

DAFTAR PUSTAKA

- Atmaja, M.Y.P. (2017). Pembuatan Aplikasi *Kantan-Na Bunpou* Sebagai Media Pembelajaran Pola Kalimat Tingkat Dasar Bahasa Jepang Berbasis Android. Undergraduate Theses from JBPTUNIKOMPP
- Deni Darmawan. (2012). Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fauziyah, N. (2014). Penggunaan Media Miniatur Dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Materi Gaya Dan Momen Di kelas X TGB 3 SMK Negeri 3 Surabaya. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan, 1 (1/JKPTB/14). 3.
- Hutagalung. E, dan Panjaitan. B. (2015). Pengembangan Bahan Pembelajaran Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang. Medan. Diakses melalui <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/teknologi/article/viewFile/3282/2950> Pada tanggal 23 Maret 2020
- Jannah, R.(2009). Media Pembelajaran, Banjarmasin, Antasari Press,
- Kurniawati. I. D, dan Nita. S (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. Diakses melalui <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick/article/view/1540> pada tanggal 23 Maret 2021
- Leshin, C. B, Pollock, J., and Reigeluth, C. M. (1992). *Instructional Design Strategies and Tactics*. New Jersey: Educational Technology Publications.
- McComick, (1996), Kombinasi dari Tiga Elemen: suara, gambar dan teks Diakses melalui http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=multimedia_mnggu1&source=web&cd=1&ved=0CC8QFjAA&url=http%3A%2F%2Fsindy.staff.gunadarma.ac.id%2FDownloads%2Ffiles%2F24519%2FMULTIMEDIA_Mnggu1.pdf&ei=bEVIT7LdEc6iiAfauoWoDg&usq=AFQjCNGosDMGYVG5j48Mno51W2D3NiWISg&cad=rja Pada tanggal 26 Juli 2021
- Madya. S. (2013) Metodologi Pembelajaran bahasa. Yogyakarta: UNY Press.
- Miftah. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. Diakses melalui <https://www.neliti.com/publications/286890/fungsi-dan-peran-media-pembelajaran-sebagai-upaya-peningkatan-kemampuan-belajar-pada-tanggal-23-maret-2021>
- Munir. M. (2008). Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung : Alfabeta
- Muhson. A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Diakses melalui <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/949/759> pada tanggal 23 Maret 2021

- Niken, A. & Haryanto, D. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah, Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Pranowo, G. (2011). *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS5*. Yogyakarta : Andi Offset
- Sari. W. D, Rahayu. N, dan Basri. M. S. (2016). Kefektifan Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Pada Mata Kuliah Bunpou 1 (Penelitian Eksperimen Terhadap Mahasiswa Bahasa Jepang Tingkat 1 Tahun Ajaran 2015/2016 Universitas Riau). Diakses melalui <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/view/9851> pada tanggal 23 Maret 2021
- Setiana, S. M dan Maysarah, D. (2019). *Reality Role of Language Improving Ecommerce. In IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 662, No. 3, p. 032064). IOP Publishing.
- Setyosari, P. (2009). *Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran*. Malang: Panitia Sertifikasi Guru Rayon, 15. 25.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Afabeta.
- Suyanto, M. (2005). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta Andi Offset.
- Sutedi, D. (2003). *Dasar – dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Susilana. R, dan Riyana. C. (2009) *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Diakses melalui https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=-yqHAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=related:w4eqHjVsa3UJ:scholar.google.com/&ots=EkOo_upq22&sig=KNYmF1NpkI2yoM7CrF45O5GdNhQ&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false pada tanggal 23 Maret 2021
- Rosch. (1996). *Easy Way to Understand The Multimedia*. Bostom: Allyn and Bacom.
- Robin, dan Linda. (2001). *Kitab Suci Komputer & Multimedia*. Yogyakarta: Alberta
- Turban., dkk. (2002). *Aplikasi Multimedia Interaktif, Paradigma*, Yogyakarta

Zulfahriani M. Z, Rahayu. N, dan Isnaini. Z. L. (2017). Kefektifan Media Prezi Pada Pembelajaran Bunpou 2 (Penelitian Eksperimen Terhadap Mahasiswa Bahasa Jepang Tingkat 1 Tahun Ajaran 2016/2017 FKIP Universitas Riau), Riau, Diakses melalui <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/view/14629/0>. Pada tanggal 23 Maret 2021