DAFTAR PUSTAKA

Anshorulloh, Romi. (2008). Efektivitas Metode Mnemonik Dalam Meningkatakan Daya Ingat Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di MTS Persiapan Negeri Kota Batu : Malang. Universitas Negeri Malang Fakultas Psikologi.

Arshad, A. (2005). Media Pembelajaran. Jakarta : P.T. Raja Grafindo Persada.

Henich, Molenda, dkk. (1996). Intructional and Technology for Learning . America : Prantice Hall, Inc.

Iswara, Ikomang Alex. (2011). Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Huruf Katakana. Bandung : Universitas Komputer Indonesia.

Jasmadi, Ali Budiarjo. (2008). Teknik Pembuatan Animasi dengan Adobe Flash CS3. Jakarta: Salemba Infotek.

Jaya, Hentri. (2009). Analisis Teknik Mnemonic Pada Acara Televisi *Arasuji De Tanoshimu Sekai No Meisaku Gekijo* Melalui Novel *Nijyushi No Hitomi* Karangan *Tsubio Sakae.* Jakarta : Universitas Bina Nusantara.

Kencana, William Soerya. (2011). Analisis Bushu Itohen Yang Mempunyai Makna Benang Ditinjau Drai Teori Semantik Dan Semiotik. Jakarta : Universitas Bina Nusantara.

Koesnandar, Ade. (2003). Guru dan Media Pembelajaran. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.

Latuheru, Jhon, D. (1988). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Masa Kini. Jakarta: Depdikbud Dirjen PT.Proyek Pengembangan LPTK.

Luciana, Octaviani, P. (2010). *Shokkai* Sebagai Media Alternatif Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Tingkat Dasar. Bandung : Universitas Komputer Indonesia.

Mahdi, Alim. (2010). Sejarah Flash : Macromedia Flash Sebelum Adobe Flash. [online], (http://www.alimmahdi.com/2010/02/sejarah-flash-macromedia-flash-sebelum.html, diakses tanggal 29-Juli 2012).

Mulyanta, & Leong, M. (2009). Tutorial Membangun Mutimedia Interaktif Media Pembelajaran. Yogyakarta :Universitas Atma Jaya.

Nashrudin,A, S.IP, M,Si. (2008). Apakah Yang Dimaksud dengan Metode Ilmiah. [online], (http://dossuwanda.wordpress.com/2008/03/29/apakah-yang-dimaksud-dengan-metode-ilmiah/, diakses tanggal 14 Juli 2012).

Oktaviani, Bernadina Vea. (2009). Analisis Filosofi Pembentukan Kanji Yang Memiliki Bushu Nikuzuki. Jakarta : Universitas Bina Nusantara.

Pillai, Nirmala, R. (2004) . Using Mnemonics To Improve Vocabulary, Boots Memory and Enhance Creativity In The ESL Classroom. Selangor : SMK Ideal Heights.

Pratama, Adri. (2012). Kanji E-Games Sebagai Media Pembelajaran Kanji. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.

Renariah, Dra, M.Hum. (2004). Mengingat Kanji Melalui *Bushu* . Bandung : Jurnal FOKUS Universitas Pendidikan Indonesia.

Rowley, Michael. (1992). Kanji Pict-O-Graphix. California : Stone Bridge Press.

Santyasa, I Wayan. (2007). Landasan Konseptual Media Pembelajaran. Bali: *Makalah Workshop.*

Setyosari, P. (2010). Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana.

Soetanti, Dewi. (2005). Tentang Pembelajaran Kanji Menggunakan Metode Pictograf. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Sudjianto, & Dahidi, A. (2004). Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Jakarta: Kesaint Blanc.

Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabet.

Susilana, R, & Riyana, C. (2008). Media Pembelajaran hakikat, pengembangan, pemanfaatan dan penilaian. Bandung : Jurusan , Kurtekped FIP UPI.

Tokashiki, Kyoko. dkk. (2009). Kanji Look And Learn : 512 Kanji With Illustrations and Mnemonic Hints. Tokyo : The Japan Times, Ltd.

Umam, Khoirul. (2011). Mengenal Actionscript pada flash. [online] , (http://blog.um.ac.id/khoirulumam/2011/12/11/mengenal-actionscript-pada-flash/, diakses tanggal 31-Juli-2012).

Williams, N.K. (2010). The Key To Kanji A Visual History of 1100 Characters. Boston: Cheng & Tsui Company, Inc.