

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Creswell, Jhon. 2015. *Riset Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Daryanto. 2013 *Strategi dan Tahapan Mengajar*. Bandung : Yrama Widya
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Gowwiyuningsih, Risa. 2012. *Model Active Learning Permainan Kwartet Arabiyyah Dalam Upaya Memperkuat Hafalan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Krakitan Bayat Klaten Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi Program Sarjana Pendidikan Bahasa Arab. Universitas Islam Negeri Sunankalijaga
- Labib, Maulana Mughnil. 2016. *Efektivitas Permainan Bursa Kata Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Pada Mahasiswa Program Studi PBJ UMY Semester 2 Kalas A Angkatan 2015*. Skripsi Program Sarjana Pendidikan Bahasa Jepang. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
- Ladjud, Hanif. 2005. *Pengembangan Kurikulum Menuju Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Qantum Teaching
- Matsuura, Kenji. 2014. *Kamus Jepang-Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

- Meisa, Wistri. 2010. Pembelajaran Perubahan Kata Kerja Bentuk “*Te*” Dengan Metode Mnemonik Teknik Rima (Studi Eksperimen Terhadap *Japanese Club* SMA Negeri 12 Bandung). Skripsi Program Sarjana Pendidikan Bahasa Jepang. Universitas Pendidikan Indonesia
- Ningrum, Rosita. 2012. Efektifitas Mind Mapping Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Pada Pemelajar Tingkat Dasar 2012. *Jurnal Lingua Cultura* Vol. 6 No. 1 Hal 67-80
- Sadiman dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Senseido. 1981. *Kakugo Jiten*. Tokyo: Senseido Press
- Setiadi, Riswanda. 2007. Sosialisasi Bahasa dalam Pemerolehan Bahasa Asing Sebuah Kajian Metateoritis. *Jurnal Fokus* Vol 1, Hal 78
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivay. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2014. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc
- Sudono, Anggani 2006. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Supendi, Pepeng dan nurhidayat. 2008. *Fun game*. Jakarta : Penebar Swadaya
- Susilana dkk. 1994. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Sutedi, Dedi. 2008. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung : Humaniora
- Sutedi, Dedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: UPI PRESS
- Syapriillah. Aditya. 2016. *Buku Ajar Mata Kuliah Hukum Lingkungan*. Yogyakarta: Deepublish.

Suyanto dan Asep Jihad. 2013. Menjadi Guru Profesional. Jakarta: Erlangga

Tan dkk. 2015. Pengaruh Permainan Kartu Kwartet Terhadap Kemampuan

Mengingat Kosakata Bahasa Jepang. Jurnal Psikodimensia vol. 14. No. 1.

Hal 135-152.

Wahyuni, Maya Indah. 2014. Penggunaan Media Kartu Dalam Pembelajaran

Bahasa Jepang Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA 5

SMAN 1 Rengat. Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah

Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau Vol. 3 No.

2 Hal 123-129