

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi.(2005). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Ilmu
- Arikunto, Suharsimi.(2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Ilmu
- Dahidi, Ahmad & Sudjianto. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesainr Blanc.
- Danasasmita, Wawan. (2009). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung : Rizki Press
- Depdikbud.(1990). *Teknik Perbincangan*. [online]. Tersedia: <http://bobezeni.tripad.com/teknik.htm>
- Fathurrahman, Pupu dan Sobry Sutikno.(2007). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung : PT. Rafika Aditama
- Grafura, Lubis & Wijayanti.(2012). *Metode dan Strategi Pembelajaran yang Unik*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media
- Grafura, Lubis & Wijayanti, Ari.(2012). *Permainan Edukatif Untuk Pembelajaran Aktif*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Hendriani, Indri Nuzuliyati. (2011). *EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN BISIK BERANTAI “LE JEU MURMURER” DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA PRANCIS*. Bandung : Tidak Diterbitkan
- Hidayat Kosaidi, Jazir Burhan, Undang Misdan.(1990). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung : Binacipta
- Komalasari, Kokom.(2010). *Pembelajaran Konstektual Konsep dan Aplikasi*. Bandung : Bumi Aksara
- Muslich, Mansur.(2008). *KTSP : Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta : Bumi Aksara
- Nazir, Moh.(2005). *Metode Penelitian*. Bogor Selatan : Ghalia Indonesia
- Nurafiani, Dewi. (2013). *EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN MERANGKAI HURUF DENGAN HIRAGANA KAADO TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA*. Bandung : Tidak Diterbitkan
- Parera, Jos Daniel.(1997). *Linguistik Edukasional*. Jakarta : Erlangga

- Ruhimat, Toto.(2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung : Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran Universitas Pendidikan Indonesia
- Rusman.(2009). *Manajemen Kurikulum*. Jakarta : Rajawali Pers
- Sagala, Syaiful.(2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R & D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sumarsono. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Sunarto. (2012). *Icebreaker dalam Pembelajaran Aktif*. Surakarta : Cakrawala Media
- Suprawoto, N. A.(2007). *Metodologi Penelitian Bahasa Indonesia*. Jakarta : Wordpress
- Susanto, Eko. (2012). *60 Games untuk Mengajar Pembuka Penutup Kelas*. Yogyakarta : Lukita
- Sutedi, Dedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Tarigan, Henry Guntur. (2011). *Pengajaran Kosakata*. Bandung : Angkasa
- Tifhani, Sintya Miraz. (2013). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN MISSING LETTER DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG*. Bandung : Tidak Diterbitkan
- Trianto.(2011). *Model Pembelajaran Terpadu : Konsep, Strategi, dan Implementasinya Dalam KTSP*. Jakarta : Bumi Aksara
- Uno, Hamzah.(2010). *Model Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- <http://%20bab2Model-model%20Pembelajaran%20QUANTUM%20DEVELOPMENT%20CENTER.html>
- <http://www.sbribd.com/doc/pembelajaranbahasa>
- <http://cikguTaufik-teknik-pengajaran-dan-pembelajaran.html>
- <http://sd02.alirsyad-cilacap.com/?q=content/melejitkan-keterampilan-berbahasa-melalui-permainan-bahasa>
- <http://lovelyDYDA.blogspot.com/pemerolehan-kosakata.html>
- <http://id.wikipedia.org/wiki/kosakata>
- www.bangifull.wordpress.com

