

BIBLIOGRAPHIE

- Arief S, Sadiman, (dkk). 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto. 2008. *Metodologi Penelitian/ Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung, Alfabeta.
- Arikunto dan Suharsimi. 2008. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Erlangga.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Breton, Gilles. 2005. *Réussir le Delf Niveau A1 du Cadre Européen Commun de Référence*. Paris: Didier
- Hapsari, Merlyana Dwi. 2014. *Efektivitas Ludo Word Game (LWG) dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang di SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang.
- Hujair. AH. Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dirpantara.
- Jannah, M. M & Wiyatno, Y. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika* 7(3), 240–249
- Larousse, Pierre. 1999. *Le Petit Larousse Illustré*. Paris: Larousse
- Mulyanta dan Marlon Leong. 2009. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif: Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta : BPFE.

Sujinah, 2017. *Menjadi pembicara terampil*. Yogyakarta. Deepublish

Suwardi. 2007. *manajemen pebelajaran* Surabaya: temprina grafika

Tagliante, Christine. 1994. *La classe de langue*. Paris: Hachette

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa

