

## Daftar Pustaka

- Anarogu Gēmu no Rūru Bukku. (2016). *Babanuki no Rūru*. [Online]. Diakses dari <https://analoggamerule.com/trump/babanuki.html>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danasasmita, W. (2009). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: Rizqi Press.
- Delphi, B. (2009). *Penerapan Aplikasi Permainan Dalam Pembelajaran*. Sleman: KTSP 2009.
- Dewi, G. O. (2016). *Teknik Hot Seat Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jepang*. (Skripsi). FPBS, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Djamarah, S. B. (2010). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadlan, S. W. (2015). *Efektivitas Teknik Permainan Uno Stacko Mission Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang*. (Skripsi). FPBS, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Hafrison, M. (2008). Permainan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Kelas Rendah Sekolah Dasar: Sebuah Alternatif Model Pembelajaran Bahasa Bernuansa Psikolinguistik. *Jurnal Bahasa Dan Seni FBSS UNP*, Vol 9 No. 2 Tahun 2008.
- Hosoma, H. (2013). Toranpu Gēmu ni Okeru Rūru no Seisei to Karada Sōgo Kōi, *The 27th Annual Conference of the Japanese Society for Artificial Intelligence*. Shiga: University of Shiga Prefecture.
- Idea Plant. *Aidea Toranpu: "Hassō Ryoku" wo Kitaeru Shinkankaku Toranpu*. Idea Plant.
- Ismail, A. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.

- Japan Foundation. (2016). *Standar Pendidikan Bahasa Jepang JF*. Urawa: Japan Foundation.
- Karasawa, S. (2014). “*Babanuki*” no Koto wo Mukashi wa “*Obabanuki*” to Itta. [Online]. Diakses dari <https://ichigaku-rakukou.net/column/2747/>
- Kemendikbud. (2014). *Silabus Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kida, dkk. (2007). *Hanasu koto o Oshieru*. Tokyo: Kokusai Kōryūkin Nihongo Kyōikuho Shirizu.
- Kiyotaka dan Baba. (2004). *Gēmu no Omoshirosa to wa Nanika*. Journal of the Virtual Reality Society of Japan, Volume 1 Maret 2004.
- Kusaba, J. (2007). *Muchū ni Naru! Torampu no Hon—Gēmu • Majikku • Uranai*. Tokyo: Shufu no Tomosha.
- Nihongo Daijiten. 1989. *Nihongo Daijiten*. Japan: Kodansha.
- Ogawa, Y. (1984). *Nihongo Kyōiku Jiten*. Tokyo: Taishūkan Shoten.
- Ramadhania, D. A. (2015). *Efektivitas Media Permainan Babanuki dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dasar Bahasa Jepang*. (Skripsi). FPBS, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sagala, S. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Shihabuddin, H. (2009). *Evaluasi Pengajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: UPI.
- Sudijono, A. (2001). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sudjianto, Dahidi, A. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjianto. (2010). *Metodologi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Jepang*. Bandung: UPI.
- Sugihartono, dkk. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suhardita, K. (2011). Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa. *Jurnal UPI*, Edisi Khusus No. 1, Agustus 2011, *ISSN 1412-565X*.
- Suharsaputra, U. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Refika Aditama.
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Suryabrata. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sutedi, D. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang (Panduan Bagi Guru dan Calon Guru dalam Meneliti Bahasa Jepang dan Pengajarannya)*. Bandung: UPI Press dan Humaniora Utama Press.
- Tamara, G. I. (2015). *Teknik Permainan Cerita Berantai Dengan Media Gambar Untuk Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang*. (Skripsi). FPBS, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Tarigan, H. G. (2013). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Uno, H. B. (2011). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yokohama-shi Kyōiku Iinkai. (2012). *Kodomo no Shakaiteki Sukiru Yokohama Puroguramu*. Yokohama: Yokohama-shi Kyōiku Iinkai.