

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahmat, F., & Si, M. (2006). Metodologi penelitian & teknik penyusunan skripsi. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Agung, A.A Gede. (2012). Evaluasi Pendidikan. Singaraja:Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Negeri Singaraja.
- Ansyar, R. (2012). Kreatif mengembangkan media pembelajaran [Creative to develop instrcutional media]. Jakarta: Gaung Persada.
- Arsyad, A. (2013). Media Pembelajaran.
- Arsyad, A. (2013). Instructional Media and The New Technologies of Instruction.
- Heinich, R. (1982). Michael Molenda, and James D. Russel.
- Arsyad, A. (2016) Media Pembelajaran. Jakarta : Rajawali Pers, 2016
- Bafadal, I. (2001). Pengelolaan Perpustakaan Sekolah, Jakarta: Bumi Aksara.
- Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.Batson, L ,Feinberg, S. 2006. Game Designs That Enchance Motivation And Learning For Teenagers.
- Burton, J. K., & Merrill, P. F. (1991). Needs assessment: Goals, needs and priorities. Dlm. LJ Briggs, KL Gustafson, & MH Tillman (pnyt.), Instructional design: Principles and applications (Edisi ke-2),(hlm. 17-43).
- Creswell, J. W. (2012). Research Design Pendekatan Kualitatif,. Kuantitatif, dan Mixed. Yogyakarta: Pustaka Pelajsar.

- Darmawan, H. (2014). Peningkatan kreatifitas mahasiswa dalam merancang media pembelajaran multimedia IPA berbasis animasi melalui model cooperative learning. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 12(2), 193-204.
- Dewey, D. P. (2008). Japanese vocabulary acquisition by learners in three contexts. *Frontiers: The Interdisciplinary Journal of Study Abroad*, 15, 127-148.
- Difa, N., & Suriaman, A. (2020). Japanese Vocabulary Acquisition By Learners In Three Contexts.
- Djamas, D. (2019). Preliminary study of the use of games interactive multimedia module to increase critical thinking of students in senior high school. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1185, No. 1, p. 012137). IOP Publishing.
- Dwiyono, K. (2009). Tanaman Porang (*Amorphophallus muelleri* Blume) Dan Beberapa Manfaatnya. *Jurnal Ilmu dan Budaya*, 29(16): 19-25.
- Fatoni, A., Yahya, F., dan Walidain, S.N. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Tutorial Berbasis Adobe Flash Materi Cahaya Siswa SMP Kelas VIII. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2016*.
- Ibrahim, R. (2011). Model Pengembangan ADDIE.
- Jansak. (2010). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Konsep Daur Ulang Sampah dan Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis di SMA. *Edusains*. Vol 4 No 1. Hlm 62-73
- Kridalaksana, H. (1982). Fungsi dan sikap bahasa. Flores: Nusa Indah.

- Krismiaji. (2010). *Sistem Informasi Akutansi*. Yogyakarta: UPP AMP YKPN.
- Mulyatiningsih, E., & Nuryanto, A. (2014). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Gagné, R. and Briggs, L.J. (1974) *Principles of Instructional Design*. Holton, Rinehart & Winston, New York.
- Nazir, M. (1988). *Metodologi Penelitian Cetakan ke 7*. Penerbit Ghalia Indonesia, Jakarta.
- Pierce, F. (2017). 9 Important Features of Riddles. Retrieved on April 3rd from <https://www.lifepersona.com/9-important-features-of-riddles>.
- Rabadi, R. I. (2016). Vocabulary learning strategies employed by undergraduate EFL Jordanian students. *English Language and Literature Studies*, 6(1), 47-58
- Risnani, L. Y., & Kurniawan, M. R. (2021). Implementation of Digital Educational Games to Improve Learning Outcomes for Senior High School Students. *AECON*, 33-39.
- Runtuwarouw, J. (2019). The Effectiveness of Using Picture Card as Learning Media to Teaching of Japanese Tadoushi and Jidoushi. In *International Conference on Social Science 2019 (ICSS 2019)* (pp. 933-939). Atlantis Press.
- Sabiqoh, N. (2016). *Teaching Vocabulary by Crossword Puzzle*. Tarbiyah and Teaching Training Faculty Islamic University of Raden Intan Lampung.
- Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*.

- Safitri, E., & Suhartono, L. (2019). Teaching Vocabulary By Using Riddle Game. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(1).
- Setiana, S. M., Setiawati, L., & Mustaqim, M. (2019). Hard Skills Versus Soft Skills: How Do they Affect Different Job Types of Japanese Language Graduates?. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18(11), 176-192.
- Siallagan, S. (2009). Pemrograman Java; Dasar-dasar Pengenalan & Pemahaman.
- Sudjianto, A. D., & Dahidi, A. (2004). Pengantar linguistik bahasa jepang. Jakarta: Kesaint Blanc, 250.
- Sugiyono, P. (2015). Metode penelitian kombinasi (mixed methods). Bandung: Alfabeta, 28, 1-12.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono, D. (2019). Statistika untuk Penelitian (Cetakan ke-30). Bandung: Cv Alfabeta.
- Surayya, L., Subagia, I. W., & Tika, I. N. (2014). Pengaruh model pembelajaran think pair share terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(1).
- Susilana, R. (2009). Riyana, C. (2011). *Media Pembelajaran*.
- Wati, R. E. (2016). Ragam Media Pembelajaran. Yogyakarta: Kata Pena.

Wicaksono, A., & Roza, A. S. (Eds.). (2015). *Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat*. Garudhawaca.

Winarni, S. N., Priyoatmoko, W., & Waluyo, S. (2019). *Multimedia-Baed Japanese Language Learning Media At SMK Negeri 3 Magelang*. *Jurnal Transformasi*, 15(2).

Wragg, E.C. (2012). *Classroom Teaching Skill*. Nicholas Publishing Company (Belajar dan Pembelajaran). Bandung: ALFABET.