

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustika, Ultari. (2012). *Efektifitas Permainan Kuartet Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman*. Sripsi UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Akhadiyah, Sabarti. (1991). *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Arikunto, Suharsimi. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danasasmita, Wawan. (2009). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: Rizqi Press.
- Dimiyanti. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fachrurrozi, A dan Mahyuddin, E. (2000). *Pembelajaran Bahasa Asing Metode Tradisional dan Kontemporer*. Jakarta: Bania Publishing.
- Friady, M.S. (2012). *Efektivitas Teknik Permainan Riddle Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA*. Skripsi UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Gagne and Briggs. (1979). *Principle of Instructional Design*. New York: Holt Rinehart and Winston.
- Keraf, Gorys. (2010). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum.
- Kridalaksana, Harimurti. (1984). *Rintisan Dalam Linguistik Indonesia*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Mujib, Fathul dan Rahmawati, Nailur. (2011). *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rini, Ayu. (2010). *Be Smart and Fun With English Games*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Derinayu, 2013

**TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG  
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran  
2012/2013)**

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

- Shiang, T.T. (2003). *Kamus Praktis Jepang-Indonesia Indonesia-Jepang*. Jakarta: Gakushudo.
- Subana dan Sunarti. (2009). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia Berbagai Pendekatan, Metode, Teknik, dan Media Pengajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudjianto dan Dahidi, Ahmad. (2009). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, Dedi. (2009). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Sutedi, Dedi. (2007). *Nihongo no Bunpou –Tata Bahasa Jepang Tingkat Dasar*. Bandung: Humaniora.
- Sutedi, Dedi. (2007). *Nihongo no Bunpou –Tata Bahasa Jepang Tingkat Dasar*. Bandung: Humaniora.
- Tarigan, H.G. (1994). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H.G. (2011). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- 梅棹患夫、金田一春彦, et all. (1989). *Nihongo Daijiten*. Jepang: Kodansha.
- Comunity ang Library Online. (2005). *Charade In Other Languade*. [Online]. Tersedia:<http://en.organisasi.org/translation/charade-in-other-languages>. [10 Oktober 2012].
- Suid, M.N dan Firdaus, Ahmad. (2009). *Teknik Main Sambil Belajar*. [Online]. Tersedia:<http://www.slideshare.net/mazaini/16662433-teknik-main-sambil-belajar>. [10 Oktober 2012].
- Sudrajat, Akhmad. (2011). *Definisi Strategi, Metode, dan Teknik Pembelajaran*. [Online]. Tersedia: <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/pendekatan-strategi-metode-teknik-dan-model-pembelajaran/>. [12 Juli 2012]

Derinayu, 2013

**TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG**  
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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