

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KOMPUTER
“WORTSUCHE” DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN
KOSAKATA

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman



Oleh

Suherlan Gigin Ginanjar

0807419

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2013

LEMBAR PENGESAHAN

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KOMPUTER
“WORTSUCHE” DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA**
(Studi kuasi Eksperimen pada Kelas X SMA PGII 2 Bandung)

Diajukan oleh :

Suherlan Gigin Ginanjar

NIM 0807419

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I

**Drs. Setiawan, M.Pd.
NIP 195906231987031003**

Pembimbing II

**Irma Permatawati, M.Pd.
NIP 198210042005012001**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman,

**Drs. Amir, M.Pd
NIP 196111101985031005**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Media Permainan Komputer “Wortsuche” dalam Meningkatkan Penggunaan Kosakata”** ini sepenuhnya karya saya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, April 2013

Yang Membuat Pernyataan,

Suherlan Gigin Ginanjar

Suherlan Gigin Ginanjar, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Permainan Komputer “Wortsuche” Dalam Meningkatkan

Penggunaan Kosakata

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