

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Ghazali, Tommy. (2011) . Evaluasi Media Pembelajaran. [Online].  
Tersedia: <http://dibustom.wordpress.com/2011/05/08/16/> [5 April 2012]
- Arikunto, Suharsimi. (2008). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bandung:  
Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Ary, D., Jacob, L. & Razavieh, A. (2004). *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. (Arief. Furchan, Trans). Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Badudu (2001), *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta : Pustaka Sinar Harapan
- Baharuddin. Wahyuni, Esa Nur. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Boeree, George. (2008). *Metode Pembelajaran dan Pengajaran*. (Q.S. Abdul, Trans). Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Dahidi, Ahmad. Sudjianto. (2007). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Bekasi: Kesain Blanc
- Danasasmita, Wawan. (2009). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung : Rizqi Press.
- Depdiknas. (1995). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka

Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta:

Rineka Cipta.

Fitrianti, Wanti. (2011). Skripsi : *Efektivitas media Boardgame untuk*

*Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu*

*Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Bandung: tidak diterbitkan

Furqon. (2004). *Statistika Terapan Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Fransori, Arina. *Pemerolehan Bahasa Kedua*. [Online]

Tersedia :

<http://nenggelisfransori.wordpress.com/2010/04/02/pemerolehan-bahasa-kedua/> [4 Agustus 2012]

Hamalik, Oemar. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi

Aksara.

Hartini, Sri. (2011). Skripsi : *Efektivitas Penggunaan Shiritori Games*

*Dalam Memperkaya Kosakata Bahasa Jepang*. Bandung : tidak

diterbitkan

Hays, Robert T. (2005). *The Effectiveness Of Instructional Games : A*

*Literature Review and Discussion*

Irfan. (2010). Skripsi : *Pengaruh Permainan Tonda-Tonda Roba Terhadap*

*Pengajaran Kata Bahasa Jepang*. Bandung: tidak diterbitkan

Junaidi, Wawan.(2012). *Media Pembelajaran*. [Online].

Tersedia : [http://wawan-junaidi.blogspot.com/2012/01/pengertian-](http://wawan-junaidi.blogspot.com/2012/01/pengertian-media.htm)

[media.htm](http://wawan-junaidi.blogspot.com/2012/01/pengertian-media.htm) [5 April 2012]

Kimura, Muneo. 1988. *Kyoujuho Nyuumon*, Tokyo: Bonjinsha, terjemahan

Ahmad D.1993. *Dasar-Dasar Metodologi Pengajaran Bahasa Jepang*,

Bandung: Ekonomi

*Kirikkaya, Esma Bulus. (2010). " A Board Game about Space and Solar System for Primary School Students "*, Turkish Online Journal Educational Technology., 1-13

Marpaung, Meylina. (2009). *Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Dengan Menggunakan Metode Cooperative Learning Teknik Sowball Throwing*. Bandung : Tidak diterbitkan

Muhli, Ahmad. (2011). *Efektivitas Pembelajaran*, [Online].

Tersedia: <http://ahmadmuhli.wordpress.com/2011/08/02/efektivitas-pembelajaran.html>, [27 Maret 2012]

*Nugroho, Eko. (2011). Bermain, Sebuah Cara Belajar Kreatif. [Online].*

Tersedia:

<http://interaktif.indonesiakreatif.net/index.php/id/news/read/bermain-sebuah-cara-belajar-kreatif>. [05 April 2011]

Prima Destiany, Agnesh. (2009). Skripsi : *Efektivitas Teknik Penguatan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang Melalui Media Permainan tic tac toe (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMKN 1 Bandung Jurusan Usaha Jasa Pariwisata)*. Bandung: Tidak diterbitkan

Rahimah, Hira. (2011). Skripsi : *Efektivitas Permainan Matchcard*

*Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X SMKN 3 Bandung*. Bandung : tidak diterbitkan.

Sagala, Syaiful. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung :

Alfabeta

Sanjaya, Wina. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*

Pendidikan. Jakarta : Kencana

Setiyadi, Bambang. (2006). *Metode Penelitian untuk Pengajaran Bahasa*

*Asing*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Sudjana, Nana. Rivai, Ahmad. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar

Baru

Sudjana, N dan Ibrahim R. 1990. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung :

Sinar Baru Algesindo.

Sudjiono, Anas. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali

Pers

Sugiyono. (2001). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.

Bandung : Alfabeta

Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta

Sukardi. (2005). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara

Sutedi, Dedi. (2009). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung:

Humaniora

Sutedi, Dedi. (2007). *Nihon Go No Bunpou*. Bandung : Humaniora

Suryadi, Dedi. (2011). *Situs Pendidikan Bahasa Jepang* 日本語教育サイ

ト Japanese Language Education Site. [Online]

Tersedia : <http://japan05.multiply.com/> [6 Agustus 2012]

Tarigan, H.G. (1988). *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta :

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Tarigan, H.G. (1990). *Pengajaran Kosakata*. Bandung : Angkasa

Yuliastini, Ranum. (2010). Skripsi : *Efektivitas Metode Permainan*

*Octagon Board Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa*

*Jepang Tingkat dasar Di SMA : Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas*

*X SMKN 1 Bandung Jurusan Usaha Perjalanan Wisata Tahun Ajaran*

*2009/2010*. Bandung : tidak diterbitkan.

\_\_\_\_\_. *Boardgame*. [Online]. Tersedia :

[http://en.wikipedia.org/wiki/Board\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/Board_game) [27 Februari 2012]

\_\_\_\_\_. (2011). *Boardgame, Lebih dari Sekedar*

*Bermain*. [Online].

Tersedia: <http://www.kummara.com>. [12 April 2012]