

DAFTAR PUSTAKA

- Abdalmenem, S. A., Abu-Naser, M. J., dan Abu, A. Y. M. (2019). Relationship between e-Learning Strategies and Educational Performance Efficiency in Universities from Senior Management Point of View.
- Anittah, S. (2008). Media Pembelajaran. Surakarta: UNS Press.
- Anzoategui, D., Comin, D., Gertler, M., & Martinez, J. (2019). Endogenous technology adoption and R&D as sources of business cycle persistence. *American Economic Journal: Macroeconomics*, 11(3).
- Apriyani, T. (2015). Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash CS5 untuk meningkatkan teks Pendek Bahasa Prancis Pemula
- Arsyad, A. (2015). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, R. (2011). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada.
- Daryanto. (2013). Strategi dan Tahapan Mengajar Bekal Keterampilan Dasar bagi Guru. Bandung: Yrama Widia
- Danasasmita, W. (2002). Masalah-masalah Pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia, Bandung; Risqi Press.
- Gerlach, E. (2012). *Gerlach & Ely Teaching Media: A Systematic Approach*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Heikal, M. (2019). Aplikasi "Shokyuuto" Sebagai Media Alternatif Pembelajaran *Bunpou, Kotoba dan Kanji* Berbasis *Adobe Flash Professional CS6*.
- Hossain, M. S., dan Uddin, M. K. (2008). A Cognitive Psychological Explanation of Difficulties in Learning Katakana. *Dhaka University Journal of Linguistics*
- Keraf. G. (2007) Argumentasi dan Narasi. Jakarta: Gramedia Jakarta: PT Bumi Aksara
- Liswati, Saputra, O & Windarti, I. (2016). peranan media dalam pembelajaran *Jurnal Kesehatan*.
- Mokhtar, A. A., Rawian, R. M., Yahaya, M. F., Abdullah, A., & Mohamed, A. R. (2017). Vocabulary learning strategies of adult ESL learners. *The English Teacher*, 12.

- Muhson. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.
- Munir. (2013). Multimedia konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung. Alfabeta.
- Saefudin, A., Saluky, S., & Misri, M. A. (2016). The Use Effects Of Interactive *edutainment on the Achievement Improvements In Mathematics. Information Technology engineering Journals, 1(1)*.
- Sampaio, N. D. S. S. (2019). Pembelajaran multimedia interaktif komponen perangkat keras komputer dengan menggunakan game edukatif di smk kristen elpida informatika. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Informatika (JUMPIKA), 1(1)*.
- Setiana, S. M dan Maysarah, D. (2019). Reality Role of Language Improving E-commerce. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 662, No. 3, p. 032064). IOP Publishing.
- Soepardjo, D. (2012). Linguistik Jepang. Surabaya: Bintang.
- Sudjianto dan Dahidi, A. 2004. Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sutedi, D. 2009. Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang, Bandung: Humaniora. The Japan Foundation. 2009. Buku Pelajaran Bahasa Jepang Sakura Jilid 1, Jakarta.
- The Japan Foundation. (2018). Survey Report On Japanese-Language Education Abroad 2018[online]Tersedia:www.jpf.go.jp/survey_2018/Repor.pdf.
- Warsita, B. (2008). Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya. Jakarta: Rineka.