

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PENGUJI	
LEMBAR PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMAKASIH	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	5
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Batasan Penelitian	5
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	6
1.6. Sistematika Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2 Syarat Media Pembelajaran	10
2.2 Kosakata Bahasa Jepang (<i>Goi</i>)	12
2.2.1 Definisi <i>Goi</i>	12
2.2.2 <i>Hinshi</i>	12
2.3 <i>Android</i>	17
2.4 <i>Android Studio</i>	17
2.5 <i>Adobe Photoshop</i>	18
2.6 <i>Table Plus</i>	18
2.7 <i>Heroku</i>	19

2.8 <i>Figma</i>	19
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Metode Penelitian	20
3.2 Objek Penelitian	23
3.2.1 Populasi	23
3.2.2 Sampel	23
3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian	23
3.4 Teknik Pengumpulan Data	24
3.4.1 Studi Pustaka	24
3.4.2 Kuesioner	24
3.4.3 Teknik Pengolahan Data	26
3.5 Prosedur Penelitian	30
3.5.1 Tahap Persiapan	30
3.5.2 Tahap Pembuatan Media	30
3.5.3 Tahap Pengolahan Data	31
3.5.4 Tahap Penulisan Laporan	31
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Deskripsi Temuan Penelitian	32
4.1.1 Proses Pembuatan	32
4.1.2 Penilaian Responden Terhadap <i>Game SAGASU GOI!</i>	54
4.1.3 Proses Pengolahan data	62
4.2 Pembahasan Temuan Penelitian	65
4.2.1 Proses Pembuatan <i>Game SAGASU GOI!</i>	65
4.2.2 Tanggapan Responden terhadap <i>Game SAGASU GOI!</i>	67
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	68
BAB V KESIMPULAN	69
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	