

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anggara. (2010). *ULTIMATE GAME DESAIN Building RPG Games Using Adobe Flash Action Script*, Yogyakarta: ANDI.
- Bakhri, S. (2019) “Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE”. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, Vol. 3, No. 2 (hlm 130-144). Jakarta: Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Darma, J S., dan Shenian A. (2009). *Buku Pintar Multimedia*. Jakarta: mediakita
- Fauzi, L., Haryanti, P., & Setiana, S. M. (2017). *Respon Pengguna Terhadap Aplikasi Kanji Hunter*. *Jurnal Program Studi Sastra Jepang*, Vol. 6, No. 2.
- Hartati, N. (2015). *Pengantar Perpajakan*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Yogyakarta: Kompas Gramedia.
- Hermawan, D P. (2017). *Efektifitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Belajar Matematika*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember
- Hermawan ,S. S. (2011).“*Mudah Membuat Aplikasi Android*”.Yogyakarta : Andi Offset.
- Jasson. (2009). *Role Playing game (RPG) maker*.Yogyakarta: Andi
- Khoiriyah, A. R. (2014). *Mengenal Lebih Dekat Mengenai Bushu Kanji*. Jombang:Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum.
- Limbong, T dan Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis .
- Nesbitt, D dan Muller, A. (2016). *Sustaining motivation for Japanese kanji learning: Can digital games help?*. JALT CALL SIG.
- Prasetiani, Dyah dan Diner, L. (2014). *Jurnal Izumu: MENINGKATKAN KEMAMPUAN KANJI MAHASISWA MELALUI MEDIA KARTU HURUF KANJI*. Volume 3, No.2. <https://media.neliti.com/media/publications/91615-ID-meningkatkan-kemampuan-kanji-mahasiswa-m.pdf>
- Ramzi, M. (2013). *LKP: Rancang Bangun Aplikasi Penjadwalan Mata Pelajaran Berbasis Web Pada SMK Negeri I Cerme*. Undergraduate thesis, STIKOM. Surabaya.

- Setiana, S M. (2014). *Tes tulis sebagai alat evaluasi kemampuan membaca*. Bandung:UNIKOM[Online].
- Sudjianto & Ahmad, D. (2014). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta Pusat: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Afabeta
- Young-Real, K. I. M. (2018). U.S. Patent No. 10,124,245. Washington, DC: U.S. Patent and Trademark Office.