DAFTAR ISI

ABSTRAK …… **i**

ABSTRACT…….. **ii**

KATA PENGANTAR……..... **iii**

DAFTAR ISI…….. **vi**

DAFTAR TABEL……. **x**

DAFTAR GAMBAR…… **xi**

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang……. 1

1.2 Rumusan Masalah dan Batasan Masalah……. 5

1.3 Tujuan Penelitian ……. 6

1.4 Manfaat Penelitian……..... 7

1.5 Definisi Operasional……. 8

1.6 Sistematika penulisan……... 9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran……. 11

2.1.1 Karakteristik Media Pembelajaran…….. 13

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran…… 17

2.1.3 Pemilihan Media Pembelajaran…….. 19

2.2 *Game*…… 21

2.3 *Flash*……. 25

2.3.1 *Adobe Flash Professional CS6*……..... 27

2.3.2 *ActionScript 2.0*…….. 30

2.4 Kanji……. 30

2.4.1 Sejarah Kanji…….. 30

2.4.2 Pembentukan Kanji (六書：*Rikusho*)…… 31

2.4.3 *On-yomi* dan *Kun-yomi*……... 34

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian……. 36

3.2 Objek Penelitian……... 38

3.2.1 Populasi…… 38

3.2.2 Sampel……. 39

3.2.3 Waktu dan Lokasi Penelitian…….. 40

3.3 Teknik Pengumpulan Data…….. 40

3.4 Tahap Penelitian…… 41

3.4.1 Tahap Persiapan, Perancangan, dan Pembuatan

Media Pembelajaran *Wakuwaku Kanji Kuizu* …… 41

3.4.2 Pengujian Media Pembelajaran *Game Wakuwaku Kanji Kuizu*..... 43

3.4.3 Penghitungan Hasil Kuisioner……. 44

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Proses Perancangan Media……... 49

4.1.1 Tahap Perancangan Media…….. 49

4.1.2 Tahap Pembuatan Media……. 52

4.1.3 Menentukan Format Akhir…….. 61

4.2 Cara Pengoperasian Wakuwaku Kanji Kuizu……. 61

4.3 Tanggapan Responden Terhadap Tampilan dan

Fungsi Media Pembelajaran *Wakuwaku Kanji Kuizu*…….. 62

4.3.1 Tanggapan Terhadap Tampilan Media Pembelajaran

Game Wakuwaku Kanji Kuizu…… 63

4.3.2 Tanggapan Terhadap Fungsi Media *Wakuwaku Kanji Kuizu*……. 68

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan…… 73

5.2 Saran…….. 75

DAFTAR PUSTAKA

SINOPSIS

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP