

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Abstraksi	v
Sinopsis	vi
Daftar Isi	xvii
Daftar Tabel	xxi
Daftar Gambar	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan dan Batasan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
D. Definisi Operasional	7
E. Anggapan Dasar	9
F. Hipotesis	10
G. Metode Penelitian	11
1. Jenis Metode Penelitian	11
2. Polulasi, Sampel dan Instrumen Penelitian	11
H. Sistematika Penulisan	12

BAB II LANDASAN TEORITIS

A. Media Pembelajaran	15
-----------------------------	----

1.	Pengertian Media Pembelajaran	15
2.	Manfaat Media Pembelajaran	17
3.	Fungsi Media Pembelajaran	19
4.	Jenis Media Pembelajaran	21
B.	Kosakata	22
1.	Pengertian Kosakata	22
2.	Kosakata Bahasa Jepang	24
C.	Pembelajaran Kosakata	28
1.	Pembelajaran Kosakata	28
2.	Strategi Pembelajaran Kosakata	29
3.	Metode yang Biasa Digunakan dalam Pembelajaran Bahasa ...	31
D.	Permainan	32
1.	Permainan dalam Pembelajaran	32
2.	Keunggulan dan Kelemahan Media Permainan	34
E.	<i>Sugoroku</i>	38
1.	Pengertian <i>Sugoroku</i>	38
2.	Permainan <i>Sugoroku</i> dalam Mengingat Kosakata	38
3.	Karakteristik <i>Sugoroku</i>	45
4.	Langkah-langkah bermain <i>Sugoroku</i>	46
F.	Hasil Penelitian Terdahulu	48

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A.	Metode dan Desain Penelitian	51
B.	Teknik Pengumpulan Data	53

1. Populasi	53
2. Sampel	54
3. Teknik Penyampelan	55
4. Variabel Penelitian	55
5. Instrumen Penelitian	56
a. Tes.....	56
b. Angket.....	60
6. Langkah-langkah Menyusun Intrumen	63
C. Teknik Pengolahan Data	63
1. Tes	63
2. Angket	66
D. Prosedur Penelitian	67
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Proses Belajar Mengajar	69
1. Kelas Eksperimen	69
2. Kelas Kontrol	71
B. Pengolahan Data <i>Pretest</i>	72
C. Pengolahan Data <i>Posttest</i>	77
D. Tingkat Efektivitas Pembelajaran	82
E. Analisis dan Pengolahan Data Angket	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	100

B. Saran	103
----------------	-----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

