

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

ABSTRAKSI.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan dan Batasan Masalah	4
1. Batasan Masalah	4
2. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
D. Metode Penelitian.....	5
1. Metode Penelitian.....	5
2. Objek Penelitian.....	7
3. Instrumen Penelitian.....	8
4. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data.....	8
E. Definisi Operasional.....	13
1. Pembelajaran.....	13
2. Multimedia.....	14

3. Gameboy Advance.....	15
4. Emulator.....	15
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Pembelajaran.....	16
1. Pengertian Pembelajaran.....	16
2. Pembelajaran Kanji.....	17
B. Huruf Kanji	18
1. Sejarah Huruf Kanji.....	18
2. Asal mula Pembentukan Kanji.....	19
2.1 <i>Rikusho</i>	19
2.2 <i>Kokuji</i>	22
2.3 <i>Bushu</i>	23
2.4 <i>Kakusuu</i>	25
2.5 <i>Hitsujun</i>	26
C. Game sebagai Media Pendidikan.....	28
1. Pengertian Game.....	28
2. Sejarah Perkembangan Game.....	29
3. Jenis-Jenis Game.....	31
4. Manfaat Game.....	36
5. Gameboy Advance sebagai media pembelajaran.....	38
6. Pengertian Gameboy Advance.....	39
BAB III ANALISIS DATA	41
A. Teknik Pengumpulan Data.....	41

B. Hasil Analisis Data.....	43
C. Hasil Analisis Angket.....	47
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN	

