

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
LEMBAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan dan Batasan Masalah Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Pembelajaran	8
2.2 Kalimat dalam Bahasa Jepang.....	10
2.3 Metode Pembelajaran	16
2.4 Permainan <i>Match Card</i> dalam Pembelajaran Bahasa Jepang	19
2.5 Hasil Penelitian Terdahulu	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Metode dan Desain Penelitian	25
3.2 Partisipan	26
3.3 Populasi dan Sampel	26

3.4 Instrumen Penelitian	27
3.5 Prosedur Penelitian.....	30
3.6 Analisis Data	30
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Temuan Penelitian	34
4.2 Pembahasan	56
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	58
5.1 Simpulan.....	58
5.2 Implikasi	59
5.3 Rekomendasi	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1.	Desain Penelitian	25
Tabel 3. 2.	Kisi-kisi Soal	28
Tabel 3. 3.	Kisi-kisi Angket	28
Tabel 3. 4.	Klasifikasi <i>Effect Size</i>	32
Tabel 4. 1.	Materi yang Dipelajari pada Setiap <i>Treatment</i>	34
Tabel 4. 2.	Nilai <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Kontrol	46
Tabel 4. 3.	Nilai <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Eksperimen	47
Tabel 4. 4.	Hasil Uji Normalitas	48
Tabel 4. 5.	Hasil Uji <i>Mann-Whitney U</i>	49
Tabel 4. 6.	Penafsiran Hasil Angket	50
Tabel 4. 7.	Hasil Analisis Angket Pertanyaan Nomor 1	50
Tabel 4. 8.	Hasil Analisis Angket Pertanyaan Nomor 2	51
Tabel 4. 9.	Hasil Analisis Angket Pertanyaan Nomor 3	51
Tabel 4. 10.	Hasil Analisis Angket Pertanyaan Nomor 4	52
Tabel 4. 11.	Hasil Analisis Angket Pertanyaan Nomor 5	52
Tabel 4. 12.	Hasil Analisis Angket Pertanyaan Nomor 6	53
Tabel 4. 13.	Hasil Analisis Angket Pertanyaan Nomor 7	53
Tabel 4. 14.	Hasil Analisis Angket Pertanyaan Nomor 8	54
Tabel 4. 15.	Hasil Analisis Angket Pertanyaan Nomor 9	54
Tabel 4. 16.	Hasil Analisis Angket Pertanyaan Nomor 10	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Ilustrasi Kartu dalam Permainan <i>Match Card</i>	21
Gambar 2. 2. Petunjuk untuk Menyusun Kalimat dalam Permainan <i>Match Card</i>	28
Gambar 3.1. Diagram Alur Pengolahan Data Hasil Tes	32
Gambar 4. 1. Ilustrasi Kartu yang Digunakan pada <i>Treatment</i> Materi Kesatu	36
Gambar 4. 2. Petunjuk untuk Menyusun Kalimat Materi Kesatu	37
Gambar 4. 3. Ilustrasi Kartu yang Digunakan pada <i>Treatment</i> Materi Kedua	38
Gambar 4. 2. Petunjuk untuk Menyusun Kalimat Materi Kedua	38
Gambar 4. 1. Ilustrasi Kartu yang Digunakan pada <i>Treatment</i> Materi Ketiga	40
Gambar 4. 2. Petunjuk untuk Menyusun Kalimat Materi Ketiga	40
Gambar 4. 1. Ilustrasi Kartu yang Digunakan pada <i>Treatment</i> Materi Keempat	42
Gambar 4. 2. Petunjuk untuk Menyusun Kalimat Materi Keempat	42

DAFTAR LAMPIRAN

- 1. Lampiran SK Judul dan Bimbingan Skripsi**
- 2. Lampiran Instrumen Penelitian**
 - 2.1 RPP Kelas Eksperimen
 - 2.2 RPP Kelas Kontrol
 - 2.3 Lembar Kerja Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
 - 2.4 Angket
- 3. Lampiran Surat Izin Penelitian dan Validasi**
 - 3.1 Surat Izin Penelitian
 - 3.2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
 - 3.3 Surat Pernyataan Expert Judgement
- 4. Lampiran Analisis Data**
 - 4.1 Pengolahan Data Kelayakan Sampel Penelitian
 - 4.2 Statistik Deskriptif Hasil Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen
 - 4.3 Statistik Deskriptif Hasil Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol
 - 4.4 Hasil Uji Normalitas
 - 4.5 Hasil Uji *Mann-Whitney U*
 - 4.6 Tabel Nilai Kritis *Mann-Whitney U*
- 5. Lampiran Dokumentasi**

Amanda Dwi Putri, 2017
**EFEKTIVITAS PENERAPAN PERMAINAN MATCH CARD DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT
SEDERHANA BAHASA JEPANG**

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