

EFEKTIVITAS PERMAINAN *SUGOROKU* DALAM MENGINGAT KOSAKATA

(Studi Eksperimen pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 8 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menempuh Ujian Sarjana Pendidikan di Jurusan

Pendidikan Bahasa Jepang



oleh

Mayang Nandini

0907304

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2013

Mayang Nandini, 2013

Efektivitas Permainan Sugoroku Dalam Meningkatkan Kosakata

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

**EFEKTIVITAS PERMAINAN *SUGOROKU*
DALAM MENGINGAT KOSAKATA
(Studi Eksperimen pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 8
Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)**

oleh
Mayang Nandini

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni

© Mayang Nandini 2013
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2013

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.

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Mayang Nandini
NIM : 0907304
Judul : EFEKTIVITAS PERMAINAN *SUGOROKU* DALAM
MENGINGAT KOSAKATA
(*Studi Eksperimen pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 8 Bandung Tahun
Ajaran 2012/2013*)
SK Dekan Nomor : 1456 /UN40.3/DT/2013

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Susi Widianti, M.Pd., M.A.
NIP. 197312032031221001

Linna Meilia R., M.Pd.
NIP. 198005072008012010

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang

Dra. Neneng Sutjiati, M.Hum
NIP. 196011081986012001