

## DAFTAR ISI

### ABSTRAK

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	i
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1.Latar Belakang Masalah.....	1
1.2.Rumusan dan Batasan Masalah.....	2
1.3.Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.Anggapan Dasar dan Hipotesis.....	5
1.5.Definisi Operasional.....	6
1.6 Metodologi Penelitian.....	9
1.7.Sistematika Penulisan.....	14
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Pembelajaran dengan Permainan.....	15
2.2. Kosakata ( <i>goi</i> ).....	21
2.2.1. Jenis-jenis Kosakata.....	22
2.2.2. Penguasaan Kosakata.....	24
2.3. Permainan Tradisional.....	25
2.3.1. Permainan Tradisional dalam Pembelajaran.....	26
2.3.2. Permainan <i>Gagarudaan</i> .....	27

2.4. Teknik Permainan Tradisional “Gagarudaan” Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang.....	28
----------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1. Metode Penelitian.....	30
3.2. Desain Penelitian.....	31
3.3. Sampling dalam Penelitian.....	33
3.3.1. Tempat dan Waktu Penelitian .....	30
3.3.2. Populasi.....	34
3.3.3. Sampel.....	34
3.3.4. Prosedur Sampling.....	34
3.4. Instrumen Penelitian.....	35
3.3.1. Tes.....	36
3.3.2. Angket.....	38
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.6. Uji Kelayakan Instrumen.....	40
3.6.1. Analisis Butir Soal.....	41
3.6.2. Validitas dan Reliabilitas.....	48
3.7. Teknik Pengolahan Data.....	51
3.8. Prosedur Penelitian.....	54
3.8.1. Persiapan Penelitian .....	54
3.8.2. Pengumpulan Data.....	54
3.8.3. Proses Pembelajaran.....	55
3.8.4. Pengolahan Data .....	58

## **BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN**

4.1 Analisis Data.....	59
4.1.1 Analisis Data Tes.....	59
4.1.2 Pengolahan Data Angket.....	63
4.2 Pembahasan.....	72

## **BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

5.1. Kesimpulan.....	77
5.2. Rekomendasi.....	78

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	80
-----------------------------	----

### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

- A. Lampiran Surat
- B. Lampiran Instrumen Penelitian
- C. Lampiran Dokumentasi

### **RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

### Tabel

3.1. Tipe dan Karakter Desain Eksperimen.....	32
3.2. Kisi-Kisi Angket.....	38
3.3. Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	42
3.4. Hasil Analisis Uji Coba Tingkat Kesukaran Soal.....	42
3.5. Klasifikasi Daya Pembeda.....	45
3.6. Hasil Analisis Uji Coba Daya Pembeda.....	46
3.7. Penafsiran Angka Kolerasi.....	50
3.8. Persiapan untuk Menghitung Nilai $t_{hitung}$ .....	51
4.1. Data Hasil Perolehan Sampel.....	59
4.2. Tabel Klasifikasi Presentase Angket.....	64
4.3. Pertanyaan nomor 1: Apakah sebelum masuk SMA anda pernah belajar bahasa Jepang? .....	65
4.4. Pertanyaan nomor 2: Bagaimana pendapat anda mengenai pembelajaran kosakata bahasa Jepang?.....	65
4.5. Pertanyaan nomor 3: Bagaimana cara mempelajari kosakata benda bahasa Jepang yang selama ini anda lakukan?.....	66
4.6. Pertanyaan nomor 4: Apakah cara belajar tersebut efektif untuk meningkatkan kemampuan anda dalam mengingat arti kosa kata bahasa Jepang?.....	67
4.7. Pertanyaan nomor 5: Apakah sebelumnya anda mengetahui teknik permainan tradisional “gagarudaan” dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang? .....	68

4.8. Pertanyaan nomor 6: Menurut anda, apakah pembelajaran kata benda bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan tradisional “gagarudaan” lebih menarik dari pembelajaran yang menggunakan metode konvensional? .....	68
4.9. Pertanyaan nomor 7: Menurut anda, apakah gambar dan pengelompokan kata berdasarkan suku kata awal pada permainan tradisional “gagarudaan” membantu anda dalam mengingat arti kata benda bahasa Jepang?.....	69
4.10. Pertanyaan nomor 8: Menurut anda, apakah kemampuan anda dalam mengingat arti kata benda bahasa Jepang mengalami peningkatan setelah dilakukan pembelajaran kosakata dengan menggunakan permainan tradisional “gagarudaan” ?.....	70
4.11. Pertanyaan nomor 9: Apakah permainan tradisional “gagarudaan” dapat meningkatkan motivasi anda dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang?.....	71
4.12. Pertanyaan nomor 10: Apakah anda ingin mencoba cara lain dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang?.....	72

## DAFTAR GAMBAR

Gambar

3.1. Macam-macam Desain Eksperimen .....	31
3.2. One Group Pretest-Posttest Design.....	32
4.1. Nilai <i>Mean</i> Evaluasi Kelas Kontrol .....	73
4.2. Nilai <i>Mean</i> Evaluasi Kelas Eksperimen .....	77
4.3. Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen.....	79
4.4. Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol .....	80
4.5. Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	87
4.6. Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol .....	87

