

## DAFTAR PUSTAKA

- Alimudin dan Sasono. 2015. *Peningkatan Daya Saing Produk Konveksi Usaha Kecil Berbasis IPTEK di Desa Tri Tunggal Kecamatan Babat Lamongan*. [Online]. Tersedia : <https://osf.io/c5wud>. [ 15 Juli 2019]
- Andi. 2013. *Mahir dalam 7 Hari Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: MADMOMS.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Fitriyah, 2011. *Yura-Yuri Gesture Sebagai Media Pembelajaran Gesture Orang Jepang*. [Online]. Tersedia : <https://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikomp-gdl-fitriyahni-27075> [29 Juni 2019]
- Heinich, dkk. S.E. 2009. *International Media and Technology for Learning*. 7 th edition. New Jersey. Prentice Hall, Inc.
- Hidayaturohmah, Dini. 2012. *“Tanoshiku Aisatsu” Sebagai Media Pembelajaran Ungkapan Salam Dalam Bahasa Jepang*. [Online]. Tersedia : <https://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikomp-gdl-dinihidaya-30081> [29 Juni 2019]
- Ina, I., Mael, M., Nurhadi, D. 2018. *Aisatsu as Phatic Communion (Tatemaie) in the Daily Life of Japanese People*. [Online]. Tersedia : <https://www.atlantispress.com/proceedings/soshec-18/25903362> [20 Juli 2019]
- Iskandar. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Jamilah, Z. 2012. Keefektifan Multimedia Interaktif Dalam meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa SMK Negeri 6 Semarang. [Online]. Tersedia: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet/article/view/126/117>
- Kuraesin, U. 2012. *Aisatsu Dalam Pendidikan Bahasa Jepang*. [Online]. Tersedia: <https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/handle/123456789/3590?show=full>. [18 Juli 2019]

- Fauzi, L. Haryanti, P., dan Setiana. S. M. 2017. *Game Edukasi Kanji Hunter Sebagai Media Pembelajaran Kanji Tingkat Dasar Berbasis Adobe flash*. [Online]. Tersedia : <https://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikomp-gdl-luthifauz-37423> [28 Juni 2019]
- Miarso, Y. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Mulyatiningsih, E. 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Notoatmodjo, S. 2003. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Robin dan Linda. 2001. *Menguasai Pembuatan Animasi Dengan Macromedia Flash*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Sadiman, A. 2008. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sudjana dan Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Susilana dan Riyana. C. 2009. *Media Pembelajaran (hakikat, pengembangan, pemanfaatan dan penilaian)*. Bandung. CV: Wacana Prima
- Usman, Husaeni. 2006. *Manajemen, Teori, Praktik, dan Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widiati, S. Sugirin. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Berbicara Bahasa Jepang Berorientasi Budaya Mata Kuliah Kaiwa Tingkat Menengah*. [Online]. Tersedia: <https://journal.uny.ac.id/index.php/ljtp/article/view/7383/6385>
- Youichi, dkk. 1999. *Japanese Dictionary : Info Word Kokugo Jiten*. Tokyo. Benesse