

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Erick Ricky. (2010). *Efektivitas Penggunaan Game Kotoba no Puzzle Mojipittan Dalam Memperkaya Kosakata Bahasa Jepang*. Skripsi Sarjana pada FPBS UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Aqib, Zainal. (2002). *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendikia.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Danasasmita, Wawan. (2009). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: RIZQI Press.
- Departemen Pendidikan. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hamalik, Oemar. (1995). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, K dkk. (1990). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Bina Cipta.
- Irfan. (2009). *Pengaruh Permainan Tonda Tonda Roba Terhadap Pengajaran Kata Bahasa Jepang*. Skripsi Sarjana pada FPBS UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Ismail, Andang. (2009). *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- John D, Latuheru. (1988). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud.

- Keraf, Gorys. (1996). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Ketut Sukardi, Dewa. (1990). *Analisis Tes Psikologi*. Denpasar: Rineka Cipta.
- Kudo, Hiroshi dkk. (1999). *Nihongo Yoosetsu*. Tokyo: Hitsuji Shoboo.
- L. Silberman, Melvin. (2009). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa.
- M, Nazir. (2005). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- M. Sobry, Sutikno. (2005). *Pembelajaran Efektif: Apa Dan Bagaimana Mengupayakannya*. Mataram: NTP Press.
- Mulyadi, Seto. (2004). *Bermain dan Kreativitas Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta: Penerbit Papas Sinar Sinanti.
- Prayitno, Elida. (1989). *Motivasi Dalam Belajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Setiyadi, Bambang Ag. (2006). *Metode Penelitian Untuk Pengajaran Bahasa Asing*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Shibata Takeshi, Yamada Susumu. (2002). *Ruigo Daijiten*. Tokyo: Kodansha.
- Slamet, Eviana Agustina Romani. (2010). *Pengaruh Menonton Anime Terhadap Kemampuan Choukai*. Skripsi Sarjana pada FPBS UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Soedjito. (1990). *Kosakata Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Soenarno, Adi. (2005). *ICE BREAKER: Permainan Atraktif-Edukatif untuk Pelatihan Manajemen*. Yogyakarta: ANDI.
- Sudijono, Anas. (2001). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sudjianto, Dahidi Ahmad. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta:

Kesaint Blanc.

Suharsimi Arikunto. (1990). *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*. Jakarta:

PT. Rineka Cipta.

Suprijono, Agus. (2010). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*.

Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

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

Humaniora.

Tarigan, H.G. (1984). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.

Umesao, Tadao dkk. (1989). *Nihongo Daijiten*. Tokyo: Kodansha.

<http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/>

<http://ja.wikipedia.org/wiki/みのりカリズム4>

<http://krisna1.blog.uns.ac.id/2009/10/19/pengertian-dan-ciri-ciri-pembelajaran/>

