

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (1997). *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi 2010*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (1996). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- B. Uno, H. (2009). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Danasasmita, W. (2002). *Beberapa Masalah dalam Pembelajaran Bahasa Jepang dalam Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia Edisi Agustus No. 1 tahun 2002*. Bandung: Program Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI.
- Danasasmita, W. (2009). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: Rizki Press.
- Depdikbud. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia.
- Djamarah, Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Khadijah, N. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Palembang : CV. Grafika Telindo Press.
- Knowles, M. S. (1977). *The Modern Practice Of Adult Education Andragogy Versus Pedagogy*. New York : Association Press.

Kurniah, S. (2013). *Faktor Kesulitan Belajar Huruf Hiragana pada Siswa Kelas X*

Diyana Kartika Ningrum, 2016

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN KARTU *MEMO* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENINGGAT HURUF KATAKANA

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

SMAN 3 Pekalongan. (Skripsi). Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Semarang.

Maryana, T. (2014). *Penggunaan Memory Games dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Matsura, Kenji. (1994). *Kamus Bahasa Jepang-Indonesia*. Kyoto: Kyouto Sangyo University Press.

Mustikasari, A. (2008). *Mengenal Media Pembelajaran*. [Online] Tersedia: <http://www.edu-articles.com> [19 Juni 2011].

Mustofa. (2014). *Efektivitas Metode Multisensori dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Huruf Katakan*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Nababan, S. (1993). *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: PT. Dramedia Pustaka Utama.

Novianti, V. (2013). *Model Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman dengan Menggunakan Teknik Permainan Memo*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Paradis, S. (2009). *Rhythm Memory Game*. [Online]. Diakses dari <http://www.susanparadis.com/rhythm-memory-game/>. [20 Maret 2015].

Renariah. (2002). *Bahasa Jepang dan Karakteristiknya*. *Journal: Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha*, 1 (2), hlm. 1-16.

Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana Pranada Grup.

Diyana Kartika Ningrum, 2016

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN KARTU MEMO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENINGGAT HURUF KATAKANA

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

- Sondang P. Siagian. (2001). *Manajemen Sumber Daya Manusia*". Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, D. (1983). *Metoda dan Teknik Kegiatan Belajar Partisipatif*. Bandung: Theme.
- Sudjianto & Dahidi. (2009). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: KBI.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti, M. Subana. (2009). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia berbagai Pendekatan, Metode, Teknik dan Media Pengajaran*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sutedi, Dedi. (2005). *Pengantar Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: UPI.
- Sutedi, Dedi. (2009). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Sutedi, Dedi. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Syah, M. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana.

Universitas Pendidikan Indonesia. (2015). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: UPI.

[http://www.wikipedia.com/memory\(Spiel\)](http://www.wikipedia.com/memory(Spiel))