

**PENGUNAAN PERMAINAN A *CREATIVE STORY* DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG**

**(Penelitian Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa Kelas XI MIA 2 SMA Negeri 5
Cimahi Tahun Ajaran 2014/2015)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Departemen Pendidikan Bahasa Jepang



Oleh:

Laras Gapuraning Asihna Sujani

NIM 1104854

DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2015

**PENGGUNAAN PERMAINAN A CREATIVE STORY
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERBICARA BAHASA JEPANG**

Oleh

Laras Gapuraning Asihna Sujani

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

© Laras Gapuraning Asihna Sujani

Universitas Pendidikan Indonesia

Oktober 2015

Hak cipta dilindungi undang-undang.

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

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Laras Gapuraning Asihna Sujani
NIM : 1104854
Judul : Penggunaan Permainan *A Creative Story* dalam
Meningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang
SK Dekan No : 2471/UN40.3.D1/DT/2015

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Dra. Hj. Melia Dewi Judiasri, M. Hum, M.Pd

NIP. 196105061987032001

Dr. Herniwati, M.Hum.

NIP. 197206021996032001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jepang

Dr. Herniwati, M.Hum.

NIP. 197206021996032001