DAFTAR PUSTAKA

Allyn and Bacoon.1996. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Terjemahan Mel Siberman. 2009. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani/ Yappendis

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

Sudjianto, dan Dahidi, Ahmad,. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang.* Jakarta: Penerbit Kesaint Blanc.

Garrison, Jeffrey G. 2002. *Idiom Bahasa Jepang Memakai Nama-nama Bagian Tubuh*. Terjemahan Nasir Ramli. Jakarta: Penerbit Kesaint Blanc.

Giffari, Insan Akhsani. 2010. *Analisis Perbandingan Makna Kanyooku Bahasa Jepang yang Terbentuk dari Kata 'hairu' dengan Idiom Bahasa Indonesia yang terbentu dari kata masuk.* Skripsi Sarjana pada FPBS UPI Bandung: tidak diterbitkan

Martina, Maya Eka. 2009. *Media Interaktif Pembelajaran Dalam Mempekenalkan dan Memahami Idiom Bahasa Jepang.* Skrisi Sarjana pada Universitas Komputer Indonesia Bandung:tidak diterbitkan.

Michael L. Maynard dan Senko K. (1994) *101 Japanese Idiom*. Chicago: Passport Book

Radion, Kristo .2009. *Ultimate Game Design*. Yogyakarta: Penernit Andi

Sugiyono (2011) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sutedi, Dedi. 2008. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora

Tresna, Aryuni Wiyata. 2009. *Pembelajran Kanyooku yang Berkaitan dengan Nama-Nama Anggota Tubuh Menggunakan Multimedia.* Skirpsi Sarjana pada UPI Bandung: tidak diterbitkan.

Wibowo, wahyu. 2003. *Menajemen bahasa: pengorganisasian karangan pragmatik dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama

Zeembry,. 2007. *Animasi Kartun dengan Flash 8*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.