

## DAFTAR PUSTAKA

- Angeline, S. (Tanpa Tahun). "Perancangan *Flashcard* Sebagai Media Untuk Pembelajaran Bahasa Jepang Sekaligus Memperkenalkan Kebudayaan Jepang". *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1-12.
- Anggraeni, N. dkk. (2008). *Mengenal Bahasa Jepang untuk SMA 1*. Bandung: MGMP Bahasa Jepang Jawa Barat.
- Association for Overseas Technical Scholarship (AOTS). (2004). *Belajar dengan Cara Mandiri Hiragana, Katakana Dengar, Tulis dan Hafal*. Tokyo: 3A Corporation.
- Badarudin. (Tanpa Tahun). "Hakikat Belajar dan Pembelajaran". *Modul Konsep Belajar dan Pembelajaran*. 1-23.
- Halo Jepang!. (2013). *Jumlah Pelajar Bahasa Jepang di Indonesia Kedua terbesar Dunia*. [online]. Diakses dari <http://halojepang.com/sosialpendidikan/7411-survey>.
- Kasi, S. (2012). *Penelitian Eksperimen*. [online]. Diakses dari <http://sisilsisiliakasi.blogspot.co.id/2012/09/penelitian-eksperimen.html>.
- KBBI. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi online/daring (dalam jaringan)*. [online]. Diakses dari <http://kbbi.web.id/>
- Ludewig, A. & Swan, A. (2007). *101 Great Classroom Games*. USA: Mc Graw Hill.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Murwani, A. dkk. (2009). *Buku Pelajaran Bahasa Jepang "Sakura" Jilid 1*. Jakarta: The Japan Foundation.
- Noor, A. (2013). "Pengertian, Hakikat dan Teori Belajar dan Pembelajaran". *Modul Belajar dan Pembelajaran*, 4, 1-32.
- Purwanto, M. (2013). *PSIKOLOGI PENDIDIKAN*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rahmawati, I. (2009). *Media Permainan Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. [online]. Diakses dari <https://suaraguru.wordpress.com/2009/02/09/media-permainan-meningkatkan-motivasi-belajar-siswa/>.

- Renariah. (2002). "Bahasa Jepang dan karakteristiknya". *Jurnal Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha*, 1, (2), 1-16.
- Rohani, A. (1997). *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rohwati, M. (2012). "Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup". *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1, (1), 75-81.
- Ruhimat dkk. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. dkk. (2003). *MEDIA PENDIDIKAN Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, A. dkk. (2009). *MEDIA PENDIDIKAN Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sudijono, A. (2004). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sudjianto. (Tanpa Tahun). "MEDIA PENGAJARAN BAHASA JEPANG". *Makalah Media Pengajaran Universitas Pendidikan Indonesia*. 1-15.
- Sudjianto & Ahmad Dahidi. (2014). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta Pusat: Kesaint Blanc.
- Sutedi, D. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Syah, M. (2008). *PSIKOLOGI PENDIDIKAN Dengan Pendekata Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wajdi, B. (2011). *Metode Penelitian Eksperimen Murni*. [online]. Diakses dari <http://badrulwajdi.blogspot.co.id/2011/12/v-behaviorurldefaultvmlo.html>.