tes (Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian Pertama).....	61
2.	Analisis Data Angket (Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian Kedua).....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		81
A.	Kesimpulan.....	81
B.	Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....		84
LAMPIRAN		
RIWAYAT HIDUP		

Yurri Heralegina2013

Efektivitas Media Interaktif Flash Manga Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Untuk Siswa Sma (Penelitian Eksperimen Semu Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium UPI Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu