

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRAKT	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Kosakata	8
1. Pengertian Kosakata	8
2. Kosakata Dalam Bahasa Jerman	10
3. Penguasaan Kosakata	13
B. Media Pembelajaran	16
1. Hakikat Media Pembelajaran	16
2. Jenis – jenis Media Pembelajaran	17
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	19
C. Permainan Sebagai Media Pembelajaran	22
1. Hakikat Permainan	22
2. Permainan Dalam Pembelajaran Kosakata	23
3. Permainan <i>Memory</i>	25

4. <i>Interaktive Arbeitsblätter</i>	30
a. Pengertian <i>Interaktive Arbeitsblätter</i>	30
b. Model – model <i>Interaktive Arbeitsblätter</i>	32
c. <i>Interaktive Arbeitsblätter</i> – jenis <i>Pass Auf</i>	33
D. Kerangka Berpikir	34
E. Hipotesis	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Populasi dan Sampel	36
D. Variabel dan Desain Penelitian	37
E. Instrumen Penelitian	38
F. Teknik Pengumpulan Data	40
G. Teknik Pengolahan Data	40
H. Prosedur Penelitian	41
I. Hipotesis Penelitian	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	44
B. Analisis Data	44
1. Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> (X) dan <i>Posttest</i> (Y)	44
2. Uji Homogenitas Variansi Data <i>Pretest</i> (X) dan <i>Posttest</i> (Y)	45
3. Uji Signifikansi Perbedaan Rata-Rata Nilai <i>Pretest</i> (X) dan <i>Posttest</i> (Y)	46
C. Pengujian Hipotesis	46
D. Pembahasan Hasil Penelitian	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	49
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	52

