

## DAFTAR PUSTAKA

- A.R, Syamsuddin, & Damaianti, Vismaia S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib, Zainal. (2014). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Bao, Lei. (2006). *Theoretical Comparisons of Average Normalized Gain Calculations*. [Online]. Tersedia: [http://www.physics.ohio-state.edu/~lbao/Papers/AJP\\_2006-10-917-g-factor1.pdf](http://www.physics.ohio-state.edu/~lbao/Papers/AJP_2006-10-917-g-factor1.pdf) yang diakses pada 14 Agustus 2014.
- Bungin, Burhan. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Chaer, Abdul. (2007). *Linguistik Umum*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dananjaya, Utomo. (2012). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Danasasmita, W. (2002). Masalah-masalah pendidikan bahasa Jepang di Indonesia. *Magen Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia*. 2 (1). 85-94.
- Danasasmita, Wawan. (2009). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: Rizqi Press.
- Danasasmita, Wawan. (tanpa tahun). *Guru Bahasa Jepang di Indonesia: Peluang dan Tantangan*.

- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Iskadarwati, H. (2002). Pengajaran bahasa Jepang di Indonesia menuju era globalisasi. *Magen Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia*. 2 (1). 22-37.
- Kodansha International. (1998). *The Kodansha Bilingual Encyclopedia of Japan, Taiyaku Nihon Jiten*. Japan: Kodansha International Ltd.,.
- Lina. (2013). *Wow, Indonesia Negara Pembelajar Bahasa Jepang Terbanyak Kedua?*. [Online]. Tersedia: [http://mizan.com/news\\_det/wow-indonesia-negara-pembelajar-bahasa-jepang-terbanyak-kedua.html](http://mizan.com/news_det/wow-indonesia-negara-pembelajar-bahasa-jepang-terbanyak-kedua.html) yang diakses pada 16 November 2013.
- Ludewing, A., & Swan, A. (2007). *101 Great Classroom Games*. USA: Mc. Grow Hill.
- Margono, S. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Martono, Nanang. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Marty. (2007). *Non -Trivial Pursuits- Dad at Work and Play*. [Online]. Tersedia: <http://www.gearability.com/2007/05/24/non-trivial-pursuits-dad-at-work-and-play/> yang diakses pada 21 November 2013.
- Narbuko, Cholid, & Abu Achmadi. (2007). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Pebriani, Vika Restu. (2012). *Efektivitas Permainan Boardgame dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar di SMA*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Raymond, Sam. (2010). *A Lawyer's Trivial Pursuit*. [Online]. Tersedia: <http://blogs.law.nyu.edu/lifeatnyulaw/a-lawyers-trivial-pursuits/> yang diakses pada 21 November 2013.
- Saunders, Ree. (2010). *Game Over For Trivial Pursuit Inventor Dead at 59*. [Online]. Tersedia: <http://qnews.com/game-over-for-trivial-pursuit-inventor-dead-at-59-02201039060302/> yang diakses pada 21 November 2013.
- Soenardji. (1989). *Sendi-Sendi Linguistika Bagi Kepentingan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sudjianto & Dahidi, A. (2012). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc Publising.
- Sudjiono, Anas. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suryabrata, Sumadi. (2010). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sutedi, Dedi. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Tadao, Umosao. Dkk. (1995). *The Great Japanese Dictionary*. Japan: Kodansha.
- Tarigan, Henry Guntur. (1986). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Trivial pursuit*. [Online]. Tersedia: [http://id.wikipedia.org/wiki/Trivial\\_Pursuit](http://id.wikipedia.org/wiki/Trivial_Pursuit) yang diakses pada 21 November 2013.
- \_\_\_\_\_. (Tanpa Tahun). *All American Edition Master Game – Rules of Play*. [Online]. Tersedia:

<http://www.charleston.k12.il.us/cms/Teachers/TeamRed/games/TrivialPursuit.PDF> yang diakses pada 17 Oktober 2013.

**Atikah Rahma Wulandari, 2014**

*EFEKTIVITAS PERMAINAN TRIVIAL PURSUIT DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG*

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