

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KANJI DENGAN MENGGUNAKAN

WINDS PRO EMULATOR GAME NAZOTTE OBOERU

**(Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Mahasiswa Semester 6
Tahun Akademik 2013/2014 Universitas Pendidikan Indonesia)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang
Universitas Pendidikan Indonesia



Oleh:

Dadan Budiman

0902331

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2014

**Efektivitas Pembelajaran Kanji Dengan
Menggunakan *Winds Pro Emulator Game Nazotte*
*Oboeru***

Oleh:
Dadan Budiman

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

© Dadan Budiman
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2014

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Dilarang memperbanyak skripsi ini, baik sebagian maupun seluruhnya dalam
bentuk apapun tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Efektivitas Pembelajaran Kanji Dengan Menggunakan
Winds Pro Emulator Game Nazotte Oboeru
Nama : Dadan Budiman
NIM : 0902331
SK Dekan No. : 483/UN40.3/DT/2013

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Herniwati, S.Pd. M.Hum
NIP. 197206021996032001

Linna Meilia, M.Pd.
NIP. 198005072008012010

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang

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