

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A.B. 2019. Perancangan Desain Maskot Sebagai Media Promosi HIGI Creative Lab Guna Meningkatkan Brand Loyalt. Undergraduate thesis, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
- Ambarastuti, R.D & Savitri, L.A. 2021. Efektivitas Metode Daring Berbantuan Video animasi dalam Pembelajaran Huruf Kanji. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 8(1), 60–74.
- Dewi, S. 2020. Analisis Kesulitan Pembelajaran Kanji Enshu Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang. Under Graduates thesis, UNNES.
- Fajar, D.A. 2020. Penggunaan Media Visual dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(1), 1–13.
- Fajrina, S.N. Setiawati N. Rismorlita C.E. 2021. Media Pembelajaran Game Edukasi Kanji Berbasis Android Menggunakan Construct 2 Terhadap Kemampuan Mengingat Kanji. *Kagami: Jurnal Pendidikan dan Bahasa Jepang*. Vol. 12, No. 2 Desember 2021, Hal. 21-35.
- Febriana, N.D. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Video Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Di MIN 6 Tulungagung. Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung
- Firmansyah, D.B & Rahmawati, R.S. 2018. Penggunaan Media Ajar Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran Kanji. Department of Japanese Language Education, Faculty of Language Education and Literature, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Fitriani I. & Ginanjar P.Y. 2022. Strategi dalam Meminimalisir Kesulitan Pembelajaran Kanji. *IZUMI*, 11(2), 236–247.
- Fitrianingsih, F. Nurjaleka, L. 2023. The use of TikTok as Japanese learning media. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture* published by Universitas Dian Nuswantoro, Semarang. ISSN online: 2655-4836.
- Gunawan, B. B. 2018. Nganimasi Indonesia. Elex Media Komputer.
- Husna, N. 2019. Miskonsepsi Siswa dalam Materi Persamaan Linier Satu pada Siswa SMP Negeri 2 Sebawi. *Ilmu Pendidikan*.
- Khoiriyah, A.R. 2014. Mengenal Lebih Dekat Mengenai Bushu Kanji. *Jurnal Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum* Vol. 5 No. 2 (2014); April.
- Kamisa. 1997. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Kartika.
- Kusnandar, F.G. 2020. Game “Meiji” Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Shokyu Kanji Pada Android. Doctoral dissertation, Univesitas Komputer Indonesia
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. 2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Lazuardi, L. 2022. Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar Berbasis Live2d. Doctoral dissertation, Univesitas Komputer Indonesia
- Lensun, S. F. 2016. Peningkatan penguasaan kanji dengan metode nemonik melalui multimedia. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(1).

- Mulyatiningsih, E. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Mutmainah, S. Dra. Parastuti. 2019. *Metode Mnemonik Dalam Pembelajaran Kanji Siswa Kelas Xi Bahasa Sma Negeri 2 Lamongan Tahun Ajaran 2018/2019*. Hikari: *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*. Vol. 3, No. 1, Juni 2019.
- Natania, N. 2021. *Pengaruh Perubahan Tarif Pajak Usaha Mikro Kecil Menengah, Sistem Perhitungan, Dan Pelayanan Online Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Di Kabupaten Tulungagung*. Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.
- Nurfadhillah, S. Rizkiya, D.F. Waro, K. Handayani, N.R. Ningsih, P.A. *Pengaplikasian Media Pembelajaran Visual pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Bina Bangsa*. E-journal STITPN Edisi: *Jurnal Edukasi dan Sains*. Volume 3, Nomor 2, Agustus 2021; 253-263.
- Ponsen, K.N.F. 2023. *Virtual Youtuber Manabear Project Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Pemula*. Mahadaya, Vol. 3, No. 1, April 2023
- Puspita, N. 2020. *Optimalisasi Penggunaan Media Styrofoam Untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Persamaan Garis Lurus Siswa kelas VIII1 SMPN 1 Bandar Dua*. Delta-Pi: *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol. 9 No. 1, April 2020.
- Rabbani, I. 2022. *Video “Virtual Moji Learning” Sebagai Media Pembelajaran Kanji N5*. Doctoral dissertation, Univesitas Komputer Indonesia
- Rahmat, S. 2014. *Meningkatkan Belajar Dengan Visual*. Mataram: SR Publisher.
- Ramadhan, K. 2023. *Video Tutorial Kai Bunpou Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Bunpou N5*. Doctoral dissertation, Univesitas Komputer Indonesia.
- Ridwan, R.S. Al-Aqsha, I. Rahmadini, G. 2021. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran*. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia* Vol 18, No 1 (2021).
- Riyana, C. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Sadiman, A.S. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiana, S M. 2014. *Tes tulis sebagai alat evaluasi kemampuan membaca*. Bandung: UNIKOM.Tersedia pada: <http://repository.unikom.ac.id/id/eprint/26809> [Diakses pada tanggal 10 Juli 2024]
- Sutarti, T. & Astuti W. 2021. *Dampak Media Youtube Dalam Proses Pembelajaran Dan Pengembangan Kreatifitas Bagi Kaum Milenial*. *Widya Aksara: Jurnal Agama Hindu*, 26(1), 89-101.
- Sutedi, D. 2008. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang Edisi III*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Syaifullah, A. 2020. *Visual Image Science Corner: Media Bantu Pembelajaran Sains*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Tillman, B. 2011. *Creative Character Design*. United States.
- Utami, F.T. & Zanah, M. 2021. *Youtube Sebagai Sumber Informasi Bagi Peserta Didikdi Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Sinestesia*, Vol. 11, No. 1, 2021.

- Vannisa, V.2021. Pengaruh Kepuasan Kerja, Kompensasi Dan Organizational Citizenship Behaviour (OCB) Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT Cendana Han Wijaya. Skripsi Thesis, Prodi Manajemen.
- Wheeler, A. 2009. Designing Brand Identity. Canada, New Jersey: Acid Free Paper.