

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, E. 2016. Penggunaan Peta dan Globe untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1).
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ardiningsih, D. 2019. Pengembangan game kuis interaktif sebagai instrumen evaluasi formatif pada mata kuliah teori musik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 92-103.
- Arsyad, A. 2011, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Çankaya, S., & Karamete, A. 2009. *The effects of educational computer games on students' attitudes towards mathematics course and educational computer games*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 145-149.
- Dahidi, A., & Sudjianto, M. 2009. *Pengantar linguistik bahasa jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. 2011. *Gamification. using game design elements in non-gaming contexts*. In CHI'11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (pp. 2425- 2428). ACM.
- Fajar, R. 2020. *Aplikasi Game "Kanji Quest Typed" Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Kanji* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Fauzi, L. 2017. *Game Edukasi " Kanji Hunter" Sebagai Media Pembelajaran Kanji Tingkat Dasar Berbasis Adobe Flash* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Hamari, J. 2019. Gamification. *The Blackwell encyclopedia of sociology*, 1-3.
- Jogiyanto HM. 2005. *Perancangan Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*, Andi Yogyakarta.

- Kiili, K., Ketamo, H., & Kickmeier-rust, M. D. 2014. Eye tracking in game-based learning research and game design.
- Kustandi, C, dkk. 2011. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Latip A, Permanasari A. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains Untuk Siswa Smp Pada Tema Teknologi. *Edusains (the Natural Science Education Biology Education, Physics Education Journal)*. 7(2): 160–171.
- Lensun, S. F. 2016. Peningkatan Penguasaan Kanji dengan Met Ode Nemonik melalui Multimedia. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(1), 107-117.
- Matsumoto, K. 2013. Kanji recognition by second language learners: Exploring effects of first language writing systems and second language exposure. *The Modern Language Journal*, 97(1), 161-177.
- Mitchels, R., & Myles, F. 2004. *Second language learning theories* (ed. ke-2). Great Britain: Hodder Arnold.
- Mumtahanah, N. 2014. Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI. *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, 4(1), 2-14.
- Nesbitt, D dan Muller, A 2016. *Sustaining motivation for Japanese kanji learning: Can digital games help?*. JALT CALL SIG.
- Nurlatipah, N., Juanda, A., & Maryuningsih, Y. 2015. Pengembangan media pembelajaran komik sains yang disertai foto untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 SUMBER pada pokok bahasan ekosistem. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 4(2).
- Nursari, B., Fitri, Z., Agustine, I., & Irhamna, A. M. Y. 2021. Strategi Pemelajaran Kanji Dengan Metode Analisis Komponen. *AKSARABACA Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 1(2).
- Pratama, A. 2013. *Kanji E-Games Sebagai Media Pembelajaran Kanji* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Purnamasari, N. L. 2019. *Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Tik*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23-30. [

- Riduwan. 2009. Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: ALFABETA
- Rose, H. 2010 *Kanji learning of japanese language learners on a year-long study exchange program at a japanese university: An investigation of strategy use, motivation control and self regulation*. Thesis: The University of Sydney.
- Rusli, M., Hermawan, D., Supuwingsih, N. N., & Bali, S. 2017. Multimedia pembelajaran yang inovatif: Prinsip dasar dan model pengembangan. Penerbit Andi.
- Rusman. 2013. Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sadiman, Arief S, dkk, 2012. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Depok: Rajawali Pers.
- Salbah, Z. A. 2022. Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Siswa Tunarungu Kelas Dasar Ii Di Slb B Ypplb Makassar.
- Sanjaya, W. 2012. Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sanjaya, Wina. 2014. Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Setiana, S. M., & Maysarah, D. 2019. *Reality Role of Language Improving E-commerce*. In IOP Conference Series: Materials Science and Engineering (Vol. 662, No. 3, p. 032064). IOP Publishing.
- Setiawati, N. 2018. Efektivitas Model Pembelajaran Terhadap Keterampilan Membaca Kanji. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 30(1), 46-58.
- Sugiyono, P. 2015. *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta, 28, 1-12.]
- Sugiyono. 2016. Jenis data kualitatif dan data kuantitatif, Data primer dan data skunder, populasi dan sampel, teknik analisis data. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. 2018. Jenis-jenis media dalam pembelajaran. *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Umar, H. 2014. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Warsita, B. 2013. Evaluasi media pembelajaran sebagai pengendalian kualitas. *Jurnal Teknodik*, 092-101.

Yaniaja, A. K., Wahyudrajat, H., & Devana, V. T. 2020. *Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi*. ADI Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 22-30.