

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>LEMBAR PENGUJI</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	v
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	vi
<b>ABSTRAK .....</b>	viii
<b>ABSTRACT.....</b>	ix
<b>要旨.....</b>	x
<b>DAFTAR ISI.....</b>	xi
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	xiii
<b>DATAR BAGAN .....</b>	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1.Latar Belakang .....	1
1.2.Rumusan dan Batasan Masalah.....	4
1.3.Tujuan Penelitian.....	5
1.4.Manfaat Penelitian.....	5
1.5.Sistematika Pembahasan .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1 Kanji .....	7
2.1.1 Definisi .....	7
2.1.2 Jumlah Kanji .....	7
2.2 Pembelajaran Kanji .....	7

2.2.1 Kesulitan Belajar Kanji .....	8
2.2.2 Cara Baca Kanji .....	9
2.2.3 Cara Menulis Kanji .....	11
2.3 Media Pembelajaran .....	11
2.3.1 Fungsi Media Pembelajaran.....	12
2.3.2 Jenis Media Pembelajaran .....	13
2.3 <i>Mulimedia</i> .....	14
2.4 <i>Game Edukasi</i> .....	15
2.5 Teka Teki Silang .....	16
2.5.1 Definisi dan Fungsi .....	16
2.5.2 Konsep Teka Teki Silang Dalam Pembelajaran .....	17
2.6 Android Studio .....	18
2.7 Android .....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>20</b>
3.1 Metode Peneltian .....	20
3.2 Populasi dan Sampel .....	24
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	24
3.4 Teknik Pengambilan Data .....	24
3.4.1 Data Primer .....	24
3.4.2 Data Sekunder .....	26
3.5 Teknik Analisis Data.....	26
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>30</b>
4.1 Temuan Penelitian .....	30
4.1.1 Pembuatan <i>Michiko</i> Sebagai Media Pembelajaran Shokyu Kanji .	30
4.1.2 Cara Penggunaan Aplikasi <i>Michiko</i> .....	43
4.1.3 Penilaian Responden Terhadap Aplikasi <i>Michiko</i> .....	48

4.2 Pembahasan .....	55
4.2.1 Pembuatan Game Edukasi <i>Michiko</i> .....	55
4.2.2 Tanggapan Responden Terhadap Game Edukasi <i>Michiko</i> .....	56
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	57
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>59</b>
5.1 Kesimpulan .....	59
5.2 Saran .....	60

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**