

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. 2018a. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. 2018b. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Akhmad, Mardalis. 2006. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amory, A., & Seagram, R. (2003). *Educational game models: Conceptualization and evaluation : the practice of higher education*. South African Journal of Higher Education, 17(2), 206–217.
- Anas, Sudijono. (2007). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada Raju.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. (2006). *Manajemen Penelitian*. PT raja Grafindo persada.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Crea, Steve Mc Mario, dkk. 2012. *Stay Sharp with Dominoes*, free books.
- Dahidi, Ahmad, dkk, 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Black
- Primasari N. 2011. *Panduan Pintar Bahasa Jepang*. Cetakan pertama. Yogyakarta : Indonesia Tera.
- Hardani, H., Juliana Sukmana, D., & Fardani, R. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif Hibah Pascasarjana View project publikasi jurnal View project*. <https://www.researchgate.net/publication/340021548>
- Hestuaji, Yogi, dkk. 2019. *Pengaruh Media Kartu Domino terhadap Pemahaman Konsep Pecahan*. Jurnal FKIP UNS. Surakarta.
- Huda, M. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Husein, Umar. 2004. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada

Isjoni. 2019. *Cooperative Learning*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.

Iswara, dkk. 2019. *Penerapan Permainan Tebak Kata Hiragana Dengan Menggunakan Metode Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana Di Kelas X4 Sma Lab Singaraja*. Vol, 5 No, 1.

Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.

Kamus Jepang-Indonesia. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

Kemmis, S. & Mc. Taggart, R. 1998. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.

Malik abdul, 2008. *Penerapan Sistem Permainan Domino Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa pada Pokok Pembahasan Bilangan Bulat*. Makalah. Pendidikan Matematika. Mataram: UNRAM.

Mardani, D.M.S dan Sadyana, I.W. 2021. *How is the Learning Process and Assessment in E-Learning According to Japanese High School/Vocational High School Teacher in Bali*. Advances in Social science, Education and Humanities Research, 613.

Mardani, D.M.S. 2012. *Pemanfaatan Media Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf Hiragana Dan Katakana*. Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran, 45(3).

Md, I., Iswara, E. Y., Adnyani, K. E. K., Hermawan, G. S., Pendidikan, J., & Jepang, B. (2019). *Penerapan Permainan Tebak Kata Hiragana dengan Menggunakan Metode Team Games Tournament (Tgt) untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana di Kelas X4 SMA Lab Singaraja*. JPBJ, 5(1).

Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. PT. Remaja Rosdakarya.

Muri, Y. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan*. Prenada Media Group.

Nina, dkk., 2017. *Studi Perbandingan Pembelajaran Kooperatif Menggunakan Media Chemical Domino Card Dan Flash Card*.

Noviani. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana Pada Siswa Kelas X B SMA Negeri 1 Kubutambahan Tahun Ajaran 2014/1025*.

- Novitasari, dkk., 2017. *Efektivitas Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Dengan Menggunakan Media Permainan Fukuwarai Untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana*. Vol. 1, No. 2.
- Nurkencana & Sunartana. 1990. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Prasetyo, T. (2014a). *Improvement Activities And Student Learning Outcomes In Reading Comprehension Through Cooperative Learning Type Teams-Games-Tournament (Tgt) Fifth Grade Class E Improvement Activities And Student Learning Outcomes In Reading Comprehension Through Cooperative Learning Type Teams-Games-Tournament (TGT) Fifth Grade Class Elementary School 8 South Metro*.
<https://www.researchgate.net/publication/320517433>
- Rahman, A. A., & Amalia, Y. (2019). *Development of Domino Card as Math Learning Media to train students' Conceptual understanding*. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 9(2).
<https://doi.org/10.30998/formatif.v9i2.3089>
- Robert, Slavin. 2015. *Cooperative Learning, Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sartika. 2015. *Bahasa&Budaya (Huruf Turunan dari Hiragana dan Katakana)*.
<https://sartikaputu.wordpress.com/author/sartikaputu/page/7/> (25, September 2015)
- Satrianawati, M. P. 2018. *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Suarjana. (2000). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament*. Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (PTIK) . Universitas Sebelas Maret. Surakarta., 13 No. 1.
- Sudjianto&Dahidi. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjianto, Dahidi Ahmad. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sumadayo, Samsu., (2013). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sundayana, R. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadimulya, Agus Suherman. (2007). *Perkembangan Konsep Proses Belajar Mengajar dari Kompetensi Penguasaan 4 Keterampilan Menuju Konsep 5C*. Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat, Unpad.
- Swandeni. 2015. *Penerapan Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Domino Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Huruf Hiragana Dan Katakana Pada Siswa Kelas X IIS 3 Di SMA NEGERI 4 Singaraja Tahun Ajaran 2014/2015*.
- Takebe. 1993. *Nihongo to Nihongo Kyooiku no. 8 Nihongo no Moji. Meiji Shoin*
日本語かな入門インドネシア語版. 2005. *Pelajaran Tentang Sukukata Bahasa Jepang*. The Japan Foundation.
- Taniredja Tukiran., dkk, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Untuk Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Taniredja Tukiran., dkk, 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- The Japan Foundation. (2018). Survey Report On Japanese-Language Education Abroad 2018[online] Tersedia: www.jpff.go.jp/survey_2018/Repor.pdf
- Wilujeng, S. (2013). *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Teams Games Tournament (TGT)*. Journal Of Elementary Education, 2(1). 45-53
- Wilujeng, Sri. 2012. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar pada Siswa Kelas IV Materi Bangun Ruang Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) di SDN Muarareja 02 Tegal*. Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan (Pertama)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.