

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGUJI

LEMBAR PERNYATAAN

KATA PENGANTAR v

UCAPAN TERIMA KASIH vi

ABSTRAK viii

ABSTRACT ix

要旨 x

DAFTAR ISI xi

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR GAMBAR xv

BAB I PENDAHULUAN 1

 1.1 Latar Belakang 1

 1.2 Rumusan Masalah 4

 1.3 Batasan Masalah 4

 1.4 Tujuan Penelitian 4

 1.5 Manfaat Penelitian 5

BAB II KAJIAN PUSTAKA 6

 2.1 Bahasa 6

 2.2 Kosakata 6

 2.2.2 Jenis - jenis Goi 7

 2.3 Pembelajaran Kosakata 8

 2.4 Media 9

 2.4.1 Multimedia 10

 2.4.2 Pembelajaran 10

 2.4.3 Media Pembelajaran 11

 2.4.4 Klasifikasi Media Pembelajaran 11

 2.4.5 Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran 12

BAB III METODE PENELITIAN	14
3.1 Metode Penelitian.....	14
3.1.1 Analysis	14
3.1.2 Design.....	14
3.1.3 Development	15
3.1.4 Implementation.....	16
3.1.5 Evaluation.....	16
3.2 Objek Penelitian	16
3.2.1 Populasi	16
3.2.2 Sampel	17
3.2.3 Waktu dan Lokasi Penelitian.....	17
3.3 Teknik Pengumpulan Data	18
3.3.1 Studi Pustaka.....	18
3.3.2 Kuesioner	18
3.4 Teknik Analisis Data.....	20
3.5 Prosedur Penelitian.....	22
3.5.1 Tahap Persiapan	22
3.5.2 Tahap Pelaksanaan	22
3.5.3 Tahap Pengujian.....	23
3.5.4 Penarikan Kesimpulan.....	23
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Deskripsi Temuan Penelitian.....	24
4.1.1 Perancangan dan Pembuatan Media <i>Riddle Goi</i>	24
4.1.2 Pembuatan Rancangan	24
4.1.3 Pembuatan Materi	26
4.1.4 Pembuatan Desain Tampilan.....	27
4.1.5 Pembuatan Media.....	29
4.1.6 Membuat Kosakata Dan Latihan	33
4.1.7 Membuat <i>ActionScript</i>	36
4.1.8 Tenggapan Responden Terhadap Media <i>Riddle Goi</i>	36
4.1.9 Validasi Ahli Media	45

4.1.10 Validasi Ahli Materi.....	45
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	45
4.2.1 Pembuatan Media Pembelajaran <i>Riddle Goi</i>	46
4.2.2 Penilaian Responden	46
4.3 Keterbatasan Penelitian	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	49
5.1 Kesimpulan.....	49
5.2 Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	