

## DAFTAR PUSTAKA

- Adepartina, Reisa. (2011). *Model Pembelajaran Menggunakan Teknik Clustering dalam Pembelajaran Kalimat Bahasa Jepang di SMA: Studi Eksperimen Siswa SMAN 15 Bandung Kelas XI*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra (FPBS), Bandung.
- Amelia, Friska Tri. (2011). *Pengaruh Permainan Minorika Rizumu Yon terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Siswa SMKN 3 Bandung*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra (FPBS), Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Asrori, Mohammad. (2009). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Djiwandono, Soenardi. (2011). *Tes Bahasa: Pegangan bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: PT Indeks.
- Fachrurrozi, Aziz dan Erta Mahyuddin. (2011). *Pembelajaran Bahasa Asing*. Jakarta: Bania Publishing.
- Ghazali, A Syukur. (2010). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif*. Malang: Refika Aditama.
- Herniwati. (2015). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Komunikatif Bahasa Jepang Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. (Disertasi). Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Pujiati. (2011). *Keefektifan Penggunaan Media Game Before You Know It pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman di SMA Negeri 2 Panguntapan Bantul*. (Skripsi). Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Rahimah, Hira. (2011). *Efektivitas Permainan Match Card terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X SMKN 3 Bandung*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra (FPBS), Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Ramadhania, Dinda A. (2015). *Efektivitas Media Permainan Babanuki dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dasar Bahasa Jepang*. Skripsi pada FPBS UPI Bandung

- Setiyadi, Bambang. (2006). *Metode Penelitian untuk Pengajaran Bahasa Asing: Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.
- Subyakto, S.U. (1988). *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: P2LPTK.
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. (2014). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Susanti. (2007). *Efektivitas Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Perancis (Studi Eksperimen Semu terhadap Siswa Kelas XI SMA Plus Pariwisata Bandung Tahun Ajaran 2006/2007)*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra (FPBS), Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Susser, B. (1979). The Noisy Way: Teaching English With Game. *Japan Association for Language Teaching*, 1, 57-70.
- Sutedi, Dedi. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Syamsuddin AR dan Vismaia S. Damaianti. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Rosda Karya.
- Tim Pengkaji Penulisan Karya Ilmiah UPI. (2013). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: UPI.