

DAFTAR PUSTAKA

- Dahidi, ahmad dan Sudjianto. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*, Jakarta: Kesaint Blanc.
- Dimiyati & Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathoni, Abdurahmat. 2006. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Fauzzia, Wilma. (2008). Skripsi : *Efektivitas Teknik Scrambel Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*. Bandung: tidak diterbitkan.
- Hasanah, Asti Uswatun. 2008. *Efektivitas Teknik Tebak Kata Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*, Bandung: Tidak diterbitkan.
- Irfan (2010). Skripsi : *Pengaruh Permainan Tonda-Tonda Roba Terhadap Pengajaran Kata Bahasa Jepang*. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Mardalis. 2007. *Metode Penelitian*, Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.
- Nurhikmah. (2010). Skripsi : *Efektivitas Metode Permainan Domino Dalam Peningkatan Hafalan Kosakata Bahasa Jepang (eksperimen terhadap siswa kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajaran 2009-2010)*. Bandung: tidak diterbitkan.
- Nurlaelatin. (2008). Skripsi : *Analisis Kesulitan Belajar Kosakta Bahasa Jepang Siswa Kelas XII Bahasa SMAN 1 Warungkiara Tahun Ajaran 2008/2009*. Bandung: Program Pendidikan Bahasa Jepang.
- Nur wahyuni, Esa & Baharuddin. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Arruzz media.
- Octaviani, Yuni. 2010. *Efektivitas Metode Semantic Mapping Dalam Pembelajaran Choukai*, Bandung: Tidak diterbitkan.
- 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: Program Pendidikan Bahasa Jepang.
- Ricky, Erick. (2010). Skripsi : *Efektivitas penggunaan Game Kotoba no Puzzle Mojipittan dalam Memperkaya Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian*

Eksperimen pada Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Tahun Ajaran 2009/2010). Bandung: Program Pendidikan Bahasa Jepang.

Sagala, Syaiful. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.

Sugiono, Dendi. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Suhartini, Erna. (2010). Skripsi : *Efektivitas Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Dengan Menggunakan Media Buku Bergambar*. Bandung: Program Pendidikan Bahasa Jepang.

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

Tuwu, Alimuddin. 1993. *Pengantar Metode Penelitian*, Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.

Virgianti, Paulina. (2007). Skripsi : *Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar Menggunakan Multimedia*. Bandung: Program Pendidikan Bahasa Jepang.

<http://www.scribd.com/doc/6611002/01-Hakekat-Penelitian#>

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

<http://www.bacaanonline.com/division-memory-match-game>