

**MODEL PEMBELAJARAN MENGHAFAL KOSAKATA  
MENGGUNAKAN MATCHING GAME**

**(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Nihongo Kurabu SMAN 15 Bandung)**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Pada Departemen Pendidikan Bahasa Jepang



**OLEH:**

**Azka D. Nurilmatin**

**1005570**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG**

**FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2014**

[Type text]

**Azka D. Nurilmatin, 2014**

*MODEL PEMBELAJARAN MENGHAFAL KOSAKATA MENGGUNAKAN MATCHING GAME*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## LEMBAR PENGESAHAN

AZKA DALILA NURILMATIN

MODEL PEMBELAJARAN MENGHAFAL KOSAKATA MENGGUNAKAN *MATCHING GAME*

(*Studi Eksperimen Terhadap Siswa Nihongo Kurabu SMAN 15 Bandung*)

PEMBIMBING :

Pembimbing I

Drs. Sugihartono, M.A.  
NIP. 196301041988031003

Pembimbing II

Dra. Renariah, M.Hum.  
NIP. 195804061958032001

Mengetahui  
Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jepang

Dra. Neneng Sutjiati, M.Hum.  
NIP. 196011081986012001

[Type text]

**Azka D. Nurilmatin, 2014**

MODEL PEMBELAJARAN MENGHAFAL KOSAKATA MENGGUNAKAN MATCHING GAME  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

# **MODEL PEMBELAJARAN MENGHAFAL KOSAKATA**

## **MENGGUNAKAN MATCHING GAME**

**(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Nihongo Kurabu SMAN 15 Bandung)**

Oleh

Azka D. Nurilmatin

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada  
Departemen Pendidikan Bahasa Jepang

© Azka D. Nurilmatin 2014

Universitas Pendidikan Indonesia

Oktober 2014

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

[Type text]

**Azka D. Nurilmatin, 2014**

*MODEL PEMBELAJARAN MENGHAFAL KOSAKATA MENGGUNAKAN MATCHING GAME*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

[Type text]

**Azka D. Nurilmatin, 2014**

*MODEL PEMBELAJARAN MENGHAFAL KOSAKATA MENGGUNAKAN MATCHING GAME*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu