

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	(1)
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMI.....	iv
<i>ZUSAMMENFASSUNG</i>	v
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	8
E. Kegunaan Penelitian	8
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teoritis	9
1. Permainan sebagai Media Pembelajaran	9
1.1. Permainan dalam Pembelajaran Bahasa.....	11
1.2. Kriteria Permainan dalam Pembelajaran.....	13
2. Permainan <i>Mystery Bag</i>	16
2.1 Hakikat Permainan <i>Mystery Bag</i>	16

2.2 Tujuan Permainan <i>Mystery Bag</i>	18
2.3 Langkah-langkah Permainan <i>Mystery Bag</i>	19
3. Kosakata	21
3.1. Hakikat Kosakata	21
3.2. Penguasaan Kosakata	22
4. Hasil Belajar	25
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berpikir	28
D. Hipotesis Penelitian	31

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian.....	32
B. Lingkup Penelitian	32
C. Waktu dan Tempat Penelitian	32
D. Metode dan Desain.....	32
E. Populasi dan Sampel	33
F. Variabel-variabel	34
G. Defenisi Konseptual	34
1. Media Permainan <i>Mystery Bag</i>	34
2. Hasil Belajar Kosakata	35
H. Defenisi Operasional	36
I. Instrumen Penelitian	38
J. Validitas dan Reliabilitas.....	39
1. Pengujian Validitas	40
2. Perhitungan Reliabilitas	41
K. Teknik Analisis Data	42
1. Uji-t	42

2. Hipotesis Statistik	43
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	44
1. Data Skor <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	45
2. Data Skor <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	45
B. Hasil Pengujian Hipotesis	46
C. Keterbatasan Penelitian	47
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	48
B. Implikasi	49
C. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51