

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W., N (2018). Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra. *Metafora Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra* Tersedia pada <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/pisbi40/article/view/114>
- Andriani (2017). Analisis Variasi Bahasa Remaja (Wakamono kotoba) Dalam Anime Orenji. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha* Tersedia pada [file:///C:/Users/Admin/Downloads/adminpbj,+artikel_final_1312061057%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Admin/Downloads/adminpbj,+artikel_final_1312061057%20(1).pdf)
- Arsyad, A. (2017). Media pembelajaran. *Jakarta: Raja Grafindo Persada*
- Astriani, S. A. (2018). Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. *Universitas Nurul Jadid*, 1–13.
- Beemt, A. (2020). Towards an understanding of social media use in the classroom : a literature review. *Taylor & Francis*
- Branch, R. M. 2009. Instructional Design-The ADDIE Approach. New York: *Springer*.
- Devi, K. S., Gouthami, E., & Lakshmi, V. V. (2019). Role of Social Media in Teaching – Learning Process. *Jetir*, 6(January), 96–103.
- Elo, L. E., Mardani, D. M., Sadyana, I. W. (2023) Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament berbantuan Dominocard Untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana Dan Katakana. *Universitas Pendidikan Ganesha*
- Farista, R., & I Ali. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017*, 96–102.
- Hamid, M. A. (2020) Media Pembelajaran. *Medan: Yayasan Kita Menulis*
- Handayani, N. N. L., & Muliastri, N. K. E. (2020). Pembelajaran Era Disruptif Menuju Era Society 5.0 (Telaah Perspektif Pendidikan Dasar). *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangkaraya*, 0, 1–14. <https://prosiding.iahntp.ac.id>
- Herdiati, D., dkk. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Musik di SMA Negeri 1 Muara Enim, *Sumatera Selatan. Virtuoso: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Musik*.
- Kemp, J. E., & Dauton, D. K. (1985). Planning and Producing Instructional Media. *New York: Harper & Row Publisher*.
- Kuwamoto, Yuuji.(2003). Wakamono Kotoba no Keitairon Oyobi Imironteki Kousatsu ni Motodzuku Shoutokuchou ni Tsuite. *Touhou Daigaku Gengogaku Ronshuu*
- Mana, L. H. A (2021). Respon Siswa Terhadap Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik STKIP PGRI Sumatera Barat. Tersedia pada https://doi.org/10.47387/jira.v2i4.107*
- Marini R. (2019). Pengaruh Media Sosial Tik-Tok terhadap Prestasi Belajar

- Peserta Didik di SMPN 1 Gunung Sugih. *Skripsi. Jurusan Pendidikan Agama Islam, UIN Raden Intan Lampung.*
- Meijo, M., (2023) *Shiranakute mo yoikedo chotto ki ni naru wakamono kotoba jiten*. Kotosen'nifureru kabushikigaisha
- Mustaqim, I. (2017) Pengembangan Media Pembeajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1) Negeri 10 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*.
- Pujiono, A (2021) Media sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. Sekolah Tinggi Teologi Syalom Bandar Lampung. *Didaché: Journal of Christian Education*
- Pratiwi, I , T., Meilani R, I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Managemen Perkantoran*.
- Ramadhan, K (2023) Video Tutorial Kai Bunpou Sebagai Media Alternatif Pembelajar Bunpou N5. (*Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia*)
- Rosmawati, E (2020) Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Pendekatan Proses. *Sma Negeri 6 Prabumulih. In Proceedings of the National Seminar on Postgraduate Program, Pgri University of Palembang. Retrieved from <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3928>*
- Sabilla, A.N. (2021) Penggunaan Bahasa Slang Oleh Remaja Pesona Rancaekek Indah. *Online since June 2020 at <http://journal.piksi.ac.id/index.php/TEXTURA>*
- Sayekti S, I., dkk. (2020) Analisis Penggunaan Wakamono Kotoba yang Populer di Kalangan Wanita Jepang Dalam Media Sosial Twitter. *IDEA Jurnal Studi Jepang*
- Setiana, S. M dan Maysarah, D. (2019). Reality Role of Language Improving Ecommerce. In IOP Conference Series: Materials Science and Engineering (Vol. 662, No.3,p.032064). *IOP Publishing*.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.
- Surani, D. (2019) Studi Literature : Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pendidikan 4.0. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*.
- Sanjaya, W. (2014). Media Komunikasi Pembelajaran. *Jakarta : Kencana*
- Tegeh, I (2010) Metode penelitian Pengembangan. *Univeritas Pendidikan Ganesha*.
- The Japan Foundation. (2018). *Survey Report On Japanese-Language Education Abroad 2018*
- Tsujimoto, S. (2017). A practical report on teaching wakamono kotoba, expressions used by the young generation, through lessons with Japanese native students. *The journal of Japanese Language Education Methods*, 23(2), 106-107. https://doi.org/10.19022/jlem.23.2_106
- Wahyuni, I (2018) Pemilihan Media Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*
- Wurianto, A.B (2019) Literasi Bahasa dan Sastra Indonesia Menuju

Kewirausahaan Profesi di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 (Peluang dan Tantangan). In Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia (SENASBASA) (Vol. 3, No.1). *Retrieved From* <http://researchreport.umm.ac.id/index.php/SENASBASA/article/view/2582>

Yudianto, F. (2017) Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Tersedia pada* <http://eprints.ummi.ac.id/354/>