

DAFTAR PUSTAKA

- Alexandromeo. (2021). Apa itu Canva? Pengertian, Fitur, dan Cara Menggunakannya. Diakses pada tanggal 11 Juli 2024.
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arkorful, V. & Abaidoo, N. (2014). The Role of ELearning, The Advantages and Disadvantages of It's Adoption in Higher Education. *International Journal of Education and Research*, 2(12), 397-140.
- Bahri, S., & Zamzam, S. (2015). *Model Penelitian Kuantitatif Berbasis SEM-Amas*. Yogyakarta: Deepublish.
- Darsih T. K., Lubis, E. L. S. (2021). The Development of Android-Based Learning Media for Basic Accounting Subjects for Class X AKL at Al Ikhlas Vocational High School. *BIRCI Journal*, 6220.
- Enterprise, J. (2012). *Trik Memburu Foto dan Desain Grafis dengan Pinterest*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Fandiya, R. A., Suryadi, & Johari. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Online Pinterest Terhadap Pembelajaran Mahasiswa. *Jurnal Upi*, 2(1), 1-9.
- Fauzi, L., Haryanti, P., Setiana, S. M. (2017). Respon Pengguna Terhadap Aplikasi Kanju Hunter. *JANARU SAJA*, 6(2), 77-78.
- Fitriawati, L. S., Putra Negara, A. B., Nnyoto, R. D. (2020). Implementasi Text To Speech Pada Website Menggunakan Metode Shallow Parsing. *Jurnal NAsional Informatika dan Teknologi Jaringan*, 5(1).
- Haryani, H. (2021). Penerapan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Di Mts Negeri 5 Klaten. *Jurnal Inovasi keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(2).

- Hidayah, S., Wahyuni, S., Ani, H. M. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Adobe Flash Cs6 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Peran, Fungsi Dan Manfaat Pajak (Studi Kasus Siswa Kelas Xi Ips 1 Man 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2016. *Jurnal Pendidikan ekonomi*, 11(1).
- Indrawan, I. Wijoyo, H. Wiguna, I. M. A. Wardani, E. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Banyumas: CV.Pena Persada.
- Irawan, I. W. (2014). Penerapan Pembelajaran Mobile Learning. [online]. Diakses pada tanggal 28 Januari 2024.
- Kala'lembang, A., Widayanti, L., Rahayu, W. A. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. . *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91-102.
- Karo-karo, I. R & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM Jurnal Pendidikan & Matematika*, 7(1).
- Marcellio, V. & Hermawan, L. (2023). Game Pembelajaran Huruf Jepang Menggunakan Algoritma Fisher Yates Shuffle. *Jurnal Informatika Polinema*, 10(1).
- Model ADDIE. (2023). *NBF Soft Edukasi*. diakses 31 Desember 2023.
- Mudlofir, A. & Rusydiyah, E. F. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Mulyana, T. O. (2020). Faktor Kesulitan Belajar Menulis Huruf Hiragana Pada Siswa Kelas X SMA Labschool Surabaya Tahun 2019/2020. *Faktor Kesulitan Belajar Menulis Huruf Hiragana Pada Siswa Kelas X SMA Labschool Surabaya Tahun 2019/2020*, p.63-64.
- Nahriyah, I. & Husna, L. (2023). Analisis Kesalahan Penulisan Hiragana Pada Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2).
- Nazir, M. (2014). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-quran, Hadist, Syariah dan Tarbiyah*, 3(1).

- Prahasari, M. (2014). Pengembangan Media Audio Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar Menanggapi Cerita Untuk Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa teknologi Pendidikan*, (5)1.
- Prasetiani, D. (2013). Meningkatkan Kemampuan Membaca Kanji Melalui Media Flashcard Power Point. [online].
- Priyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama.
- Rasyiq, F. R., Marsiani, E. S., & Ali, H. A. (2023). Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Dasar (Hiragana Dan Katakana) Untuk Pelajar Berbasis Android. *JRKT (Jurnal Rekayasa Komputasi Terapan)*, 3(2).
- Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash Cs6 Berbasis Problem Based. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(4), 859-862.
- Riduwan. (2009). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Sansah, S. (2022). Aplikasi Pengenalan Huruf Jepang Hiragana Dan Katakana Level Dasar Berbasis Android. *JKRT (Jurnal Rekayasa Komputasi Terapan)*, 2(3).
- Sianipar, J. A. P., & Rosnelly, R. (2020). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Huruf Dan Kosakata Hiragana Bahasa Jepang Dengan Audio Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(1).
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I. (2023). Pemanfaatan Fitur Canva dalam perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1).
- Suardi, M. (2018). Belajar & Pembelajaran. Yogyakarta: Deepulish.
- Sudjianto, & Dahidi, A. (2014). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2016). *Jenis data kualitatif dan data kuantitatif, Data primer dan data sekunder, populasi dan sampel, teknik analisis data*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwo, S. & Oktaviana, R. (2017). Pengaruh Warna Terhadap Short Term Memory Pada Siswa Kelas Viii Smp N 37 Palembang. *PSIKIS: Jurnal Psikologi Islami*, 3(1), 33-42.
- Umar, H. (2014). *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Wati, D. M. W. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, 6(1).