DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRAK i

ABSTRAKT ii

KATA PENGANTAR iii

UCAPAN TERIMAKASIH iv

DAFTAR ISI v

DAFTAR LAMPIRAN DAN TABEL vi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 4

C. Batasan Masalah 4

D. Rumusan Masalah 5

E. Tujuan Penelitian 5

F. Manfaat Penelitian 6

BAB II LANDASAN TEORETIS

A. Pengetian Metode Pembelajaran 7

B. Pengertian Teknik Pembelajaran 8

C. Permainan Sebagai Teknik Pembelajaran 10

1. Hakikat Permainan 11
2. Kelebihan dan Kekuarangan Permainan 12
3. Permainan Dalam Pembelajaran Kosakata 14
4. Jenis-jenis Permainan Kosakata 16

D. Permainan *Missing Letter* 20

1. Pengertian Permainan *Missing Letter* 20
2. Langkah-langkah Penggunaan Teknik Permainan *Missing Letter* 22

E. Kosakata 23

1. Pengertian Kosakata 23
2. Pembagian Kosakata 24

a. Kosakata Berdasarkan Penggunaannya …….. 26
b. Kosakata Berdasarkan Bentuknya ……. 28
c. Kosakata Berdasarkan Perkembanganya …….. 29
3. Penguasaan Kosakata ……. 30
a. Macam-macam Penguasaan Kosakata …….. 31
b. Manfaat Penguasaan kosakata ……. 32
F. Kerangka Berfikir ……... 33
G. Hipotesis ……. 34

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metodologi dan Desain Penelitian …….. 35
B. Tempat dan Waktu Penelitian ……. 36
C. Populasi dan Sampel Penelitian ……..... 36
D. Variabel Penelitian ……..... 36
E. Instrumen Penelitian ……..... 37
F. Teknik Pengumpulan Data …… 37
G. Teknik Pengolahan Data …… 38
H. Prosedur Penelitian ……..... 38
I. Hipotesis Statistik …… 40

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data …….. 41
B. Uji Persyaratan Analisis …… 41
1. Uji Normalitas Data *Pretest* (x) …… 42
2. Uji Normalitas Data *Posttest* (y) …….. 42
3. Uji Homogenitas Variansi Data X dan Y …… 42
4. Uji Signifikansi Perbedaan Rata-rata *Pretest* (x) dan *Posttest* (y) ……... 43
C. Pengujian Hipotesis …… 43
D. Penggunaan Teknik Permainan *Missing Letter* Dalam Pembelajaran …..... 44
E. Pembahasan Hasil Penelitian …… 55

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 59
B. Saran 60
DAFTAR PUSTAKA 62
LAMPIRAN-LAMPIRAN 64

Shinta Desfardini, 2012
Efektivitas Penggunaan Permainan Missing Letter Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMAN 18 Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu