

DAFTAR ISI

ABSTRAKSI	i
ABSTRAKT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL DAN GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah Penelitian	2
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian	3
E. Struktur Organisasi Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORETIS	
A. Hakikat Permainan	5
1. Pengertian Permainan	5
2. Permainan dalam Pembelajaran	6
3. Permainan dalam Pembelajaran Kosakata	7
4. Permainan <i>Hot Seat</i>	8
5. Langkah-langkah Permainan <i>Hot Seat</i>	10
6. Kelebihan dan Teknik Kekurangan Permainan dalam Pembelajaran	12
B. Kosakata	13
1. Pengertian Kosakata.....	13

2. Jenis Kosakata.....	14
3. Verba.....	16
4. Jenis Verba.....	17
5. Pembelajaran Kosakata di SMA	18
C. Kerangka Berpikir	19
D. Hipotesis Penelitian.....	20

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	21
B. Partisipan	21
C. Waktu dan Tempat Penelitian	21
D. Populasi dan Sampel	22
E. Instrumen Penelitian	22
F. Prosedur Penelitian	23
G. Analisis Data	24

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	25
1. Deskripsi Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman sebelum Penerapan Permainan <i>Hot Seat</i>	25
2. Deskripsi Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman setelah Penerapan Permainan <i>Hot Seat</i>	25
B. Uji Persyaratan Analisis	25
1. Uji Normalitas Data	26
2. Uji Homogenitas <i>Varians</i> Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	26
3. Uji Signifikansi Perbedaan Rata-rata Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	26
4. Pengujian Hipotesis	27

C. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	27
1. Perlakuan pertama.....	28
2. Perlakuan kedua	29
3. Perlakuan ketiga.....	31
D. Pembahasan Hasil Penelitian	32

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	34
B. Saran	35

DAFTAR PUSTAKA 36

LAMPIRAN	38
----------------	----

RIWAYAT HIDUP PENULIS	88
-----------------------------	----