

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Astie. (2006). *Efektivitas Teknik Permainan Kuartet sebagai Upaya Meningkatkan Penguasaan Konjungsi Kata Kerja dalam Modus “Le Subjentif Present”*. Bandung: Tidak Dipublikasikan.
- Dahidi, Ahmad & Sujianto. (2007). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta : Kesaint Blanc.
- Danasasmita, Wawan. (2009). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: RIZQI PRESS.
- Destiany, Agnes Prima. (2009). *Efektivitas Teknik Penguatan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang Melalui Media Permainan Tic Tac Toe*. Bandung : tidak dipublikasikan.
- Karyawati, Anis. (2008). *Kartu Kwartet Hiragana Vol.1*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Ogawa, Yoshio. (1993). *Nihongo Kyouiku Jiten*. Tokyo.
- Sidik, Rosmalela. (2008). *Efektivitas Permainan “Snakes Laders” dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*. Bandung: Tidak Dipublikasikan.

Sadiman, Arief S, dkk. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA.

Setiadi, Bambang. (2006). *Metode Penelitian untuk Pengajaran Bahasa Asing Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Shinmura, Izuru. (1998). *Koojien*, Iwanami Shoten, Tokyo.

Sumarsono. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Tarigan, HG. (1985). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.

松浦, 健二. 2004. *日本語-インドネシア語辞典*. Kyoto, Japan : 京都産業大学出版会

<http://www.garduguru.blogspot.com/2008/05/mengajar-dengan-permainan.html>

www.klubguru.com

<http://www.ialf.edu>

<http://kunci.or.id/esia/nws/11/kartu.htm>

<http://www.nasional.vivanews.com>