

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRAKT	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II <i>PARTIZIP PERFEKT, MEDIA GAME FLASH, PENELITIAN YANG RELEVAN</i>	
2.1 <i>Perfekt</i>	6
2.1.1 Pengertian <i>Partizip Perfekt</i>	7
2.1.2 Jenis-jenis Pembentukan <i>Partizip Perfekt</i>	8
2.1.3 Penggunaan <i>Partizip Perfekt</i>	12
2.2 <i>Media Game Flash</i>	19
2.2.1 Pengertian <i>Media Game Flash</i>	20

2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Game Flash.....	21
2.2.4 Langkah-langkah Pembelajaran Media <i>Game</i> Flash.....	22
2.3 Penelitian yang Relevan.....	23
2.4 Kerangka Berpikir.....	24
2.5 Hipotesis.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Metode Penelitian.....	27
3.2 Desain Penelitian.....	27
3.3 Subjek Penelitian.....	28
3.3.1 Populasi.....	28
3.3.2 Sampel.....	28
3.4 Variabel Penelitian.....	29
3.5 Instrumen Penelitian.....	29
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.7 Teknik Pengolahan Data.....	31
3.7.1 Uji Normalitas Data (x).....	31
3.7.2 Uji Homogenitas.....	33
3.8 Uji Taraf Signifikansi t.....	33
3.9 Prosedur Penelitian.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi Data.....	35
4.2 Analisis Data Tes.....	35
4.2.1 Uji Normalitas Data (x).....	35

4.2.2 Uji Normalitas Data (y)	36
4.2.3 Uji Homogenitas	36
4.3 Analisis Perhitungan Taraf Signifikansi (t).....	37
4.4 Pembuktian Hipotesis	37
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	40
5.2 Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN	43
RIWAYAT HIDUP	

