

DAFTAR ISI

ABSTRAK BAHASA INDONESIA	i
ABSTRAK BAHASA JEPANG	ii
SINOPSIS	iii
KATA PENGANTAR	xxvi
DAFTAR ISI	xxviii
DAFTAR TABEL	xxx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan dan Batasan Masalah	3
1.2.1. Rumusan Masalah	3
1.2.2. Batasan Masalah	3
1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.3.1. Tujuan Penelitian	4
1.3.2. Manfaat Penelitian	4
1.4. Definisi Operasional	5
1.5. Metode Penelitian	6
1.5.1. Metode Penelitian	6
1.5.2. Objek Penelitian	7
1.5.3. Instrumen Penelitian	7
1.5.4. Anggapan Dasar dan Hipotesis	8
1.5.5. Teknik Pengumpulan Data	8
1.6. Sistematika Penulisan	9
BAB II LANDASAN TEORITIS	10
2.1. Kanji	10
2.1.1. Sejarah Kanji	10
2.1.2. Cara Pengucapan Kanji	11
2.1.3. Bushu	11
2.1.4. Kakusuu	12
2.1.5. Hitsuju	12

2.1.6. Rikusho	13
2.2. Media Pembelajaran	17
2.2.1. Pengertian Media	17
2.2.2. Fungsi Media Pembelajaran	18
2.2.3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	19
2.3. Multimedia	20
2.3.1. Multimedia dalam Pembelajaran	20
2.3.2. Pengertian Multimedia Interaktif	21
2.3.3. Karakteristik dan Kemampuan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran	22
2.4. Game	22
2.4.1. Pengertian Game	22
2.4.2. Sejarah Perkembangan Game	24
2.5. WinDS Pro Emulator Game Nazotte Oboeru	25
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1. Metode Penelitian	37
3.2. Desain Penelitian	37
3.3. Populasi dan Sampel Penelitian	40
3.3.1. Populasi Penelitian	40
3.3.2. Sampel Penelitian	40
3.4. Tempat dan Waktu Penelitian	40
3.5. Instrumen Penelitian	40
3.6. Teknik Pengumpulan Data	41
3.7. Teknik Pengolahan Data	42
BAB IV ANALISIS DATA	45
4.1. Pelaksanaan Penelitian	45
4.2. Analisis Tes Data	60
4.3. Analisis Data Angket	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	73
5.1. Kesimpulan	73
5.2. Saran	74

DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN-LAMPIRAN	