

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PENGUJI	
LEMBAR PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
要旨	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Sistematika Pembahasan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Media	6
2.2. Media Pembelajaran.....	6
2.3. Multimedia.....	9
2.3.1. Pengertian Multimedia	9
2.3.2. Pembelajaran Multimedia	9
2.4. Aplikasi	10
2.5. <i>Game</i>	10

2.5.1 <i>RPG Game</i>	10
2.5.2 <i>Quiz Game</i>	11
2.5.3 Game Edukasi	11
2.6 <i>Android</i>	12
2.7 Pembelajaran Kanji	12
2.7. Kesulitan Mempelajari Kanji	12
2.8. Tes Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Kanji	14
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Metode Penelitian	15
3.2. Objek Penelitian.....	16
3.2.1. Populasi	16
3.2.2. Sampel.....	16
3.3. Waktu dan Lokasi Penelitian	17
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	17
3.4.1 Studi Pustaka.....	17
3.4.2 Kuesioner	17
3.4.3 Pengolahan Data	19
3.5. Prosedur Penelitian	21
3.5.1 Tahap Persiapan.....	21
3.5.2 Tahap Pembuatan Media	21
3.5.3 Tahap Pelaksanaan.....	22
3.5.4 Pengolahan Data	22
3.5.5 Tahap Penulisan Laporan	22
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Temuan Penelitian.....	24
4.1.1 Pembuatan Aplikasi <i>Game</i>	24
4.1.2 Tanggapan Responden.....	35
4.2 Pembahasan Temuan Penelitian	41
4.2.1 Pembuatan Aplikasi	41

4.2.2 Tanggapan Aplikasi	42
--------------------------------	----

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	44
----------------------	----

5.2 Saran	44
-----------------	----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN