

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanti, Fitri. 2012. *Sakura Bunpou Sebagai Media Pembelajaran Tata Bahasa Jepang Di Tingkat Sekolah Menengah Atas*. Tersedia pada <http://janarusaja.sj.unikom.ac.id/jurnal/sakura-bunpou-sebagai-media.o/sakura-bunpou-fitri-apriyanti-5.pdf> diakses pada tanggal 28 desember 2018 jam 09:34.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Dahidi, Ahmad dan Sudjianto. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Daryanto. 1993. *Media Visual Untuk Pengajaran Teknik*. Bandung: Tarsito.
- Hidayatullah, Priyanto. Akbar, M. Amrullah dan Rahim, Zaki. 2008. *Making Educational Animation Using Flash*. Bandung: Informatika.
- Muhson, Ali. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Tersedia pada <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/949/759> diakses pada tanggal 08 januari 2019 jam 09:25.
- Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*. Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rouse, Margaret. 2005. *Definition ActionScript*. Tersedia pada <https://searchmicroservices.techtarget.com/definition/ActionScript> diakses pada tanggal 17 februari 2019 jam 16:46.
- Safaat H, Nazrudin. 2012. *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung
- Setiana, Soni Mulyawan. 2011. *Persepsi Mahasiswa Tentang Cara Mengajar Dosen Dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Menguasai Kanji*.

Tersedia pada <http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/661/jbptunikompp-gdl-sonimulyaw-33025-1-jurnalp-i.pdf> diakses pada tanggal 8 februari 2019 jam 22.40.

Slameto. 2003. Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta

Srikandi, Lista. 2012. *Media Interaktif Oboeyasui Kanji 4 Sebagai Media Pembelajaran Kanji N4*. Tersedia pada <http://janarusaja.sj.unikom.ac.id/jurnal/media-interaktif-oboeyasui.p/media-interaktif-oboeyasui-kanji-lista-srikandi-4.pdf> diakses pada tanggal 7 november 2018 jam 13.20.

Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suryana. 2010. *Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Tersedia pada https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/23731890cdc8189968cf15105c651573.pdf diakses pada tanggal 14 januari 2019 jam 19.10.

Sutedi, Dedi. 2009. Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang. Bandung: Humaniora.

Warsita, Bambang. 2008. Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya. Jakarta: Rineka.

Zaki. 2017. *LZ4 Test Sebagai Aplikasi Tes Kanji N4 Bahasa Jepang Berbasis Website*. Skripsi Universitas Komputer Indonesia.