

DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo, Robertus & A. Kosasih. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta : Grasindo.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Cahyono. (2010). *Efektivitas Teknik Permainan Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*. Skripsi. Tidak diterbitkan.
- Chodijah Zahra Riva'i, Putri. (2010). *Pembelajaran Kanji Dasar Menggunakan Multimedia (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI IPA 3 SMA Pasundan 2 Bandung Tahun Ajaran 2009/ 2010)*. Skripsi. Tidak diterbitkan.
- Dahidi, Ahmad & Sudjianto. (2007). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta : Kesaint Blanc.
- Danasasmita, Wawan. (2009). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: RIZQI PRESS.
- Gulo, W. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Gramedia.
- Juliantara, Ketut. (2009). *Media Pembelajaran : Arti, Posisi, Fungsi, Klasifikasi, dan Karakteristiknya*, [Online]. Tersedia : kompasiana.com [22 Desember 2011].
- Karyani. (2009). *Efektivitas Penggunaan Game Interaktif Adobe Flash pada Pembelajaran Kosakata dengan Huruf Hiragana bagi Pelajar SMP*. Skripsi. Tidak diterbitkan.

Roni, 2012

Penggunaan Situs [Http://Www.Learn-Hiragana-Katakana.Com](http://www.learn-hiragana-katakana.com) Sebagai Media Pengajaran Huruf Hiragana : Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X-1 SMAN 22 Bandung Tahun Ajaran 2011/ 2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Mukti, Hesti Handayani. (2011). *Analisis Situs <http://www.education.vic.gov.au/languagesonline> Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman*. Skripsi. Tidak diterbitkan.

Puspita, Tricka. (2008). *Pengajaran Huruf Hiragana dengan Teknik Pengajaran Model Senmushubi Pada Siswa Tingkat Dasar*. Skripsi. Tidak diterbitkan.

Rustiani, Hana Frista. (2011). *Penggunaan Multimedia Berbentuk Game a i u e o Sebagai Media Pembelajaran Huruf Kana untuk Siswa SMA*. Skripsi. Tidak diterbitkan.

Sugihartono. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Jepang di Sekolah Menengah dan Perguruan Tinggi di Indonesia*. Makalah pada Seminar Internasional, Queen Garden Hotel Baturaden, Purwakarta.

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

Susilana, Rudi. Dkk. (2006). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung

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

Tanjung, Ilham. (2004). *Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jepang Tingkat Dasar*. Skripsi. Tidak diterbitkan.

<http://delsajoesafira.blogspot.com/2010/05/definisi-pembelajaran.html>

[21 November 2011]

http://repository.upi.edu/operator/upload/s_c0551_056753_chapter2.pdf

[22 Desember 2011]

Roni, 2012

Penggunaan Situs [Http://Www.Learn-Hiragana-Katakana.Com](http://Www.Learn-Hiragana-Katakana.Com) Sebagai Media Pengajaran Huruf Hiragana : Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X-1 SMAN 22 Bandung Tahun Ajaran 2011/ 2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

<http://myfortuner.wordpress.com/strategi-pembelajaran-2/strategi-pembelajaran/strategi-2-3/> [22 Desember 2011]

<http://suherlicentre.blogspot.com/2012/01/merencanakan-proses-pembelajaran.html> [22 Desember 2011]

<http://yukbelajarnihongo.blogspot.com/2006/12/cara-menulis-huruf-hiragana.html>
[22 Desember 2011]

http://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah_Internet_Indonesia [22 Desember 2011]

<http://www.sejarah-internet.com/pengertian-internet/> [22 Desember 2011]

<http://nesaci.com/pengertian-dan-sejarah-internet-di-indonesia-dan-dunia/>
[22 Desember 2011]

Roni, 2012

Penggunaan Situs [Http://Www.Learn-Hiragana-Katakana.Com](http://Www.Learn-Hiragana-Katakana.Com) Sebagai Media Pengajaran Huruf Hiragana : Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X-1 SMAN 22 Bandung Tahun Ajaran 2011/ 2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu