

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	iii
<b>CURRICULUM VITAE</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan dan Batasan Masalah.....	4
1. Rumusan Masalah.....	4
2. Batasan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	5
1. Tujuan Penelitian.....	5
2. Manfaat Penelitian.....	6
1) Manfaat Teoritis.....	6
2) Manfaat Praktis.....	7
a. Bagi Peneliti.....	7
b. Bagi Guru.....	7
c. Bagi Siswa.....	8
D. Definisi Operasional.....	8

1.	Efektivitas.....	8
2.	Teknik Pembelajaran.....	9
3.	Permainan <i>Missing Letter</i> .....	9
4.	Kosakata.....	9
E.	Metode Penelitian.....	10
1.	Metode Penelitian.....	10
2.	Teknik Pengumpulan Data.....	10
3.	Anggapan Dasar dan Hipotesis.....	11
4.	Instrumen Penelitian.....	13
5.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	13
	1) Populasi.....	13
	2) Sampel.....	14
F.	Sistematika Penulisan.....	14
<b>BAB II</b>	<b>: LANDASAN TEORI.....</b>	<b>16</b>
A.	Pengertian Metode Pembelajaran.....	16
1.	Metode Ceramah.....	17
2.	Metode Tanya Jawab.....	18
3.	Metode Diskusi.....	18
4.	Metode Kisah/Cerita.....	18
5.	Metode Demonstrasi.....	18
6.	Metode Karyawisata.....	19
7.	Metode Tutorial.....	19
8.	Metode Perumpamaan.....	19

9.	Metode Pemahaman dan Penalaran.....	19
10.	Metode Suri Teladan.....	20
11.	Metode Peringatan dan Penalaran.....	20
12.	Metode Praktek.....	20
13.	Metode Pemberian Ampunan dan Bimbingan.....	20
14.	Metode Kerja Sama.....	21
15.	Metode Tulisan.....	21
16.	Metode Resitasi ( Penugasan ).....	21
B.	Pengertian Pendekatan Pembelajaran .....	21
C.	Pengertian Strategi Pembelajaran .....	23
D.	Pengertian Model Pembelajaran .....	25
E.	Pengertian Teknik Pembelajaran .....	26
F.	Permainan Sebagai Teknik Pembelajaran.....	29
1.	Hakikat Permainan.....	30
2.	Kelebihan dan Kelemahan Permainan.....	31
3.	Permainan dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang...35	
4.	Jenis-Jenis Permainan dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Asing .....	37
G.	Permainan <i>Missing Letter</i> .....	39
1.	Pengertian Permainan <i>Missing Letter</i> .....	39
2.	Langkah-Langkah Penggunaan <i>Missing Letter</i> .....	40
H.	Kosakata.....	41
1.	Pengertian Kosakata.....	41

2.	Pembagian Kosakata dalam Bahasa Jepang.....	43
3.	Penguasaan Kosakata.....	47
4.	Macam-Macam Penguasaan Kosakata.....	48
5.	Manfaat Penguasaan Kosakata .....	48
I.	Kerangka Berfikir.....	50
J.	Hasil Penelitian Terdahulu.....	51
<b>BAB III</b>	<b>: METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>53</b>
A.	Metodologi.....	53
B.	Desain Penelitian.....	54
C.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	55
1.	Tempat Penelitian.....	55
2.	Waktu Penelitian.....	55
D.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	55
1.	Populasi.....	55
2.	Sampel.....	55
E.	Variabel Penelitian.....	56
F.	Instrumen Penelitian.....	56
G.	Teknik Pengumpulan Data.....	57
H.	Teknik Pengolahan Data.....	58
I.	Prosedur Penelitian.....	59
1.	Persiapan .....	60
2.	Pelaksanaan.....	60
3.	Pelaporan.....	61

J.	Hipotesis Statistik.....	61
<b>BAB IV</b>	<b>: ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>62</b>
A.	Deskripsi Data.....	62
B.	Uji Pernyataan Analisis.....	63
1.	Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> ( x ) .....	63
2.	Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> ( y ) .....	64
3.	Uji Homogenitas Variansi Data x dan y.....	65
4.	Uji Signifikansi Perbedaan Rata-rata <i>Pretest</i> (x) dan <i>Posttest</i> (y).....	66
C.	Pengujian Hipotesis.....	67
D.	Penggunaan Teknik Permainan <i>Missing Letter</i> .....	67
E.	Pembahasan Hasil Penelitian .....	90
<b>BAB V</b>	<b>: KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....</b>	<b>95</b>
A.	Kesimpulan.....	95
	Rekomendasi.....	97

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN-LAMPIRAN