

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan	6
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.6 Definisi Operasional.....	8
1.7 Anggapan Dasar	10
1.8 Hipotesis Penelitian	11
1.9 Metode Penelitian	12
1.9.1 Desain Penelitian	12
1.9.2 Sumber Data penelitian	12
1.9.3 Teknik Pengumpulan Data	13
1.9.4 Teknik Pengolahan Data	13
1.10 Sistematika Penulisan	14

BAB II LANDASAN TEORITIS

2.1	Kajian Teori	15
2.1.1	<i>Kanji</i>	15
2.1.1.1	<i>Rikusho</i>	16
2.1.1.2	<i>Yomikata</i>	20
2.1.1.3	<i>Bushu</i>	21
2.1.1.4	<i>Onpu</i>	27
2.1.1.5	<i>Kakushuu</i>	28
2.1.1.6	<i>Hitsujun</i>	29
2.1.2	Multimedia Berbasis Komputer	32
2.2.1	Pemanfaatan Multimedia Berbasis Komputer ..	32
2.2.2	Bentuk Interaksi dalam Media Pembelajaran Berbasis Komputer	35
2.2	Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan	39
2.2.1	Hasil penelitian terdahulu tentang pembelajaran <i>Kanj</i> dengan multimedia	40
2.2.2	Hasil penelitian terdahulu tentang multimedia berbasis komputer	47

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Metode Penelitian	50
3.2	Desain Penelitian	53
3.3	Sumber Data Penelitian	54
3.3.1	Populasi	54

3.3.2 Sampel	55
3.4 Prosedur Penelitian	55
3.5 Teknik Pengumpulan Data	58
3.5.1 Tes	58
3.5.2 Angket (kuesioner)	60
3.6 Teknik Pengolahan Data	62
3.6.1 Pengolahan data tes	62
3.6.2 Pengolahan data angket	65
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	
4.1 Pelaksanaan Penelitian	67
4.2 Analisis Data	69
4.2.1 Analisis Data Tes	69
4.2.2 Analisis Data Angket	77
4.1 Interpretasi Data	86
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	
5.1 Kesimpulan	88
5.2 Rekomendasi	89
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	