

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, M. (2014). *Alat Peraga dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Education.
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1-13.
doi: 10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100
- Budiaji, W. (2013). Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert. *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*, 2(2), 127-133. Tersedia :
<http://www.academia.edu/download/53239254/36-67-2-PB.pdf>
(31 Januari 2017, 17:19)
- Dewi, P. N. (2012). *Kamus Kanji Jepang-Indonesia*. Yogyakarta: IndonesiaTera.
- Duludu, U. A. (2017). *Buku Ajar Kurikulum Bahan Dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Gerantabee, F., & Team, A. C. (2012). *Adobe Flash Professional CS6 Digital Classroom: A Complete Training Package*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.
- Heikal, M. (2019). *Aplikasi "Shokyuuto" Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Bunpou, Kotoba, Dan Kanji Tingkat Dasar Berbasis Adobe Flash Professional CS6*. Skripsi Sarjana Pada Universitas Komputer Indonesia. Bandung: tidak diterbitkan.
- Jainuri, M. (2015). *Pembelajaran Konvensional*. Tersedia :
https://www.academia.edu/6942550/Pembelajaran_Konvensional
(1 Maret 2020, 20:23)
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Lefudin. (2014). *Belajar Dan Pembelajaran Dilengkapi Dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran Dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

- Lensun, S. F. (2016). Peningkatan Penguasaan Kanji Dengan Metode Nemonik Melalui Multimedia. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(1). Tersedia : <http://pps.unj.ac.id/journal/bahtera/article/viewFile/147/147> (1 Februari 2018, 18:21)
- Librenjak, S., Vučković, K., & Dovedan, Z. (2012). Multimedia assisted learning of Japanese kanji characters. In *MIPRO, 2012 Proceedings of the 35th International Convention*, 1284–1289. Tersedia : <https://pdfs.semanticscholar.org/32d2/7ae4ac8a98cdc6f231b8dc1e3dd2b3ae119e.pdf> (13 Oktober 2016, 20:34)
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–10. Publisher: Universitas Negeri Yogyakarta. Tersedia : <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/download/949/759> (09 Februari 2018, 23:20)
- Nilwan, A. (1998). *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Oka, G. P. A. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Prasetiani, D. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kanji Melalui Media Kanji Game Online. *Kiryoku*, 2(1), 18-24. Tersedia : <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/kiryoku/article/view/18514/12968> (28 Februari 2020, 18:41)
- Pratama, A. (2012). *Kanji E-Games Sebagai Media Pembelajaran Kanji*. Skripsi Sarjana pada Universitas Komputer Indonesia. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Putra, Y. M. P. (2013). *Indonesia Negara Pembelajar Bahasa Jepang Terbanyak Kedua*. Jakarta: Nasional. Diakses : <http://www.republika.co.id/berita/nasional/umum/13/07/31/mqrc5v-indonesia-negara-pembelajar-bahasa-jepang-terbanyak-kedua> (31 Januari 2018, 16:16)
- Rasiban, L. M. (2013). Penerapan Student Centered Learning (SCL) Melalui Metode Mnemonik Dengan Teknik Asosiasi Pada Mata Kuliah Kanji Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 13(2), 180-189. Tersedia : http://ejournal.upi.edu/index.php/BS_JPBSP/article/viewFile/290/200 (2 Maret 2020, 19:36)
- Renariah. (2002). Bahasa Jepang dan Karakteristiknya. *Jurnal Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha*, 1(2). Bandung: Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha. Tersedia :

[http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/LAINNYA/RENARIAH/artikel/Bahasa Jepang dan karakteristiknya.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/LAINNYA/RENARIAH/artikel/Bahasa_Jepang_dan_karakteristiknya.pdf) (29 July 2019, 17:54)

_____. (2012). Mengingat Kanji Melalui Bushu. *Jurnal FOKUS*, 1(2). Bandung: Jurusan Pendidikan bahasa Asing FPBS UPI. Tersedia : [http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR. PEND. BAHASA JEPANG/195 804061985032-RENARIAH/artikel/Mengingat Kanji melalui Bushu.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_JEPANG/195_804061985032-RENARIAH/artikel/Mengingat_Kanji_melalui_Bushu.pdf) (1 Februari 2018, 18:25)

Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.

Rose, H., & Lesley, H. (2013). Self - Regulation in Second Language Learning: An Investigation of the Kanji - Learning Task. In *Foreign Language Annals* 46(1), 96–107. America: American Council on the Teaching of Foreign Languages. Tersedia : [http://www.heathrose.net/uploads/1/3/5/8/13582401/3. rose and harbou vol 46 no 1 pp 96 - 107.pdf](http://www.heathrose.net/uploads/1/3/5/8/13582401/3._rose_and_harbon_vol_46_no_1_pp_96_-_107.pdf) (13 Oktober 2016, 20:33)

Saifuddin. (2012). *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis Dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish.

Setiana, S. M., & Ali, M. (2020). Tracer Study of Japanese Department Graduates in West Java. In *International Conference on Business, Economic, Social Science, and Humanities–Humanities and Social Sciences Track (ICOBEST-HSS 2019)*, 171-174. Atlantis Press. Tersedia : <https://download.atlantis-press.com/article/125931927.pdf> (28 Februari 2020, 09.50)

Shiang, T. T. (2017). *Kiat Sukses Mudah & Praktis Mencapai N4 Terbaru*. Jakarta: Gakushudo.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryadi, A. (2017). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal PETIK*, 3(1), 8-13. Tersedia : <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/download/352/356> (07 Februari 2020, 06:03)

Syafiri, A. P. (2015). *Laporan 10 Praktikum Multimedia*. Laporan Matakuliah Praktikum Multimedia Pada Universitas Negeri Malang. Malang: Universitas Negeri Malang. Tersedia : [https://www.academia.edu/13197895/LAPORAN MULTIMEDIA - ACTION SCRIPT FLASH](https://www.academia.edu/13197895/LAPORAN_MULTIMEDIA_-_ACTION_SCRIPT_FLASH) (29 July 2019, 18:52)

Tahir, S. Z. B. (2012). *Teaching English As A World Language (Pengajaran Bahasa Inggris)*. Jakarta: Media Pustaka Qalam.

Visiaty, A., & Yulianti, V. (2013). Strategi Pembelajaran Kanji: Studi Kasus pada Pembelajar Bahasa Jepang Tingkat Pemula dan Menengah di Universitas Al Azhar Indonesia. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 2(1), 46-52. Tersedia : <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/SH/article/view/116/106> (1 Maret 2020, 18:14)

Welty, G. (2007). The 'Design' Phase of the ADDIE Model. In *Journal of GXP Compliance*, 11, 40-53. New York: UBM LLC. Tersedia : http://www.ivtnetwork.com/sites/default/files/AddieModel_01.pdf (16 November 2016, 11:03)