

## DAFTAR ISI

**LEMBAR PENGESAHAN**

**KATA MUTIARA**

**LEMBAR PERNYATAAN**

**ABSTRAK**.....

**ABSTRAKT** .....

**ABSTRACT** .....

**KATA PENGANTAR** .....

**UCAPAN TERIMAKASIH** .....

**DAFTAR ISI** .....

**DAFTAR TABEL** .....

**DAFTAR GAMBAR** .....

**DAFTAR LAMPIRAN**.....

**BAB I PENDAHULUAN** .....

A. Latar Belakang Penelitian .....

B. Rumusan Masalah Penelitian .....

C. Tujuan Penelitian .....

1. Tujuan Umum .....

2. Tujuan Khusus .....

D. Manfaat Penelitian .....

1. Manfaat Teoretis .....

2. Tujuan Praktis .....

E. Struktur Organisasi Skripsi .....

**BAB II KAJIAN PUSTAKA** .....

**Karina Nurul Fitri, 2018**

***PENGUNAAN PERMAINAN MEMORY-SPIEL UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBENTUK KALIMAT PERFEKT***

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

A. Media Pembelajaran .....	
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	
2. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	
B. Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Jerman.....	
1. Pengertian Permainan dalam Pembelajaran .....	
2. Fungsi Permainan dalam Pembelajaran .....	
3. Manfaat Permainan dalam Pembelajaran .....	
4. Permainan <i>Memory-Spiel</i> .....	
C. Kalimat <i>Perfekt</i> .....	
1. Pengertian Kalimat <i>Perfekt</i> .....	
2. Penggunaan Kalimat <i>Perfekt</i> .....	
3. Pembentukan Kalimat <i>Perfekt</i> .....	
4. Pembentukan <i>Partizip Perfekt / Partizip II</i> .....	
D. Kerangka Berpikir .....	
E. Hipotesis Penelitian .....	

**BAB III METODOOGI PENELITIAN .....**

A. Desain Penelitian .....	
B. Partisipan .....	
C. Populasi dan Sampel.....	
D. Variabel Penelitian .....	
E. Instrumen Penelitian .....	
F. Prosedur Penelitian .....	
G. Analisis Data .....	

**BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....**

A. Deskripsi Data .....	
-------------------------	--

**Karina Nurul Fitri, 2018**

**PENGUNAAN PERMAINAN MEMORY-SPIEL UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBENTUK KALIMAT PERFECT**

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

1. Kemampuan Siswa Membentuk Kalimat *Perfekt* sebelum Penerapan Permainan *Memory-Spiel* .....
2. Kemampuan Siswa Membentuk Kalimat *Perfekt* setelah Penerapan Permainan *Memory-Spiel* .....
3. Perbedaan Kemampuan Siswa dalam Membentuk Kalimat *Perfekt* sebelum dan setelah Penerapan Permainan *Memory-Spiel*.....
  - a. Uji Normaitas Data *Pretest* dan *Posttest*.....
  - b. Uji Homogenitas Variasi Data *Pretest* dan *Posttest*.....
  - c. Uji Signifikansi Data *Pretest* dan *Posttest* .....
4. Penguji Hipotesis Penelitian .....
- B. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran .....
1. Pemberian *Pretest/Tes Awal* .....
2. Pertemuan Pertama .....
- a. Kegiatan Pendahuluan.....
- b. Kegiatan Inti.....
- c. Kegiatan Penutup .....
3. Pertemuan Kedua.....
- a. Kegiatan Pendahuluan.....
- b. Kegiatan Inti.....
- c. Kegiatan Penutup .....
4. Pertemuan Ketiga.....
- a. Kegiatan Pendahuluan.....
- b. Kegiatan Inti.....
- c. Kegiatan Penutup .....
5. Pemberian *Posttest / Tes Akhir*.....
- C. Pembahasan Hasil Penelitian .....

**BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....**

**Karina Nurul Fitri, 2018**

**PENGUNAAN PERMAINAN MEMORY-SPIEL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBENTUK KALIMAT PERFEKT**

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

A. Simpulan .....  
B. Implikasi.....  
C. Rekomendasi .....

**DAFTAR PUSTAKA .....**

**LAMPIRAN.....**

**RIWAYAT HIDUP .....**