DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

UCAPAN TERIMA KASIH ..... **iv**

DAFTAR ISI ..... **vii**

DAFTAR TABEL ..... **x**

DAFTAR GAMBAR ..... **xi**

DAFTAR BAGAN ..... **xiii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalahan 5

1.3 Batasan Masalah 6

1.4 Tujuan Penelitian 6

1.5 Manfaat Penelitian 6

1.5.1 Manfaat Teoritis 7

1.5.2 Manfaat Praktis 7

1.6 Definisi Operasional 8

1.7 Sistematika Penulisan 8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA **10**

2.1 Media Pembelajaran 10

2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran 11

2.1.2 Syarat Media Pembelajaran 12

2.1.3 Jenis Media Pembelajaran 14

2.2 Multimedia Interaktif 16

2.2.1 *Mobile Learning* 17

2.2.2 *Android* 17
2.2.3 *Adobe Flash CS6* 19
2.2.4 *Adobe Photoshop CS6* 20
2.3 Tata Bahasa Jepang 21
2.3.1 JLPT 22
2.3.2 Mimi Kara Oboeru Nihongo N3 23
2.3.3 Mimi Kara Oboeru Nihongo N3 23
BAB III METODE PENELITIAN 24
3.1 Metode Penelitian 24
3.2 Tahap Penelitian 26
3.3 Objek Penelitian 30
3.3.1 Populasi 30
3.3.2 Sampel 31
3.3.3 Waktu dan Lokasi Pembuatan 31
3.4. Teknik Pengumpulan Data 32
3.4.1 Kuisioner 32
3.5 Teknik Pengolahan Data 34
3.5.1 Perhitungan Hasil Kuisioner 34
3.5.2 Penarikan Kesimpulan 37
BAB IV PEMBAHASAN 38
4.1 Pembuatan Media *Kakumei-poo* 38
4.1.1 Perancangan Media 38
4.1.2 Pembuatan Desain Media 41
4.1.3 Peng-*import*-an Desain Media 42
4.1.4 Alur Media 43
4.1.5 Pembuatan Animasi dan Penataan Media 44
4.1.6 Pemrograman Media 46
4.2 Langkah Pengoperasian Media Alternatif *Kakumei-poo*… 64
4.3 Tanggapan Responden Terhadap Media *Kakumei-poo* ….. ... 68
Bab V PENUTUP……..... 73
5.1 Kesimpulan……. 73

5.2 Saran ……..... 74

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

SINOPSIS

RIWAYAT HIDUP