

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, mohammad 1992, *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: angkasa
- Arikunto, Suharsimi. (1989). *Prosedur Penelitian*, Bandung: Bina Aksara.
- _____. (1990). *Manajemen Penelitian*, Bandung: Rineka Cipta.
- Dahar, Ratna Wilis (1996), *Teori-Teori Belajar*, Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Dahidi, ahmad dan Sudjipto, *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*, Bandung: UPI.
- Dewi, Citra. (2006). Skripsi : *Penerapan Kaligrafi Jepang Sebagai Metode Pembelajaran Kanji*, Bandung: Tidak diterbitkan
- Dianartati, Ira (1993) *Pengaruh Pengetahuan Mengenai Arti Suatu Kanji dan Bagian-bagiannya Terhadap Daya Ingat Mahasiswa dalam Keterampilan Menuliskan Sebuah Kanji*. Bandung: Tidak diterbitkan
- Kaeko Nakanishi dan Aoko Tochino (1991), *jissennihongokyoujyuhou* , Baberu Purasu, Tokyo.
- Maharani, Putri Dian, (2006), *Efek "Game" Terhadap Otak dalam Harian Pikiran Rakyat*, edisi 28 september 2006, Bandung: Pikiran Rakyat.
- Rahmat, Ari (2005). Skripsi : *Media Pembelajaran Futsuu Meishi Melalui Multimedia yang Berbentuk Mini Game*, Bandung: Tidak diterbitkan.
- Sutedi Dedi (2005), *Pengantar Penelitian Pendidikan dan Bahasa Jepang*, Bandung: UPI
- suzuki jyunko dan ishita toshiko (1996), *Hyokihou*, aratake: tokyo

Tim dosen jurusan administrasi pendidikan, *Pengelolaan Pendidikan*, Bandung: UPI
ADPEN.

Tim pengembang MKDK Kurikulum dan Pembelajaran, *kurikulum
pembelajaran*, Bandung: UPI FIP.

Wijaya, Erik (2005). Skripsi : *Efektifitas Penggunaan Game Playstation : Tokimeki
Memorial II*, Bandung: Tidak diterbitkan.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Game>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Game>

http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page

http://en.wikipedia.org/wiki/Puzzle_game

<http://gamestudies.org/0601>

http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton

<http://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa>

<http://members.aol.com/sokogakuen/k1.html>

<http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Chapter1.html>

http://www.yamasa.org/acjs/ENGLISH/programs/discovery_teaching.html

www.yamasa.org