

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Chaer, Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal 1-2.
- Aghnia, M. C. (2012). Tingkat Sarjana bidang Seni Rupa dan Desain; Perancangan Anime Community Center. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*. 1 (1), 1-6.
- Anas Sudjono (2001) Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arifin. 2011. Penelitian Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arikunto, S. 2006. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ary, Donald. 1982. Pengantar Penelitian dalam Pendidikan. (Terjemahan Arief Furchan). Surabaya: Usaha Nasional.
- Creswell, John W. 2012. Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2000. Kisah pemerolehan bahasa anak Indonesia. Kupang: Jakarta Grasindo
- Depdiknas. (2008). Panduan Penyusunan Usulan dan Laporan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research. Depdiknas: Dirjen Dikti.)
- Emzir. 2010. Metodologi Penelitian Pendidikan:Kuantitatif dan Kualitatif. Jakarta: Rajawali Pers.
- Emzir. 2009. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta. Pt Raja Grafindo Persada.
- Fitriana, Roshiyami. 2019. Pengaruh Anime dan Manga Terhadap Bertambahnya Minat Pemelajar Bahasa Jepang (Mahasiswa Reguler Malam Angkatan 2014-2016 Sastra Jepang Universitas Darma Persada). Skripsi. Jakarta: Universitas Darma Persada.
- Ghazali, H.A. Syukur. 2000 (11-12) Pemerolehan dan Pengajaran Bahasa Kedua. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamalik, Oemar. (2001). Proses Belajar Mengajar. Jakarta : Bumi Aksara
- Hardjono, Sartinah. 1988. Prinsip-prinsip Pengajaran Bahasa dan Sastra. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.

- Ivana, Almira. 2018. Makalah Penelitian Kausal Komparatif (Ex Post Facto). Makalah. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Koh, D. Y. (2013). Growing up with Astro Boy and Mazinger Z: Industrialization, “Hitech world”, and Japanese animation in the art and culture in South Korea. In Yokota, Masao and Hu, Tze-yue G. (ed). (2013). Japanese Animation: East Asian Perspectives. Mississippi: University Press of Mississippi
- Kreitner, Robert dan Kinicki, Angelo, 2005, Perilaku Organisasi, Edisi Kelima, Jakarta. Salemba Empat.
- Lestari, Mia. 2016. Analisis Kriteria Ketuntasan Minimal UTS Bahasa Jepang Semester Ganjil Tahun 2015 Siswa SMK Bagimu Negeri Semarang. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- MacWilliams, M. (ed.) (2011). Japanese visual culture: explorations in the world of Manga and Anime. New York: M.E. Sharpe.
- Nasir, M. (1999). Metode Penelitian. Jakarta : PT. Galia Indonesia.
- Novianti, Nalti. 2007. Dampak Drama, Anime, dan Musik Jepang Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang. Jurnal LIGUA CULTURA Vol.1 No.2: 151-156.
- Parera, Jos Daniel. 1993. Leksikon Istilah Pembelajaran Bahasa. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Purba, Selmita. 2019. Budaya Populer Manga dan Anime sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jepang. TA. Medan: Universitas Sumatera Utara
- Purba, Ade lia br. 2021. Cool Japan Strategy Dalam Hubungan Diplomasi Jepang – Indonesia. Skripsi. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Purwanto, N., dan Alim, D. 1997. Metodologi Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Jakarta: Rosda Jayaputra.
- Robbins, Stephen P. & Timothy A. Judge. 2009. Organizational Behavior. 13 ThreeEdition, USA: Pearson International Edition, Prentice -Hall.
- R. M., Davinson Martinsons, M. G., Kock N., (2004), Journal : Information Systems Journal : Principles of Canonical Action Research 14, h. 65–86.
- Rombepajung, 1988. Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Asing. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

- Roroputri. 2017. Buat Kamu Pencinta Anime, Wajib Tahu Nih Sejarah Anime di Indonesia. Melalui, [diakses tanggal 6-7- 2020, pukul 16:47]
- Sarjani, Andi Irma. "The Uniqueness of Japanese Passive Voice-A New Approach to Understanding Japanese Passive Voice." *Basic and Applied Education Research Journal* 2.1 (2021): 47-54.
- Suciati dan Prasetya Irawan (2001). *Teori Belajar dan Motivasi*. Jakarta: PAU-PPAI, Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Suherman. A. (2002). *Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Bahasa Arab dan Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PSIBA. Tidak diterbitkan. <http://www.brunet.bn/news/pelita/16april/minda.htm>
- Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Cet.I; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013)
- Sumardi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), 82.
- Soehardi, Sigit. 2003. *Pengantar Metodologi Penelitian Sosial-BisnisManajemen*, Cetakan Ketiga, Yogyakarta: Penerbit Bagian Penerbitan Fakultas Ekonomi Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.
- Soesilo, Trijahjo Danny. 2018. *Penelitian Inferensial Dalam Bidang Pendidikan*. Satya Wacana University Press.
- Suryabrata, Sumardi. 2003. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : PT Raja Grafinda Persada
- Soselisa, Rebecca. 2012. *Penggunaan Anime Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang*. Skripsi. Depok: Universitas Indonesia.
- Tim Japanese Station. 2015. *Japanese Station Book*. Jagakarsa: Bukune.
- Toyoshima, Noboru. (2013). *Emergent Process of Language Acquisition: Japanese Language Learning and the Consumption of Japanese Culture Products in Thailand*. *Southeast Asian Studies*, 2 (2), 285-321.
- Tsutsui, William M. 2010. *Japanese Popular Culture and Globalization*. Ann Arbor; Association for Asian Studies

Utamie, Sheryl Risyandi Rizki Utamie dkk. 2017. Penerapan Penggunaan Media Anime Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Kalimat Yang Mengandung Kata Kerja Bahasa Jepang.

Wahidati, Lufi dkk. 2018. Pengaruh Konsumsi Anime dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang. Jurnal. Sekolah Vokasi UGM.

Walija. 1996. Bahasa Indonesia dalam Perbincangan. Jakarta: IKIP

Wibowo, Wahyu. 2001. Manajemen Bahasa. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Wir dato. 2013. Penelitian *Ex Post Facto*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

<https://puskurbuk.kemdikbud.go.id/>

<https://kotobank.jp/dictionary/daijisen/82/>

