

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Masalah.....	5
F. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Kanji	7
2.1.1 Jumlah Kanji	7
2.1.2 Cara Baca Kanji	9
2.1.3 Pembelajaran Kanji	11
2.2 Media	13

2.2.1	Pengertian Media	13
2.2.2	Jenis Media	13
2.3	Pembelajaran	14
2.3.1	Pengertian Pembelajaran	14
2.4	Media Pembelajaran	15
2.4.1	Pengertian Media Pembelajaran	15
2.4.2	Manfaat Media Pembelajaran	16
2.4.3	Syarat-syarat Pembuatan Media Pembelajaran	17
2.5	<i>Game</i>	18
2.6	<i>Adobe Flash Professional CS6</i>	19
2.7	<i>Action Script</i>	20

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Metode Penelitian	21
B.	Objek Penelitian	24
1.	Populasi	24
2.	Sampel	24
3.	Lokasi dan Waktu Penelitian	25
C.	Prosedur Penelitian	25
D.	Teknik Pengumpulan Data	26
1.	Studi Kepustakaan	26
2.	Angket	26
E.	Teknik Pengolahan Data	29

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Proses Pembuatan <i>Battle Kanji</i>	32
4.1.1	Perencanaan / Desain.....	32
4.1.2	Pemrograman.....	39
4.1.3	Tes	48
4.2	Tanggapan Mahasiswa Terhadap Media <i>Battle Kanji</i>	48
4.2.1	Hasil Kuesioner Tertutup	48
4.2.2	Hasil Kuesioner Terbuka.....	55
4.3	Pembahasan Hasil Penelitian	56

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	60
5.2	Saran.....	61

DAFTAR PUSTAKA	62
-----------------------------	----

LAMPIRAN

SINOPSIS

DAFTAR RIWAYAT HIDUP