

## DAFTAR PUSTAKA

Ali, Muhammad. 1987. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Alipah, Nur. 2012. *Efektivitas Permainan Bingo untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar*. Skripsi UPI Bandung: tidak diterbitkan.

Arikunto, Suharsimi. 1992. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 1996. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Asrori, Muhamad. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Wacana Purnama.

Astri Sejati, Risma. 2012. *Efektivitas Metode Course Review Horay terhadap Kosakata Bahasa Jerman*. Skripsi UPI Bandung : tidak diterbitkan.

Atar, Semi. 1989. *Metode Penelitian Sastra*. Bandung : Angkasa.

Departemen Pendidikan Nasional. 2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Dewi, Ratna Kemala. 2006. *Teknik Permainan “Tempel Huruf” Untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana*. Skripsi pada FPBS UPI Bandung: tidak diterbitkan.

Hornby, Albert Sidney. *et al.* 2000. *Oxford Advanced Learner’s Dictionary*. Indiana: Oxford University Press.

Keraf, Gorys. 1991. *Tata Bahasa Rujukan Bahasa Indonesia*. Jakarta : Erlangga.

Nurafiani, Dewi. 2012. *Efektivitas Teknik Permainan Merangkai Huruf Dengan Hiragana Kaado Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*. Skripsi pada FPBS UPI Bandung: tidak diterbitkan.

**Annisa Thatsa Raharjo, 2013**

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014 )

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

- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Poerwadarminta, W. J. S. 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Putrayasa, Ida Bagus. 2008. *Kalimat Efektif*. Bandung : Rapika Aditama.
- Sadiman, Arief. S. *et al.* 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Soedjito. 1988. *Kalimat Efektif*. Bandung : Remadja Karya.
- Subana dan Sumarti. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pusaka Setia.
- Sudjana. 1996. *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito.
- Sudjianto, & Dahidi, Ahmad. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sutedi, Dedi. 2005. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung : UPI.
- Syaodih, Nana. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda.
- Tadao, Umesao. 1989. *Nihongo Daijiten*. Tokyo: Kodansha
- Tarigan, H.G. 1989. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Universitas Pendidikan Indonesia. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: UPI Press.
- <http://www.belajarbahasainggris.us/2012/12/permainan-pengejaan-spelling-games.html>.
- <http://www.bipa.com/2009/05/pengertian-kosakata.html>

**Annisa Thatsa Raharjo, 2013**

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014 )

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