

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PENGUJI	
LEMBAR PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
要旨.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Pembahasan.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.2 Multimedia.....	9
2.3 Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang	10
2.3.1 Pembelajaran	10
2.3.2 Kosakata Bahasa Jepang	10
2.3.3 Jenis Kosakata Bahasa Jepang	11
2.4 Media Interaktif.....	11
2.5 Game Riddle	13

BAB III METODE PENELITIAN	15
3.1 Metode Penelitian.....	15
3.2 Tahapan Penelitian	16
3.3 Jenis Data.....	19
3.4 Objek Penelitian	19
3.4.1 Populasi.....	19
3.4.2 Sampel	20
3.4.3 Waktu dan Lokasi Penelitian	20
3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....	20
3.6 Teknik Analisis Data	23
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	25
4.1 Temuan Penelitian.....	25
4.1.1 Proses Perancangan <i>Game Drag and Drop</i>	25
4.1.2 Tanggapan siswa SMA terhadap <i>Game Drag and Drop</i>	41
4.2 Pembahasan	56
4.2.1 Proses Perancangan <i>Game Drag and Drop</i>	56
4.2.2 Tanggapan siswa SMA terhadap <i>Game Drag and Drop</i>	60
4.3 Keterbatasan Penelitian	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	