

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	xii
UCAPAN TERIMA KASIH	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan dan Batasan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
D. Definisi Operasional	7
E. Metode Penelitian	8
F. Sistematika Pembahasan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN HIPOTESIS PENELITIAN	13
A. Kajian Pustaka	13
1. Media Pembelajaran.....	13
2. Permainan Sebagai Media Pembelajaran.....	20
3. Permainan <i>Trivial Pursuit</i>	21
a. Komponen Permainan <i>Trivial Pursuit</i>	22
b. Prosedur Permainan	27
4. Hasil Penelitian Terdahulu.....	29
5. Kosakata.....	30

Atikah Rahma Wulandari, 2014

EFEKTIVITAS PERMAINAN TRIVIAL PURSUIT DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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

a.	Pengertian Kosakata.....	30
b.	Kosakata Bahasa Jepang	31
B.	Kerangka Pemikiran.....	32
C.	Hipotesis Penelitian	34
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	36
A.	Metode Penelitian	36
B.	Populasi dan Sampel Penelitian	39
C.	Tempat dan Waktu Penelitian	39
D.	Definisi Operasional	40
E.	Instrumen Penelitian	41
F.	Uji Kelayakan Instrumen	43
G.	Teknik Pengolahan Data	43
H.	Prosedur Penelitian.....	46
BAB IV	ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN.....	52
A.	Analisis Data	52
1.	Pelaksanaan Penelitian.....	52
2.	Analisis Data Penelitian	57
a.	Analisis Data Tes	57
b.	Analisis Hasil Data Angket.....	66
B.	Pembahasan	77
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN.....	82
A.	Kesimpulan	82
B.	Saran.....	83
	DAFTAR PUSTAKA	85
	LAMPIRAN	

Atikah Rahma Wulandari, 2014

EFEKTIVITAS PERMAINAN TRIVIAL PURSUIT DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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