

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN

ABSTRAKSI.....	i
KURZFASSUNG	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I PENDAHULUAN..... 1

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
1. Tujuan Umum	7
2. Tujuan Khusus.....	7
E. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat bagi Peneliti	8
2. Manfaat bagi Guru	8
3. Manfaat bagi Pembelajaran.....	8
F. Struktur Organisasi Skripsi	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA 10

A. Adjektiva.....	10
1. Pengertian Adjektiva	10
2. <i>Komparation der Adjektiva</i>	13
B. Media Pembelajaran Bahasa	21
1. Media Pembelajaran.....	20

2.	Fungsi Media Pembelajaran	22
3.	Media dalam Pembelajaran Bahasa.....	24
C.	Permainan dalam Pembelajaran Bahasa.....	24
1.	Permainan dalam Pembelajaran Bahasa.....	24
2.	Kriteria Permainan dalam Pembelajaran Bahasa	26
3.	Permainan <i>Ludo</i> dalam Pembelajaran Bahasa	29
a.	Permainan <i>Ludo</i> secara Umum	29
b.	Permainan <i>Ludo</i> dalam Pembelajaran Bahasa	33
D.	Kerangka Berpikir	38
E.	Hipotesis.....	39
BAB III METODE PENELITIAN		40
A.	Desain Penelitian.....	40
B.	Populasi dan Sampel	41
C.	Instrumen Penelitian.....	41
D.	Prosedur Penelitian.....	42
E.	Analisis Data	42
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		43
A.	Deskripsi Data.....	43
1.	Kemampuan Siswa dalam Pembentukan <i>Komparation der Adjektive</i> sebelum Penggunaan Media Permainan <i>Ludo</i>	43
2.	Kemampuan Siswa dalam Pembentukan <i>Komparation der Adjektive</i> setelah Penggunaan Media Permainan <i>Ludo</i>	43
B.	Uji Persyaratan Analisis	44
1.	Uji Normalitas Data	44
2.	Uji Homogenitas Variansi Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	44
3.	Uji Signifikansi Perbedaan Rata-Rata	45
4.	Pengujian Hipotesis	45
C.	Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran.....	45
1.	Pemberian Tes Awal (<i>Pretest</i>)	46

2. Perlakuan (<i>treatment</i>) 1.....	46
3. Perlakuan (<i>treatment</i>) 2.....	48
4. Perlakuan (<i>treatment</i>) 3.....	50
5. Pemberian Tes Akhir (<i>Posttest</i>).....	51
D. Pembahasan Hasil Penelitian	51
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	53
A. Simpulan	53
B. Implikasi.....	53
C. Rekomendasi	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR

2.1 Hubungan antara Belajar dan Bermain	25
2.2 Papan Permainan <i>Ludo</i>	36
3.1 <i>One Group Pretest Posttest Design</i>	40

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN

1. Instrumen Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> <i>Komparation der Adjektive</i>	58
2. Kunci Jawaban soal soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	61
3. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	62
4. Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> (X) dan <i>Posttest</i> (Y)	64
5. Uji Homogenitas Variansi Data <i>Pretest</i> (X) dan <i>Posttest</i> (Y)	69
6. Uji Signifikasi Perbedaan Rata-rata <i>Pretest</i> (X) dan <i>Posttest</i> (Y)	70
7. Pengujian Hipotesis	74
8. Kategori Penilaian	75
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (<i>treatment 1</i>)	76
10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (<i>treatment 2</i>)	91
11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (<i>treatment 3</i>)	105
12. Nilai Kritis L untuk Uji Liliefors	119
13. Tabel Distribusi F	120
14. Tabel Distribusi T	122
15. Dokumentasi Penelitian	124