

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	x
UCAPAN TERIMA KASIH	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Definisi Operasional.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.5.1 Tujuan Umum.....	4
1.5.2 Tujuan Khusus.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.6.2 Manfaat Teoritis.....	5
1.7 Metode Penelitian.....	6
1.8 Teknik Pengumpulan Data.....	7
1.9 Populasi dan Sampel Penelitian.....	7
1.10 Sistematika Penulisan.....	8

BAB II LANDASAN TEORITIS

2.1 Pengertian Belajar.....	9
2.2 Pembelajaran.....	10
2.2.1 Pengertian Pembelajaran.....	10
2.2.2 Proses Pembelajaran.....	11
2.2.3 Hasil Pembelajaran.....	12
2.2.4 Jenis-Jenis Pembelajaran.....	13
2.2.5 Model Pembelajaran.....	14
2.3 Media Pembelajaran.....	15
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2.3.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	16
2.3.3 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	17
2.4 Multimedia Media Pembelajaran.....	18
2.4.1 Pengertian Multimedia Media Pembelajaran.....	18
2.4.2 Manfaat Multimedia Dalam Media Pembelajaran.....	19
2.4.3 Format Multimedia Media Pembelajaran.....	20
2.5 Kosakata.....	22
2.5.1 Pengertian Kosakata.....	22
2.5.2 Kosakata Dalam Bahasa Jepang.....	22
2.5.3 Penguasaan Kosakata.....	23
2.5.4 Klasifikasi Kata Dalam Bahasa Jepang.....	24
2.5.5 Manfaat Penguasaan Kosakata.....	26
2.6 Situs <i>Http://www.iknow.jp</i>	27

Rian Budi Sari, 2014

Pemanfaatan Situs [Http://www.iknow.jp](http://www.iknow.jp) Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Dalam Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata

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

2.6.1 Sejarah Situs <i>Http://www.iknow.jp</i>	27
2.6.2 Course Dalam Situs <i>Http://www.iknow.jp</i>	28
2.6.3 <i>Http://www.iknow.jp/content/japanese</i>	29
2.6.3.1 <i>Iknow</i>	30
2.6.3.2 <i>Brain Speed</i>	30
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Metode Penelitian.....	32
3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian	34
3.2.1 Tempat Penelitian	34
3.2.2 Waktu Penelitian	34
3.3 Populasi Dan Sampel Penelitian.....	34
3.3.1 Populasi	34
3.3.2 Sampel	35
3.4 Variabel Penelitian.....	35
3.5 Instrumen Dan Metode Pengumpulan Data.....	36
3.5.1 Jenis Instrumen.....	36
3.5.1.1 Pengumpulan Data dengan Metode Tes.....	36
3.5.1.2 Pengumpulan Data dengan Metode Non Tes.....	37
3.5.1.2.1 Observasi.....	37
3.5.1.2.2 Wawancara.....	38
3.5.1.2.3 Angket	38
3.6 Pengoperasian Situs <i>Http://www.iknow.jp</i>	40
3.6.1 Proses Pembuatan dan Pengoperasian	
Situs <i>Http://www.iknow.jp</i>	40

3.6.1.1 Tampilan Awal Situs <i>Http://www.iknow.jp</i>	40
3.6.1.2 Mendaftar	42
3.6.1.3 <i>Courses</i>	44
3.6.1.4 <i>Japanese Core 2000 Step 1</i>	46
3.7 Aplikasi <i>Iknow</i>	48
3.7.1 Pengenalan.....	48
3.7.2 <i>Icon-icon</i> Aplikasi <i>Iknow</i>	51
3.7.3 Tutorial Penggunaan.....	52
3.8 Aplikasi <i>Brain Speed</i>	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Data Observasi.....	63
4.1.1 Eksperimen.....	64
4.2 Data Hasil Posttest.....	78
4.3 Analisis Data Wawancara.....	79
4.4 Analisis Data Angket.....	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	89
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	91

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Kriteria Penilaian Pada Aplikasi <i>Brain Speed</i>	37
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket.....	39
Tabel 3.3 <i>Icon-icon</i> Pada Aplikasi <i>Iknow</i> Dan Fungsinya.....	51
Tabel 4.1 Tabel Hasil <i>Posttest</i>	78
Tabel 4.2 Penafsiran Analisis Angket.....	81
Tabel 4.3 Butir Pertanyaan No. 3.....	82
Tabel 4.4 Butir Pertanyaan No. 4.....	82
Tabel 4.5 Butir Pertanyaan No. 5.....	82
Tabel 4.6 Butir Pertanyaan No. 6.....	82
Tabel 4.7 Butir Pertanyaan No. 7.....	82
Tabel 4.8 Butir Pertanyaan No. 8.....	82
Tabel 4.9 Butir Pertanyaan No. 9.....	82
Tabel 4.10 Butir Pertanyaan No. 10.....	82
Tabel 4.11 Butir Pertanyaan No. 11.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Japanese Core 2000 Step 1</i>	30
Gambar 2.2 Tampilan <i>Brain Speed</i>	30
Gambar 3.1 Tampilan Awal Stus Iknow.....	40
Gambar 3.2 Tampilan Awal Stus Iknow Untuk <i>Log In</i>	41
Gambar 3.3 Tampilan Kolom <i>Log in</i>	41
Gambar 3.4 Tampilan Kolom Pendaftar Baru.....	42
Gambar 3.5 Tampilan Contoh Melakukan Pendaftaran.....	43
Gambar 3.6 Tampilan Berbagai Aplikasi Yang Disediakan.....	43
Gambar 3.7 Tampilan <i>Courses</i>	44
Gambar 3.8 Tampilan <i>Japanese Core 1000</i>	45
Gambar 3.9 Tampilan <i>Japanese Core 2000, 3000</i>	45
Gambar 3.10 Tampilan <i>Japanese Core 4000, 5000, 6000</i>	46
Gambar 3.11 Tampilan Daftar Kosakata <i>Japanese Core 2000 Step 1</i>	46
Gambar 3.12 Tampilan Kosakata Kanji <i>Japanese Core 2000 Step 1</i>	48
Gambar 3.13 Tampilan Aplikasi-aplikasi <i>Japanese Core 2000 Step 1</i>	49
Gambar 3.14 Tampilan Aplikasi <i>Iknow Japanese Core 2000 Step 1</i>	49
Gambar 3.15 Tampilan Kosakata Yang Akan Dipelajari.....	50
Gambar 3.16 Tampilan Kosakata Beserta Artinya.....	52
Gambar 3.17 Tampilan Huruf Kanji 親.....	53
Gambar 3.18 Tampilan Huruf Kanji 切.....	53
Gambar 3.19 Tampilan Mengetik Huruf Hiragana.....	54
Gambar 3.20 Tampilan Arti Dari Kosakata Berbentuk Kanji.....	54

Gambar 3.21 Tampilan Memilih Arti Yang Tepat.....	55
Gambar 3.22 Tampilan Jika Menjawab Arti Yang Tepat.....	55
Gambar 3.23 Tampilan Pertanyaan Huruf Kanji Yang Tepat.....	56
Gambar 3.24 Tampilan Memilih Huruf Kanji Yang Tepat.....	56
Gambar 3.25 Tampilan Jika Menjawab Kanji Yang Tepat.....	57
Gambar 3.26 Tampilan Pertanyaan Dari Native Speaker.....	57
Gambar 3.27 Tampilan Jawaban Soal Dari Native Speaker.....	58
Gambar 3.28 Tampilan Jika Jawaban Soal Dari Native Speaker Benar.....	58
Gambar 3.29 Tampilan Aplikasi <i>Brain Speed</i>	59
Gambar 3.30 Tampilan Awal Aplikasi <i>Brain Speed</i>	60
Gambar 3.31 Tampilan Soal Dalam Aplikasi <i>Brain Speed</i>	60
Gambar 3.32 Tampilan Jika Jawaban Benar Semua	61
Gambar 3.33 Tampilan <i>Score</i> Benar Semua.....	61
Gambar 3.34 Tampilan <i>Score</i> Salah Satu	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Angket
Lampiran 1	Hasil wawancara
Lampiran 1	Surat Keputusan
Lampiran 1	Riwayat Hidup

