

**EFEKTIVITAS MEDIA *GAME ONLINE* KANJIPAL DENGAN METODE *DRILL*
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KANJI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program
Studi Pendidikan Bahasa Jepang



Oleh

Arrina Widiani Syafira

1306073

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA**

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2018

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

ARRINA WIDIANI SYAFIRA

**EFEKTIVITAS MEDIA *GAME ONLINE* KANJIPAL DENGAN METODE *DRILL*
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KANJI**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dra. Renariah, M.Hum.

NIP. 195804061985032001

Pembimbing II



Linna Meilia Rasiban, M.Pd

NIP. 198005072008012010

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jepang



Dr. Herniwati, S.Pd., M.Hum.

NIP. 197206021996032001

Efektivitas Media Game Online KanjiPal Dengan Metode Drill Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Kanji

Oleh

Arrina Widiani Syafira

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

© Arrina Widiani Syafira
Universitas Pendidikan Indonesia
April 2018

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.