

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
要約.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Penelitian	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.5.1 Manfaat Teoritis	5
1.5.2 Manfaat Praktis.....	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Multimedia	8
2.2 Media Pembelajaran.....	10
2.2.1 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	11
2.3 Pembelajaran Kosakata	13
2.3.1 Kesulitan dalam Pembelajaran Kosakata	13
2.3.2 Strategi Pembelajaran Kosakata.....	15

2.3.3	Metode Pembelajaran kosakata	16
2.3.4	Articulate Storyline	17
BAB III METODE PENELITIAN.....		19
3.1	Metode Penelitian.....	19
3.2	Objek Penelitian	22
3.3.1	Populasi	22
3.3.2	Sampel	22
3.3.3	Waktu dan Lokasi Penelitian.....	23
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.4.1	Kuesioner.....	23
3.3.4	Studi Literature	25
3.4	Teknik Analisis Data.....	25
3.5	Teknik Pengolahan Data	25
3.6	Prosedur Pengembangan	28
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		34
4.1	Temuan Penelitian.....	34
4.1.1.	Proses Rancang Bangun Media Aplikasi Yumitalk	34
4.1.2.	Tanggapan Pengguna terhadap Media Aplikasi Yumitalk..	51
4.2	Pembahasan.....	60
4.2.1	Rancang Bangun Media Aplikasi Yumitalk.....	60
4.2.2	Tanggapan Pengguna terhadap Media Aplikasi Yumitalk..	61
4.3	Keterbatasan Penelitian.....	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		63
5.1	Kesimpulan	63
5.2	Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		