

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, W., N., 2013. Instructional Media in Teaching English to Young Learners: A Case Study in Elementary Schools in Kuningan. *Journal of English and Education*. 1(1). 196-206. <https://ejournal.upi.edu/index.php/L-E/article/view/350/239> (diakses pada 11 Januari 2022)
- Alsubaie, S., S., Abbad, M., A., 2020. The Effect of Japanese Animation Series on Informal Third Language Acquisition among Arabic Native Speakers. *English Language Teaching*. 13(8). 91-105. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1262382.pdf> (diakses 25 Oktober 2021).
- Anderson, R.,H., 1976. Media Pembelajaran. PT. Erlangga : Jakarta
- Ariesto, H. S. 2003. Multimedia Interaktif dengan Flash. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Armansyah, F., Sulton, S., 2019. Multimedia Interaktif Sebagai Media Visual Dasar-dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 2(3). 224-229. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/8283/4366> (diakses 2 Oktober 2021)
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran, edisi 1*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Binanto, I. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya. Andi Offset. Yogyakarta.
- Budiarti, E. T. E., 2019. *Korelasi Antara Kemampuan Bunpou Chuukyuu Zenhan dengan Hasil Nouryoku Shiken N4 pada Mata Uji Bunpou*. Skripsi S1. Universitas Negeri Semarang
- Danasasmita, W. 2009. Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang. Bandung: UPI Press
- Fahmi, M.I., Renariah., Setiana, S.M. 2015. *Wakariyasui Bunpou Sebagai Media Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Jepang Pada Smartphone Berbasis Android*. Skripsi Universitas Komputer Indonesia : tidak diterbitkan.
- Indraswari, T., I., Siti, M., Siti, J., Santi, S., 2021. Evaluasi Pembelajaran Bunpou pada Kelas Daring di LPK Mulia Meisou Indonesia. *Journal of Japanese Language Education and Linguistics*. 5(1). 1-11. <https://journal.umy.ac.id/index.php/jjlel/article/view/10235/pdf> (diakses pada 6 Januari 2022)
- Karnawati, R. A., 2020. Effectiveness Of Blended Learning With The Flipped Classroom Model On Shochuukyuu Bunpou In 21th – Century Dynamics Skill Towards Japanese Language Education Study Program Muhammadiyah University Prof. Dr. Hamka. *International Journal of*

Language Education and Cultural Review (IJEER). 6(2). 156-167.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/ijlect/article/view/15221/9594>
(diakses pada 5 Januari 2022)

Maria, U., Ani, R., Wahyu, H., 2019. Interactive Multimedia Development in The Learning Process of Indonesian Culture Introduction Theme for 5-6 Year Old Children. *Journal of Primary Education*. 8(3). 344-353.
<https://doi.org/10.15294/jpe.v8i3.27929> (diakses pada 6 Januari 2022)

Miarso, Y. 2009. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan 2. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Nurdewanto, B., Elta, S., Rusdijanto, A.S., 2018. Multimedia Learning Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal ABDIMAS Unmer Malang*. 3(2). 14-17.
<https://jurnal.unmer.ac.id/index.php/jpkm/article/view/2587/1575> (diakses 11 Oktober 2021)

Prayogha, A. P. D., 2020. Implementasi Metode Luther Untuk Pengembangan Media Pengenalan Tata Surya Berbasis Virtual Reality. *BIOS: Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer*. 1(1). 1-14.
<https://media.neliti.com/media/publications/340244-implementasi-metode-luther-untuk-pengemb-d4233a03.pdf> (diakses pada 3 Januari 2022)

Rahmawati, Hambali, Muthmainnah, 2017. Desain Media Animasi Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Fsiologi Tumbuhan Untuk Mahasiswa Pendidikan Biologi. *Jurnal Edukasi dan Sains Biologi*. 6(1).
<http://jfkkip.umuslim.ac.id/index.php/jesbio/article/view/300> (diakses 4 April 2022).

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.

Syuja'ie, A., W., Sari, H., Fajar, A., 2010. Animasi Interaktif Media Pembelajaran Bahasa Jepang Dasar Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal of Students Research in Computer Science*. 1(1). 15-22.
<http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/JSRCS/article/view/75/100>
(diakses 20 Oktober 2021)

Widiyasanti, M., Yulia, A., 2018. Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 8(1). 1-15