

## DAFTAR PUSTAKA

- Adita, S., A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Penggolongan Hewan Untuk Materi Mengelompokkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Pada Siswa Kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2018/2019.
- Agung, Y. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Construct 2 Pada Mata Pelajaran Sistem Mikroprosesor Dan Mikrokontroller Di SMK Negeri 1 Driyorejo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 8(2).
- Alqahtani, M. (2015). The Importance of Vocabulary In Language Learning and How To Be Taught. *International Journal of Teaching and Education*, 3(3), 21–34.
- Anam, A, N. (2014). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Layanan Informasi Dengan Tehnik Game. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bimbingan dan Konseling*, 2 (1): 83-91.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aritonang, K.T. (2008). Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 10, 11-21.
- Aziz, R., Norman, H., Nordin, N., Wahid, F. N., & Tahir, N. A. (2019). They Like to Play Games? Student Interest of Serious Game-Based Assessments for Language Literacy. *Creative Education*, 10(12), 3175–3185.

- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach (Vol. 722)*. Springer Science & Business Media.
- Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2016). Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Komputer. *AlphaMath Journal of Mathematics Education*, 2(2), 1–11.
- Chan, T. S., & Ahern, T. C. (1999). Targeting Motivation - Adapting Flow Theory to Instructional Design. *Journal of Educational Computing Research*, 21(2), 151–163.
- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Fauzi, H. N., & Rosliyah, Y. (2020). Persepsi Pembelajar terhadap Media Kamus Tematik Berbasis Web bagi Pembelajar Kosakata bahasa Jepang Tingkat Dasar. *Chie*, 8(1), 26-32.
- Franken, G., Pangerc, M., & Možina, K. (2020). Impact of typeface and colour combinations on LCD display legibility. *Emerging Science Journal*, 4(6), 436-442.
- Gresten, R., & Baker, S. (2000). What We Know About Effective Instructional Practices for English-language Learners. *Exceptional Children*, 66(4), 454–470.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Haq, M. (2019) Hiragana Goi Karuta sebagai Media Pembelajaran Kosakata Dasar Bahasa Jepang. In: *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Jepang 1 (MINASAN-1)*.

- Hariyadi, A. & Yanti, D. R. (2019). The Importance of Needs Analysis In Materials Development. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan (JIPP)*, 4(2), 94-99.
- Huang, D. H., Chueh, H. E., Huang, H. T., Ho, H. F., & Kao, C. Y. (2021). Method of Information Technology Enhanced Japanese Vocabulary Learning and Evaluation. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 16(12), 233.
- Lee, K. R., Kwon, S. (2014). Effects of Vocabulary Memorizing Tools on L2 Learners' Vocabulary Size. *Journal of Asia TEFL*, 11(2), 125–148.
- Kharismawati, M., Huda, I., & Setyaningsih, W. H. (2021). Solusi Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 21(1), 95–110.
- Kharismawati, M., Yogyanti, D.W., Hasanah, U., (2021). Metode Pembelajaran Kosakata bagi Pembelajar Bahasa Jepang: Dari Grammar-Translation ke Contextual Vocabulary Acquisition. *Journal of Japanese Language Education and Linguistics* 5.
- Lin, C. C. (2003). Effects of Contrast Ratio and Text Color on Visual Performance with TFT-LCD. *International Journal of Industrial Ergonomics*, 31(2), 65-72.
- Lubis, Distansya. (2017). Ezvoc sebagai Game Edukasi Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar. *SI Thesis*. Universitas Komputer Indonesia.
- Malik, S., & Agarwal, A. (2012). Use of Multimedia as a New Educational Technology Tool—A Study. *International Journal of Information and Education Technology*, 468–471.

- Mardi, (2014), *Sistem Informasi Akuntansi*, Cetakan Kedua, Ghalia Indonesia, Bogor.
- Mayer, R.E. (2002), Cognitive Theory and the Design of Multimedia Instruction: An Example of the Two-Way Street Between Cognition and Instruction. *New Directions for Teaching and Learning*, 55-71.
- Mayer, R. E. (2014). *Introduction to Multimedia Learning in Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Minoo, A. (2010). Educational Games as a Vehicle to Teaching Vocabulary. *The Modern Journal of Applied Linguistics*, 2(6), 425-438.
- Okuyama, Y. (2013). CALL Vocabulary Learning in Japanese: Does Romaji Help
- Paras, B., & Bizzocchi, J. (2005). Game, motivation, and effective learning: An integrated model for educational game design. *In Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views - Worlds in Play*.
- Plass, J. L. (1998). Design and Evaluation of the User Interface of Foreign Language Multimedia Software: A Cognitive Approach. *Language Learning and Technology*.
- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Syaefullah, D. (2017). Game Edukasi Rpg Matematika. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 77-84.
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(1), 92-110.

- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53-60.
- Ridoi, M. (2018). *Cara mudah membuat game edukasi dengan Construct 2: tutorial sederhana Construct 2*. Online.
- Riska, S. Y., & Rahayu, W. A. (2018). Perancangan Game IDO untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Construct 2. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 2(1), 20-36.
- Rosyad, H. (2015). Efektivitas Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang. S1 Thesis. Universitas Negeri Semarang.
- Sambung, D., Sihkabuden, S., & Ulfa, S. (2018). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Gamifikasi Untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X SMAN 1 Garum. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 121-129.
- Sanaky, H. A. (2009). *Learning media*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Setiana, S. M., Arianingsih, A. (2018). The Problems in Learning of Chookai. *International Conference on Business, Economic, Social Science and Humanities (ICOBEST 2018)*, 225(1), 139-142.
- Setiana, S. M., Setiawati, L., & Mustaqim, M. (2019). Hard Skills Versus Soft Skills: How Do they Affect Different Job Types of Japanese Language Graduates?. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18(11), 176-192.

- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Sönmez, H. (2019). An Examination of Needs Analysis Research in the Language Education Process. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 7(1), 8.
- Subagio, A. (2014). *Learning Construct 2: Design and Create Your Own Engaging, Extensible, and Addictive Game Using Construct 2*. Britania Raya: Packt Publishing.
- Sudarsana, I. W., Adyani, K. E. K., & Suartini, N. N. (2018). Penerapan Metode Picture And Picture untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X AP 2 SMKN 1 Nusa Penida Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha (JPBJ)*, 4(1). 63-71.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwo, S., & Oktaviana, R. (2017). Pengaruh Warna Terhadap Short Term Memory Pada Siswa Kelas VIII SMP N 37 Palembang. *Psikis: Jurnal Psikologi Islami*, 3(1), 33-42.
- Suprpti, N. W., Sugihartini, N., & Sindu, I. G. P. (2019). Pengaruh Game Edukasi Nihongo Benkyou Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Jepang Siswa Kelas X

- di SMA Karya Wisata Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 457.
- Surawiredja, M.F., Arianingsih, A. Setiana, S.M. (2018). Operating Nihongo Media to Optimize the Alternative of Learning Media on Smartphone with Android Based. *Proceeding International Conference on Japanese Language Education (ICoJLE) 2018*.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta. UNY Press.
- Syaodih, S. N. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Syufagi, A. (2015). Penerapan Aspek Pedagogik untuk Membangun Komputer Game Merupakan Inti dari Game Pendidikan. *Jurnal Spirit : STMIK Yadika Journal of Computing and Cybernetic System*, 7(1), 54-64.
- Tarigan. & Guntur, H. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wang, J., Mendori, T., & Hoel, T. (2019). Strategies for Multimedia Learning Object Recommendation in a Language Learning Support System: Verbal Learners Vs. Visual Learners. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 35(4–5), 345–355.
- Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2021). The Effect of Educational Games on Learning Outcomes, Student Motivation, Engagement and Satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 522-546.