

DAFTAR PUSTAKA

- B. Weil, Joyce and Calhoun. 2000. *Models Of Teaching*. Newyork: A Person Education Company.
- Boeree, George. 2008. *Metode Pembelajaran Dan Pengajaran: Kritik Dan Sugesti terhadap Dunia Pendidikan, Pembelajaran, dan Pengajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Cahyo, Agus N. 2011. *Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan & Kiri Anak*. Jogjakarta: FlashBooks.
- Danasasmita, Wawan. 2008. *Model Pembelajaran Dan Pendekatannya*. Bandung: Disampaikan dalam Seminar Nasional Model Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis ICT. (Tidak diterbitkan)
- Fadlilah, De Windy. 2013. *Efektivitas Penggunaan Media Ludo Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Konjugasi Verba*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. (Skripsi – Tidak diterbitkan)
- Fraenkell, Jack, and E. Wallen, Norman. 2007. *How to Design and Evaluate Reseach in Education*. Toronto: Mc. Graw Hill International.
- Hariyadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Haryono (2008). 日本語の語彙のマルチメディアの使用法の有効性ジェンダラル. スディルマン大学でのインドネシア語学料の初級学習者を中心した準実験研究. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. (Tesis – Tidak diterbitkan)

- Haviva A.B. 2013. *Rahasia Menguasai Bahasa Asing Dengan Otak Kanan*.
Jogjakarta: Diva Press.
- Holstein, Hermann. 1986. *Murid Belajar Mandiri: Situasi Belajar Mandiri Dalam Pelajaran Sekolah*. Bandung: Remadja Karya.
- Ismail, Andang. 2012. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Jensen, Eric. 2008. *Brain-Based Learning: Pembelajaran Berbasis Kemampuan Otak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mahfudz, Asep. 2012. *Cara Cerdas Mendidik Yang Menyenangkan Berbasis Super Quantum Teaching*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Mukhtar. 2012. *Desain Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: Referensi.
- Munthe, Bermawi. 2009. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- O'Bannon, Blanche W. 2006. *Preparing To Use Technology: A Practical Guide To Curriculum Integration*. United States Of America: Pearson Education.
- Prastowo, Andi. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*.
Jogjakarta: Diva.
- Riyana, Cepi. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*.
Jakarta: Rajawali
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Setiawati, Nia. 2008. 『蛇わごゲーム』による日本語の語彙の習得研究.
Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. (Tesis – Tidak diterbitkan)
- Smith, Mark K. 2010. *Teori Pembelajaran dan Pengajaran*. Jogjakarta: Mirza.

Dewi Widiawati, 2014

Efektifitas model pembelajaran berbasis it Dengan game bubble doushi Dalam upaya peningkatan penguasaan Perubahan kata kerja bahasa jepang

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

Sutedi, Dedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora dan UPI Press.

Sutedi, Dedi. 2011. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.

正人、和田. 2009. ビデオゲームのメディア.リテラシー学習：教材作成によるメディア.リテラシー分析能力の効果. 教育実践研究支援センター.

ミナ、小林. 1998. よくわかる教授法. 株式会社アルク。

Sumber Website:

http://eprints.uny.ac.id/7549/1/Jurnal_Skripsi_Agustina.pdf (Diakses tanggal 5 Desember 2013)

http://ir.u-gakugei.ac.jp/bitstream/2309/107301/1/18804306_61_55.pdf (Diakses tanggal 5 November 2013)

<http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2012/04/sejarah-game-dan-jenis-game/> (Diakses tanggal 5 November 2013)

<http://www.emunix.emich.edu/~evett/GameProgramming/History.pdf> (Diakses tanggal 5 November 2013)

Dewi Widiawati, 2014

Efektifitas model pembelajaran berbasis it Dengan game bubble doushi Dalam upaya peningkatan penguasaan Perubahan kata kerja bahasa jepang

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