

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAKT	ii
ABSTRAKSI	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4

BAB II KAJIAN TEORETIS

A. Kosakata	
1. Pengertian Kosakata	6
2. Pembagian Kosakata	7
3. Nomina	10
4. Pembelajaran Kosakata di SMA/SMK	13
B. Media Pembelajaran	
1. Pengertian Media Pembelajaran	15
2. Klasifikasi Media Pembelajaran	16
C. Permainan	
1. Hakikat Permainan	18

TRI MARYANA, 2014.

PENGUNAAN MEDIA MEMORY GAMES DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN

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

2. Permainan untuk Pembelajaran Bahasa Asing	19
3. Permainan Kartu <i>Memory Games</i>	22
1) Variasi Pola <i>Memory Games</i>	23
2) Langkah-langkah Permainan <i>Memory Games</i>	25
3) Kelebihan dan Kekurangan <i>Memory Games</i>	26
D. Kerangka Berpikir	27
E. Hipotesis	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode dan Desain Penelitian	29
B. Variabel Penelitian	29
C. Populasi dan Sampel Penelitian	29
D. Tempat dan Waktu Penelitian	30
E. Instrumen Penelitian	30
F. Teknik Pengumpulan Data	31
G. Teknik Pengolahan Data	31
H. Prosedur Penelitian	32
I. Hipotesis Statistik	32
BAB IV DESKRIPSI DATA DAN HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	34
B. Analisis Data Hasil Pretest-Posttest	34
1. Uji Persyaratan Analisis	34
a. Uji Normalitas Data	34
b. Uji Homogenitas Data	35
c. Uji Signifikansi Perbedaan Rata-rata Nilai Data	35
2. Uji Hipotesis	35
C. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	36
1. Perlakuan Pertama	36
2. Perlakuan Kedua	37
3. Perlakuan Ketiga	38
D. Deskripsi Hasil Penelitian	39

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan 41

B. Saran 41

DAFTAR PUSTAKA 43

LAMPIRAN 46

RIWAYAT HIDUP