

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Dahidi, A. dan Sudjianto (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Dahidi, A. dan Sudjianto (2009). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Dimiyati. (2017). *Pemanfaatan Pembelajaran Daring*. UNJ.
- Djamarah, S. B. dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatmawati, N. (2021). *Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi*. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 26(1), 65-77.
- Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P. (2013). *Pembuatan Film Animasi 2d Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul "Kancil dan Siput."* *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 14(4), 10–13.
- Gamage, G. H. (2003). Perceptions of kanji learning strategies: Do they differ among Chinese character and alphabetic background learners?. *Australian Review of Applied Linguistics*, 26(2), 17-30.
- Habein, Y. S., & Mathias, G. B. (2000). *Decoding Kanji: A practical approach to learning look-alike characters*. Kodansha Amer Incorporated.
- Haling, A. (2007). *Perencanaan Pembelajaran*. Cet-4. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Haristiani, N. dan Firmansyah D. B. (2017). *Android Application For Enhancing Japanese JLPT N5 Kanji Ability*. *Journal of Engineering Science and Technology Special Issue on AASEC 2016*, pp. 106-114. School of Engineering, Taylor's University.

- Istiyanto. (2011). *Pengertian dan Manfaat Multimedia Pembelajaran*. [Online]. Diakses dari: <http://istiyanto.com/pengertian-dan-manfaat-multimedia-pembelajaran/>.
- Joyce, T. (2005). *Two-kanji compound in the Japanese mental lexicon*.
- Kerlinger. 2006. *Asas–Asas Penelitian Behaviour*. Edisi 3, Cetakan 7. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Morita, A., & Matsuda, F. (2000). Phonological and semantic activation in reading two-kanji compound words. *Applied Psycholinguistics*, 21(4), 487-503.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta : Prestasi Pustakakarya.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Rusman. (2011). *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, H. V. & Hary S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan*.
- Septiana. (2019). *Pengembangan Media Layanan Informasi Video Adobe Premiere dan Dampak Negatif Online Game*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Setiana, S M. (2014). *Tes tulis sebagai alat evaluasi kemampuan membaca*. Bandung: UNIKOM.
- Simarmata, J, dkk. (2020). *Elemen-Elemen Multimedia untuk Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis*.
- Silitonga, M. K., & Rosyida, S. (2015). *Animasi Interaktif Sebagai Media Sosialisasi Indonesia Tsunami Early Warning System (Inatews)*. *Jurnal Sistem Informasi Stmik Antar Bangsa*, IV (2), 200–207.
- Siregar, S. (2016). *Statistika Deskriptif untuk Penelitian Dilengkapi Perhitungan Manual dan Software SPSS Versi 17*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suheri, A. (2006). *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta : Elec Media. Komputindo.

Sutedi, D. (2008). *Dasar-dasar Linguistik Jepang*. Bandung : Humaniora

Tamamura, F. (2001). *Nihongogaku o Manabu Hitono Tameni*. Japan : Sekai Shisousha.

Vaughan, T. (2011). *Multimedia : Making it work* 8th ed. USA : McGraw Hil