

DAFTAR PUSTAKA

- Aunillah, Nurla Isna. 2017. *Trik Dahsyat mempertajam Daya Ingat Hafalan Pelajaran*. Yogyakarta: Araska.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud
- Dimiyati, & Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Rahasia Sukses Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dora et.al. (2015). Perancangan Aplikasi Game edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (Lcm) Berbasis Android. *Jurnal Informatika Global*, 6(1), 7–14.
- Hayashi, Ooki dkk. 1990. *Nihongo Kyouiku Handobukku*. Tokyo: Taishukan Shoten.
- Hurd, Daniel dan Jenuings, Erin. (2009). *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*. Karya Tulis Ilmiah.
- Istiqomah, D., Diner, L., Wardhana, C. K., Bahasa, J., Bahasa, F., & Semarang, U. N. (2015). Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Jepang Siswa SMK Bagimu Negeriku Semarang. *Chi`e*, 4(1), 319563. <https://doi.org/10.15294/chie.v4i1.8422>
- Kapadia, Mahesh. 2000. *Memperkuat Memori*. Jakarta: PT. Bhuana Ilmu Populer.
- Kapadia, Mahesh, Dkk. 2006. *Mendongkrak Daya Ingat Untuk Orang Yang Mudah Lupa*. Bandung: Penerbit Jabal.
- Keraf, Gorys. 2010. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kim, Sankyung., Song, Kibong., Lockee, Barbara., & Burton, John. (2018). *Advances in Game-Based Learning Gamification in Learning and Education Enjoy Learning Like Gaming*.
- Kushartanti. Dkk. 2007. *Pesona Bahasa: Langkah Awal Memahami Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Matsumura, Akira. 1995. *Daijiten*. Tokyo: Shogakukan.

Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPFE.

Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.

Noemí, P.-M., & Máximo, S. H. (2014). Educational Games for Learning. *Universal Journal of Educational Research*, 2(3), 230–238.
<https://doi.org/10.13189/ujer.2014.020305>

Ogawa, Yoshio. 1982. *Nihongo Kyouiku Jiten*. Tokyo: Taishuukan.

Radvansky, G. 2006. *Memory*. Boston (MA): Pearson Education Group.

Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: CV Angkasa.

Tomorrow, Project. (2008). 21St Century Learners Deserve a 21St Century Education. *Selected Findings of the Speak Up 2007 Survey*, 1–7.
http://www.tomorrow.org/docs/national_findings_speak_up_2007.pdf

Santoso, Teguh. 2015. *Dasar-Dasar Morfologi Bahasa Jepang Edisi 2*. Yogyakarta: Morfalingua

Sudjianto, dan Ahmad Dahidi. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Bekasi: Kesaint Blanc.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susila, I. made O., Darmawiguna, I. G. M., & Sindu, I. G. P. (2018). *Pengembangan Game edukasi Nihongo Benkyou Berbasis Android*. 7.

Sutedi, Dedi. *Evaluasi Hasil Belajar Bahasa Jepang (Teori dan Praktek)*. Bandung: Humaniora Utama Press.

Wichmann, F. A., Dkk. (2002). The Contributions of Color to Recognition memory for natural scenes. *Jurnal Exp. Psychol Learn*, Vol. 28 (3), 509-520.

Kemdikbud.go.id (2020, 24 Maret) Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19. Diakses dari
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pelaksanaan->

[kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-covid19](#) pada tanggal 24 Maret 2020.

