

## DAFTAR PUSTAKA

- Beck, I., & McKeown, M. (1991). Conditions of vocabulary acquisition.
- Behbahani, A. R. (2015). Vocabulary learning strategies: what language teachers must help students to learn. TESOL Newsletter.
- Branch, R. M., & Branch, R. M. (2009). Develop. Instructional Design: The ADDIE Approach, 82-131.
- Darnawati, D., Jamiludin, J., Batia, L., Irawaty, I., & Salim, S. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 8-16.
- Ghazal, L. (2007). Learning vocabulary in EFL contexts through vocabulary learning strategies. Novitas-Royal, 1(2), 84-91.
- Hadi, M. H. I. (2018). *Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Dasar Untuk Mengenal Huruf Hiragana, Katakana Dan Kosakata Sehari-Hari Berbasis Android*. <https://repository.bsi.ac.id/index.php/repo/viewitem/8571#>
- Hatch, Evelyn & Brown, Cheryl. (1995). Vocabulary, Semantics, and Language
- Hayashi, O.N. (1991). Nihongo Kyouiku Handobukku. Tokyo: Taishukan Shoten.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI), 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. J. Inov. Pendidik. Agama Islam, 1(1), 28-37.
- Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 7(3), 1365. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>
- Jennah, R. (2009). Media pembelajaran.
- Johnson, C. I., & Mayer, R. E. (2009). A testing effect with multimedia learning. Journal of Educational Psychology, 101(3), 621.
- Klesius, J., & Searls, E. (1991). Vocabulary Instruction (Research into Practice). Reading Psychology, 12(2), 165-71.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2016). Media Pembelajaran (II). Ghalia Indonesia.

- Lensun, S. F. (2016). Peningkatan Penguasaan Kanji dengan Met Ode Nemonik melalui Multimedia. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(1), 107-117.
- Mayer, R. E. (2014). Multimedia instruction. *Handbook of research on educational communications and technology*, 385-399.
- McAlpine, L., & Weston, C. (1994). The attributes of instructional materials. *Performance Improvement Quarterly*, 7(1), 19-30.
- Muhyi, M., Hartono, Budiyono, sunu catur, Satiananalisingih, R., Sumardi, Ridai, I., Zaman, a. qomaru, Astutik, E. P., & Fitriatien, S. R. (2018). *Metodologi Penelitian*. Adi Buana University Press, 1–82. [www.unipasby.ac.id](http://www.unipasby.ac.id)
- Munir. (2015). MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan.
- Muruganantham, G. (2015). Developing of E-content package by using ADDIE model. *International Journal of Applied Research*, 1(3), 52-54.
- Nahdi, D. S., Rasyid, A., & Cahyaningsih, U. (2020). Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 76–81. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i2.234>
- Octaviani, R., & Sutriani, E. (2019). Analisis data dan pengecekan keabsahan data.
- Parastuti, D. A. S. (2020). Penggunaan Media Permainan Uno Stacko Untuk Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar. *Journal of Japanese Language Education*, 4(1), 2–12.
- Pujihastuti, I. (2010). Prinsip penulisan kuesioner penelitian. *CEFARS: Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah*, 2(1), 43-56.
- Jazilah, N. (2016). Aplikasi berbasis Augmented Reality pada buku panduan wudhu untu anak (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Purnama, & Asto. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline
- Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. (2020). Pengaruh media pembelajaran dan motivasi diri terhadap keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 649-657.
- Rachmawati, S. A., Elmubarak, Z., & Nawawi, M. (2023). Analisis Kesulitan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 12(1), 46–50. <https://doi.org/10.15294/la.v12i1.67552>
- Rusni, C. H. (2016). Pengaruh Media Kotoba Gazou (Gambar Kosakata) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik. *Jurnal Hikari Unesa*, 4(1).
- Sadiman, A. S., dkk. (2009). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2021). MULTIMEDIA LEARNING MODEL DICK & CARREY. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 3(2), 229-235.
- Setiana, S. M., & Maysarah, D. (2019, November). Reality Role of Language Improving E-commerce. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 662, No. 3, p. 032064). Departemen Sastra Jepang, Universitas Komputer Indonesia.
- 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), 899-914.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Sugiyono. (2016). *Jenis data kualitatif dan data kuantitatif, Data primer dan data skunder, populasi dan sampel, teknik analisis data*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- Sumiati, A. (2009). *Metode pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima, 3.
- Supuwingsih, M. R. D. H. N. N. (2017). *Multi Media Pembelajaran yang Inovatif*.
- Warsita, B. 2013. Evaluasi media pembelajaran sebagai pengendalian kualitas. *Jurnal Teknodik*, 092-101.
- Wijastuti, A., Roesminingsih, M. V., Ardianingsih, F., Masithoh, S., Riyanto, E., & Andajani, S. J. (2019, October). Design Science Education for Student with Special Needs Use Learning Management System Platform Moodle. In *2019 5th International Conference on Education and Technology (ICET)* (pp. 94-97). IEEE.
- Wiroatmodjo, P., & Susanohardjo. (2002). *Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama*. Lembaga Administrasi Negara.
- Yamashita, J. (2020). What Makes Difficult to Keep Learning Japanese? Demotivational Factors Affecting on Indonesian University Students. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.17509/japanedu.v5i1.25347>
- Yuliani, S., Nurhayati, S., & Diner, L. (2018). Efektivitas Word Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Xi Sma N 7 Semarang. *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*, 6(1), 35-39.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19 (01), 61–78.
- Zainiyati. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Jakarta)*. Kencana.