

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
SINOPSIS.....	viii
KATA PENGANTAR.....	xviii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	xix
DAFTAR ISI	xxi
DAFTAR TABEL.....	xxiv
DAFTAR GAMBAR.....	xxv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Masalah Penelitian.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Struktur Organisasi Skripsi.....	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran.....	8
----------------------	---

Irfan Rachmat, 2015

EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINANPURBLE PAIRSDALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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

1. Pembelajaran Bahasa Jepang.....	8
B. Media Pembelajaran.....	10
1 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2. Ciri, Syarat, dan Manfaat Media Pembelajaran.....	11
C. Permainan.....	16
1 Manfaat Permainan dalam Kegiatan Belajar.....	17
2 Pentingnya Teknik Bermain dalam Pembelajaran.....	18
D. <i>Purple Pairs</i>	21
E. Kata dan kosakata.....	23
1 Pengertian kosakata.....	23
2. Peranan Kosakata dalam Proses Belajar Mengajar.....	27
BAB III	METODE PENELITIAN
A. Metode Penelitian	30
1 .Desain Peneltian.....	31
B.Populasi dan Sample Penelitian.....	32
C.Definisi Operasional.....	32
D. Instrumen Penelitian.....	34
E. Teknik pengumpulan Data	43
F. Prosedur Penelitian.....	47
BAB IV	ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Irfan Rachmat, 2015

EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINANPURBLE PAIRSDALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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

A. Deskripsi Proses Tindakan Penelitian.....	52
B. Pengolahan Data.....	60
1 Pengolahan Data <i>Pre-test</i>	60
2 Pengujian Hipotesis <i>Pre-tes</i>	62
3 Pengolahan Data <i>Post-test</i>	66
4. Pengujian Hipotesis <i>Post-test</i>	68
5 Analisis Gain Teranomalisasi.....	72
C. Pengolahan Data Angket.....	74
1 Pengolahan Data Angket Tertutup.....	75
D. Pembahasan.....	80
BAB V	
SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	81
B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

3.1	Pretest – post test Control group design.....	36
3.2	Kisi-Kisi Pre-test.....	38
3.3	Kisi-Kisi Post-test.....	42
3.4	Kisi- Kisi Angket Penelitian	45
3.5	Tabel persiapan nilai t hitung	47
3.9	Kriteria Efektivita.....	47
3.10	Tabel Klasifikasi Presentase Angket	50
4.1	Daftar Nilai Pre-test	56
4.2	Penafsiran Standar penilaian	57
4.3	Hasil Uji Pre-test.....	58
4.4	Data persiapan Analisis <i>Pre-test</i>	59
4.5	Daftar Nilai <i>Post-test</i>	62
4.6	Penafsiran Standar Penilaian	64
4.7	Hasil Uji <i>Post-test</i>	59
4.8	Data persiapan Analisis <i>Post-test</i>	65
4.9	Data <i>Normalize Gain</i>	68
4.10	Kriteria Efektivitas	70

4.11	Tabel Klasifikasi Presentase Angket	71
4.12	Persentase Hasil Angket (Pertanyaan no 1)	71
4.13	Persentase Hasil Angket (Pertanyaan no 2)	72
4.14	Persentase Hasil Angket (Pertanyaan no 3)	72
4.15	Persentase Hasil Angket (Pertanyaan no 4)	73
4.16	Persentase Hasil Angket (Pertanyaan no 5)	73
4.17	Persentase Hasil Angket (Pertanyaan no 6)	73
4.18	Persentase Hasil Angket (Pertanyaan no 7)	74
4.19	Persentase Hasil Angket (Pertanyaan no 8)	74
4.20	Persentase Hasil Angket (Pertanyaan no 9)	75
4.21	Persentase Hasil Angket (Pertanyaan no 10)	75

DAFTAR GAMBAR

3.1	Permainan Purble Place.....	51
3.2	Permainan Purble Pairs.....	52
3.3	Adaptasi Permainan dalam Microsoft Power Point.....	52
3.4	Permainan Purble Pairs.....	53