

## Daftar Pustaka

- Adachi, Sachiko dkk. (1998). *Japanese For Young People*. Tokyo: Three AJALT.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danasasmita, Wawan. (2002). *Masalah-Masalah Pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia*. Bandung: Risqi Press.
- Depdiknas, Universitas Pendidikan Indonesia. (2014). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: UPI.
- Irfan. (2010). *Pengaruh Permainan Tonda-Tonda Roba Terhadap Pengajaran Kosakata Bahasa Jepang*. (Skripsi). Sekolah Sarjana, UPI, Bandung.
- Juliani, Silfi Eka. (2014). *Efektifitas Permainan Im Drierpack untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman*. (Skripsi). Sekolah Sarjana, UPI, Bandung.
- Kurniah, Sri. (2013). *Faktor Kesulitan Belajar Huruf Hiragana pada Siswa Kelas X. SMAN Pekalongan*. (Skripsi). Sekolah Sarjana, UNS, Pekalongan.
- Mahsun. (2005). *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Masyhuri & M. Zainuddin. (2008). *Metode Penelitian – Pendidikan Praktis & Aplikatif*. Bandung: PT Rafika Aditama.
- Nurhikmah. (2010). *Efektifitas Metode Permainan Domino dalam Peningkatan Hafalan Kosakata Bahasa Jepang*. (Skripsi). Sekolah Sarjana, UPI, Bandung.
- Pribadi, Benny A. (2010). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Renariah. (2002). *Bahasa Jepang & Karakteristiknya*. Jurnal Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha.
- Sadiman, Arief S. dkk. (2008). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan & Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sagala, Syaiful. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. (2012). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta : Kesaint Blanc.
- Sudjianto. (2010). *Metodologi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Jepang*. Bekasi: Kesaint Blanc.
- Sudrajat, Akhmad. (2008). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, dan Model Pembelajaran*. [Online]. Tersedia: <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/09/12/pendekatan-strategi-metode-teknik-dan-model-pembelajaran/>. [15 Mei 2015]
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda.
- Suseno. (2012). *Manfaat Game dalam Kegiatan Belajar*. [Online]. Tersedia: <http://argosus.wordpress.com/2012/02/23/manfaat-game-dalam-kegiatan-belajar/>. [13 Mei 2015]
- Sutedi, Dedi. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Warsono dan Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wulan, Anastasia. (2012). *Efektivitas Pelatihan Hiragana dan Katakana dengan Menggunakan Permainan Match Card*. (Skripsi). Sekolah Sarjana, UPI, Bandung.
- Zaini, Hisyam dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.