

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Tujuan dan Manfaat .....	3
D. Anggapan Dasar .....	4
E. Hipotesis .....	4
F. Metode Penelitian .....	4
G. Teknik Pengumpulan Data .....	6
H. Teknik Pengolahan Data .....	7
I. Sistematika Penulisan .....	7

### BAB II LANDASAN TEORITIS

A. Kosakata Bahasa Jepang .....	9
B. Kelas Kata Bahasa Jepang Jenis <i>Meishi</i> .....	9
C. Jenis –jenis <i>Meishi</i> .....	11
D. Metode Permainan ( <i>Games</i> ) .....	11
E. Pembelajaran Kosakata dengan Permainan... ..	15
F. Permainan <i>Banana Tree</i> .....	17

### BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian .....	23
B. Lokasi, Populasi, dan Sampel .....	25
1. Lokasi .....	25
2. Populasi .....	25

Afrilia Rahmani R, 2014

*Permainan Banana Tree Dalam Pembelajaran Futsuu Meishi Bahasa Jepang Pada Siswa Sma : Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X Sman 13 Bandung*

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

3. Sampel .....	25
C. Instrumen Penelitian .....	25
1. Tes .....	26
2. Angket .....	26
D. Teknik Pengolahan Data .....	29
E. Prosedur dan Tahap-tahap Penelitian .....	33

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Data .....	38
B. Analisis Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	38
C. Pembuktian Hipotesis .....	41
D. Analisis Angket .....	41
E. Pembahasan .....	47

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	51
B. Saran .....	52

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

#### **RIWAYAT HIDUP**