DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR SURAT KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

UCAPAN TERIMA KASIH iv

DAFTAR ISI vi

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 3

1.3 Batasan Masalah 3

1.4 Tujuan Penelitian 4

1.5 Manfaat Penelitian 4

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 5

1.7 Definisi Operasional 5

1.8 Sistematika Penulisan 6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Kanji 7

2.1.1 Pengertian Kanji 7
2.1.2 Cara pengucapan 7
2.1.3 Urgensi penguasaan kanji.....11
2.1.4 Pembelajaran kanji 11
2.1.5 Pembelajaran Kanji 12
2.2 Media 14
2.2.1 Pengertian Media.....14
2.2.2 Jenis-jenis Media.....14
2.3 Pembelajaran.....16
2.3.1 Pengertian Pembelajaran 16
2.3.2 Proses Pembelajaran.....17
2.4 Media Pembelajaran 19
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran.....19
2.4.2 Manfaat media Pembelajaran 19
2.4.3 Prinsip-prinsip Memilih Media Pembelajaran 21
2.4.4 Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran 22
2.4.5 Teori Pengembangan Media.....23
2.5 Multimedia.....25
2.5.1 Pengertian multimedia.....25
2.5.2 Pentingnya Multimedia Dalam Pembelajaran.....26
2.6 Macromedia Flash.....27
BAB IIIMETODE PENELITIAN
3.1 Metode Penelitian 28

3.2 Objek Penelitian.....28
3.2.1 Populasi.....28
3.2.2 Sampel.....29
3.2.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....29
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....29
3.4 Teknik Pengolahan Data.....30
3.4.1 Langkah-langkah Penelitian.....30
3.4.2 Teknik Pengolahan Data Angket.....31
3.5 Menarik Kesimpulan.....33
BAB IV PEMBAHASAN
4.1 Proses pembuatan *Kanji e-Games*.....34
4.1.1 Perencanaan / desain.....34
4.1.2 Pemograman.....39
4.1.3 Tes.....46
4.1.4 Revisi.....46
4.2 Tanggapan mahasiswa terhadap *media Kanji e-Games*.....47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
5.1 Kesimpulan.....51
5.2 Saran.....52
DAFTAR PUSTAKA.....53
LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP