

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	I
KATA PENGANTAR	Ii
UCAPAN TERIMA KASIH	Iii
ABSTRAK	V
SINOPSIS	viii
DAFTAR ISI	Xx
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR GAMBAR	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	2
1.2.1 Rumusan Masalah	2
1.2.2 Batasan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian	3
1.3.1 Tujuan Penelitian	3
1.3.2 Manfaat Penelitian	3
1.4 Sistematika Penulisan	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	6
2.1 Kajian Teori	6
2.1.1 Media Pembelajaran Bahasa Jepang	6
a. Pengertian	6

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran Bahasa Jepang	7
c. Manfaat Media Pembelajaran Bahasa Jepang	8
d. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Internet ..	8
2.1.2 Kanji <i>Nihongo no Nouryoku Shiken</i> N3	8
a. Pengertian Kanji	8
b. Kanji <i>Nihongo no Nouryoku Shiken</i> N3	9
2.1.3 Software Hot Potatoes	10
a. Pengertian <i>Software</i>	10
b. Pengertian <i>Software Hot Potatoes</i>	12
c. Kelebihan dan Kekurangan <i>Software Hot Potatoes</i>	12
d. Cara Penggunaan <i>Software Hot Potatoes</i>	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	47
3.1 Metode Penelitian	48
3.2 Desain Penelitian	49
3.3 Populasi dan sampel	49
3.4 Pengumpulan Data	50
3.4 Analisis data	51
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Temuan	53
4.1.1 Media Pembelajaran Berbasis Internet Ganbarimon	53
4.1.2 Pengolahan Data Angket	60
4.2 Pembahasan	65
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	67
5.1 Simpulan	67
5.2 Implikasi dan Rekomendasi	68
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	