

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1997. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 1996. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada.
- Asano, Yuriko. 1981. *Goi* . Tokyo : The Japan Foundation.
- Asrori, Muhaiban. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Wacana Prima
- Departemen Pendidikan Nasional. 1999. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Departemen Pendidikan Nasional. 2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Kindaichi, Haruhiko. (1995). *Nihongo Daijiten*. Tokyo : Kodansha
- Lusiana, Evi. 2009. *Buku Pelajaran Bahasa Jepang 1 Sakura*. Jakarta : The Japan Foundation
- Mirmanto, Nurman. 2010. *Efektivitas Permainan Belajar Bingo Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Kenokorejo 03 Kecamatan Polokarto Tahun Ajaran 2009/2010*. Surakarta : Universitas Muhamadiyah Surakarta.
- Mueller. 2008. *Permainan Bingo*. [http : //wordpress.com](http://wordpress.com). 20 Oktober 2009, pukul 14.00 WIB
- Pateda, Mansoer. 1995. *Kosakata dan Pengajarannya*. Flores : Nusa Indah
- Sadiman, Arief S. *et al.* (2002) *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT. RajaGrafindo Persada: Jakarta.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2009. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sudjianto, & Dahidi, Ahmad. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Kesaint Blanc
- Surakhmad, W. 1990. *Pengantar Penelitian Ilmiah*. Bandung : Tarsito

- Sutedi, Dedi. 2005. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: UPI
- Sutedi, Dedi. 2007. *Nihon Go no Bunpou*. Bandung : Humaniora
- Sutedi, Dedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora
- Tadao, Umesao. 1989. *Nihongo Daijiten*. Tokyo : Kodansha
- Tarigan, H.G. 1985. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa
- Universitas Pendidikan Indonesia. 2008. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung : UPI
- Purwo, Kaswanti Bambang. 1997. *Pokok-Pokok Pengajaran Bahasa dan Kurikulum 1994 Bahasa Indonesia*. Jakarta : Depdikbud
- Riyani, Riri. 2012. *Pengaruh Penulisan Catatan Harian Mahasiswa Pada Pembelajaran Shokyuu Sakubun 1*. Bandung : UPI
- Yeni Oktaviani. 2008. *Efektivitas Penggunaan Model Permainan Kokami Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung : UPI
- Poerwadarminta, W.J.S. 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- (<http://argosus.wordpress.com/2010/02/23/manfaat-game-dalam-kegiatan-belajar/>),