

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMIS.....	iii
ABSTRAK.....	iv
RESUME.....	vi
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Perumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Lingkup Penelitian.....	11
G. Waktu dan Tempat Penelitian.....	12
H. Kegunaan Penelitian.....	13
BAB II KERANGKA TEORI.....	15
A. Deskripsi Teoritis.....	15

1. Hakikat Pembelajaran.....	15
2. Media Pembelajaran.....	17
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	17
b. Manfaat Media Pembelajaran	18
c. Karakteristik dan Jenis-jenis Media Pembelajaran	19
3. Media Permainan dalam Pembelajaran.....	21
a. Komponen Utama dalam Permainan	23
b. Kelebihan dan Kekurangan dalam Permainan.....	24
4. Kosakata.....	25
a. Pengertian Kosakata.....	25
b. Klasifikasi Kata dalam Bahasa Jepang.....	26
5. Permainan <i>Karuta</i>	29
a. Sejarah <i>Karuta</i>	29
b. Aturan dan Jenis-Jenis <i>Karuta</i>	30
c. Penggunaan Permainan <i>Karuta</i> dalam Pembelajaran	32
B. Penelitian yang Relevan.....	35
C. Konsep.....	37
D. Rumusan Hipotesis.....	39
E. Definisi Operasional.....	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	42
A. Metode dan Desain.....	42
B. Populasi dan Sampel.....	43

C. Variabel – Variabel.....	44
D. Instrumen Penelitian.....	45
1. Tes.....	45
2. Angket.....	50
E. Teknik Analisis Data.....	51
1. Teknik Analisis Data Tes.....	51
2. Teknik Analisis Data Angket	54
F. Rancangan Eksperimen.....	56
1. Kelas eksperimen.....	56
2. Kelas Kontrol.....	67
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	72
A. Deskripsi Data.....	72
B. Hasil Pengujian.....	83
1. Pengolahan Data <i>Posttest</i>	83
2. Pengolahan Data Angket.....	87
C. Diskusi.....	96
BAB V PENUTUP.....	99
A. Kesimpulan.....	99
B. Implikasi.....	100
C. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA.....	102
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Peningkatan Penguasaan Jumlah Kosakata yang Dipelajari Pembelajar Bahasa Jepang.....	3
Tabel 1.2 Jumlah Kosakata yang dikuasai Oleh Orang Pembelajar Bahasa Jepang yang mengikuti <i>Nihongo no Nouryoku</i> <i>Shiken</i> (Tes Kemampuan Bahasa Jepang).....	3
Tabel 1.3 Jumlah Kosakata yang Harus dikuasai Mahasiswa Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.....	4
Tabel 3.1 Pola Desain <i>Posttest Only Control Design</i>	43
Tabel 3.2 Tabel Besarnya Koefisien Relasi.....	47
Tabel 3.3 Tabel Penafsiran Tingkat Kesukaran.....	48
Tabel 3.4 Tabel Penafsiran Daya Pembeda.....	48
Tabel 3.5 Kisi-kisi Tes.....	49
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket.....	50
Tabel 3.7 Tabel Penafsiran Data Angket.....	55
Tabel 4.1 Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	81
Tabel 4.2 Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	82
Tabel 4.3 Hasil Pengolahan Data <i>Posttest</i>	83
Tabel 4.4-13 Hasil Pengolahan Data Angket	88-95

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Karuta dengan material cangkang kerang.....	30
Gambar 2.2 Karuta dengan material kartu.....	30
Gambar 2.3 Tata cara permainan <i>Karuta</i>	31
Gambar 2.4 Uta Garuta.....	32
Gambar 2.5 Iroha Garuta.....	32
Gambar 2.6 <i>Karuta</i> dalam pelajaran ilmu sosial.....	33
Gambar 3.1 Contoh <i>torifuda</i> dan <i>yomifuda</i>	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	RPP Kelas Eksperimen
Lampiran 2	RPP Kelas Kontrol
Lampiran 3	Daftar Hadir Mahasiswa
Lampiran 4	Soal Posttest
Lampiran 5	Kunci Jawaban Soal Posttest
Lampiran 6	Angket
Lampiran 7	Dokumentasi
Lampiran 8	Daftar pertanyaan wawancara mahasiswa semester 1
Lampiran 9	Surat Izin Penelitian
Lampiran 10	Validitas Soal