

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2015). *Web programming is easy*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Angraeni, N. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash CS5 untuk SMK kelas XI kompetensi keahlian administrasi perkantoran pada kompetensi dasar menguraikan sistem informasi manajemen. *FE UNY*.
- Anjasmara, R., Lestari, I., & Dewi, M. (2019). Aplikasi Pembelajaran Hiragana Bahasa Jepang Berbasis Android Menggunakan Speech Recognition. *Jurnal Komputer Terapan*, 5(2), 32-43.
- Apandi, T. H. (2019). Rancang Bangun Game Hirakana Heroes Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Ilmu dan Teknologi Rekayasa*, 1(2).
- Ardiningsih, D. (2019). Pengembangan game kuis interaktif sebagai instrumen evaluasi formatif pada mata kuliah teori musik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 92–103.
- Arikunto, S. (2006). *Metode penelitian kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arni, R. (2021). Penguasaan membaca Hiragana pada mahasiswa MKU Bahasa Jepang UNP. *Prosiding MINASAN*, 2, 144–150.
- Arsyad, A. (2009). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Bourke, B. (2006). *Strategy inventory for learning Kanji (SILK)*. Brisbane, Australia: Queensland University of Technology.
- Budiyati, E., & Rihyanti, E. (2020, August). Aplikasi pengenalan dasar huruf Hiragana dan Katakana menggunakan Android smartphone. In *Seminar Nasional Ilmu Terapan* (Vol. 4, No. 1, pp. C-43).
- Dahidi, A., & Sudjianto, M. (2009). *Pengantar linguistik bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Doni, R., & Rahman, M. (2020). Sistem Monitoring Tanaman Hidroponik Berbasis Iot (Internet of Thing) Menggunakan Nodemcu ESP8266. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 4(2)
- Friendha Yuanta. (2019). *Pengembangan Media Video pembelajaran Ilmu*

Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 91-100.

Handayani, A. E., & Hartono, H. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Huruf Hiragana di SMAN 1 Krembung. *Journal on Education*, 6(2), 12481-12493.

Haq, M. (2019). Hiragana Goi Karuta sebagai Media Pembelajaran Kosakata Dasar Bahasa Jepang.

Howard, L., & dalam Rusman, K. (2012). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Mengembangkan Profesionalitas Guru, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 8.

Istiqomah, D., Diner, L., & Wardhana, C. K. (2015). Analisis kesulitan belajar Bahasa Jepang siswa SMK Bagimu Negeriku Semarang. *Chie*, 4(1), 319563.

Januarisman, E., & Ghufro, A. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis web mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk siswa kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166-182.

Khadijah. (2016). Pengembangan kognitif anak usia dini. Medan: Perdana Publishing.

Latip, A., & Permanasari, A. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis literasi sains untuk siswa SMP pada tema teknologi. *Edusains (The Natural Science Education Biology Education, Physics Education Journal)*, 7(2), 160–171.

Lensun, S. F. (2016). Peningkatan penguasaan Kanji dengan metode nemonik melalui multimedia. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(1), 107–117.

Listari, F. F. (2017). Penerapan media pembelajaran Google Drive dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(1), 142.

Ma'ruf, A., Widiartin, T., & Prasetya, N. I. (2017). Sistem Pembelajaran Berbasis Web (E-Learning) Ma Darussalam Jombang. *Information Technology Journal*, 3(2), 50-58.

Mitchell, R., Myles, F., & Marsden, E. (2019). Second language learning theories. Routledge.

- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2019). *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 10(2), 208-219.
- Mulyana, O. E. (2019/2020). Faktor kesulitan belajar menulis huruf Hiragana pada siswa kelas X SMA Labschool Surabaya.
- Nasution, S. S. H. (2017). Proses morfofonemik dalam bahasa Jepang Sari. *Vol. 14*(2), 259–266.
- Pangaribuan, J. J., Maulana, A., Zesty, J., & Nadjar, F. (2022). Simpuru: Gamifikasi Pembelajaran Bahasa Jepang dalam Aplikasi Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Ilmu Komputer Prima (JUTIKOMP)*, 5(2), 60-65.
- Pratama, A., Yordania, Y., Harisin, R., & Halim, A. (2013). Penelitian keefektivitasan pembelajaran Kanji Bahasa Jepang menggunakan mobile phone berbasis Android dan iOS. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 4(2), 1295–1300.
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode ADDIE pada pengembangan media interaktif Adobe Flash pada mata pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30.
- Puspitorini, F. (2020). Strategi pembelajaran di perguruan tinggi pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1), 99-106.
- Rahman, S. (2020). *Jago membuat website dan SEO*. PT Elex Media Komputindo.
- Rusli, M., Hermawan, D., Supuwiningsih, N. N., & Bali, S. (2017). *Multimedia pembelajaran yang inovatif: Prinsip dasar dan model pengembangan*. Penerbit Andi.
- Nasution, S. S. H. (2017). Proses morfofonemik dalam bahasa Jepang. Sari, 14(2), 259–266.
- Sadiman, A. S. (2006). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*.
- Sebok, V. tim.(2018). Definisi Website. *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107-115.

- Setiana, S. M dan Maysarah, D. (2019). Reality Role of Language Improving Ecommerce. In IOP Conference Series: Materials Science and Engineering (Vol. 662, No.3,p. 032064). IOP Publishing.
- Setiawati, N. (2018). Efektivitas model pembelajaran terhadap keterampilan membaca Kanji. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 30(1), 46–58.
- Sitepu. (2014). Pengembangan sumber belajar. Jakarta: Rajawali Press.
- Sudjianto, & Dahidi, A. (2019). *Pengantar linguistik bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Cetakan ke-24. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Supriyanto, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ELearning. *Jurnal Program Studi PGMI*, 15(1), 112–129.
- Surjono, H. D. (2017). Multimedia pembelajaran interaktif. UNY Press.
- Sutedi, D. (2018). *Penelitian pendidikan Bahasa Jepang* (3rd ed.). Bandung: Humaniora Utama Press.
- Vermaat, M. E., Sebok, S. L., Freund, S. M., Campbell, J. T., & Frydenberg, M. (2018). *Discovering computer 2018: Digital technology, data, and device*. Boston: Cengage Learning.
- Wiarto. (2016). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Yunanta, F. (2019). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.