

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	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Pembahasan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Media Pembelajaran	9
2.2 Pembelajaran Kanji.....	10
2.2.1 Kanji.....	10
2.2.2 Cara Belajar Kanji	11
2.2.2 Strategi Belajar Kanji	11
2.3 Pengertian Game	12
2.4 Pengertian Puzzle	13
2.5 Media Interaktif.....	13
BAB III METODE PENELITIAN.....	15

3.1 Metode Penelitian	15
3.2 Tahapan Penelitian	17
3.2.1 Tahapan Persiapan	17
3.2.2 Perancangan media Pembelajaran Pazuka-Gemu	17
3.3 Objek Penelitian	20
3.4 Jenis Data	21
3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....	22
3.6 Teknik Analisis Data	25
3.7 Rancangan Media	26
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Temuan Penelitian.....	29
4.1.1. Perancangan media interaktif pazuka gemu	29
4.1.2. Tanggapan Responden terhadap media interaktif Pazuka -Gemu	45
4.2. Pembahasan	61
4.2.1. Proses pembuatan media interaktif <i>Pazuka-Gemu</i>	61
4.2.2. Tanggapan responden terhadap media interaktif Pazuka - Gemu.....	65
4.3. Keterbatasan Penelitian	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
5.1. Kesimpulan	69
5.2. Saran	70

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN