

DAFTAR PUSTAKA

- Arikuntoro, S. (2006). *Metodelogi penelitian Yogyakarta: Bina Aksara*. (Tersedia online <http://dspace.uui.ac.id> diakses pada tanggal 18 Februari 2020).
- Arief,S.S. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan. Jakarta: Rajawali*. (Tersedia online <https://library.fis.uny.ac.id> diakses pada tanggal 2 Februari 2020).
- Arsyad,A. (2011). *Media Pembelajaran Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*. (Tersedia online<https://www.academia.edu> dikases pada tanggal 12 Februari 2020).
- Basuki, W dan Farida, M. (2001). *Media Pengajaran Bandung: CV Maulana*. (Tersedia online <https://media.neliti.com> diakses pada tanggal 17 Februari 2020).
- Bourke, B. (2006). *STRATEGY INVENTORY FOR LEARNING KANJI (SILK) Test Instrument for Identifying Strategies in Use for Learning Kanji. Queensland University of Technology, Brisbane, Australia*. (Tersedia online <https://pdfs.semanticscholar.org> diakses pada tanggal 26 Februari 2020).
- Cangara,H. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta*. (Tersedia online <https://library.um.ac.id> diakses pada tanggal 22 Februari 2020).
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif. Bandung: Yrama Widya*. (Tersedia online <https://pustaka.unm.ac.id> diakses pada tanggal 14 Februari 2020).
- Handriyantini, E, Kom, S., & Mt, M. (2009). *Permainan edukatif (educational games) berbasis komputer untuk siswa sekolah dasar. Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia*. (Tersedia online <https://www.researchgate.net> dikases pada tanggal 15 Februari 2020).
- Heinich, R. Molenda, M. Russell, J & Smaldino, S. (1999). *Instructional Media And Technologies For Learning (6th ed.). USA: Merrill/Perntice Hall*. (Tersedia online <https://www.pearsonhighered.com> diakses pada tanggal 5 Maret 2020).
- Haristiani, N., & Aryadi, S. (2017). *Development of android application in enhancing learning in Japanese kanji. Pertanika Journal of Science and Technology, 25, 157-164*. (Tersedia online <https://ejournal.upi.edu> dikases pada tanggal 8 Maret 2020).
- Japan Foundation (2018). *Kaigai no Nihongo Kyouiku no Genjou-2018 nendo Nihongo Kyouiku Kikan Chousa yori (Survey Report on Japanese*

- language Education abroad*). Kuroshio, Tokyo. (Tersedia online <https://www.jpff.go.jp> diakses pada tanggal 26 Agustus 2020).
- Lensun, S. F. (2016). *Peningkatan penguasaan kanji dengan metode nemonik melalui multimedia*. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(1). (Tersedia online <http://journal.unj.ac.id> diakses pada tanggal 15 Maret 2020).
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning*. Yogyakarta: *pustaka Pelajar*. (Tersedia online <http://library.fip.uny.ac.id> diakses pada tanggal 19 Maret 2020).
- National Education Association (1969). *Audiovisual Instruction Department, New Media and College Teaching*. Washington, D.C. : NEA. (Tersedia online <https://media.neliti.com> diakses pada tanggal 25 Maret 2020).
- Oxford, R.L (1990) *Language Learning Strategies : What every teacher should know*. Rowley, Mass : *Newburry House*. (Tersedia online <https://www.researchgate.net> diakses pada tanggal 12 Juli 2020).
- Prasetiani, D. (2013). *Meningkatkan kemampuan membaca kanji melalui media flashcard power point*. *Izumi*, 2(2). (Tersedia online <http://ejournal.undip.ac.id> diakses pada tanggal 14 Juli 2020).
- Rayandra, A. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: *Gaung Persada Press*. (Tersedia online <http://repository.upi.edu> diakses pada tanggal 5 Juli 2020).
- Renariah, Dra, and M. Hum. (2002) "*Bahasa jepang dan Karakteristiknya*." *Jurnal Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha* 1(2). (Tersedia online <http://repository.upi.edu> diakses pada tanggal 5 Mei 2020).
- Rose, H., & Harbon, L. (2013). *Self-regulation in second language learning: An investigation of the kanji -learning task*. *Foreign Language Annals*, 46(1), 96-107. (Tersedia online <https://www.researchgate.net> diakses pada tanggal 20 Mei 2020).
- Rudi, S., & Cepi, R. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: *Jurusan Kurtekipend FIP UPI*. (Tersedia online <http://staff.unila.ac.id> diakses pada tanggal 27 Mei 2020).
- Sartika, A. K. (2016). *Efektivitas Metode Pembelajaran Team Games Tournament melalui Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kanji Pada Mahasiswa Tingkat II Jurusan Sastra Jepang STBA JIA (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA)*. (Tersedia online <http://repository.unj.ac.id> diakses pada tanggal 24 Mei 2020).
- Setiana, S. M., Setiawati, L., & Mustaqim, M. (2019) *Hard Skills Versus Soft Skills: How Do they Affect Different Job Types of Japanese Language Graduates?. International Journal of Learning, Teaching and*

Educational Research Vol. 18, No. 11, pp. 176-192. (Tersedia online <https://pdfs.semanticscholar.org> diakses pada tanggal 18 Juli 2020).

- Sumantri, M. (2001). *Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV Maulana.* (Tersedia online <https://www.slideshare.net> diakses pada tanggal 7 Juli 2020).
- Uosaki, N., Matsushita, K., & Suzuki, H. (2015). *Supporting JFL learners with User Customized Kanji Learning System Using Computer Graphics. In (2015) IIAI 4th International Congress on Advanced Applied Informatics (pp. 264-267). IEEE.* (Tersedia online <https://www.semanticscholar.org> diakses pada tanggal 16 Mei 2020).
- Vaughan, T. (1994). *Multimedia: Making it Work (2nd ed.). USA: McGraw-Hill.* (Tersedia online <https://pdfs.semanticscholar.org> diakses pada tanggal 23 Mei 2020).
- Wahono, R. S. (2006). *Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran.* (Tersedia online <http://romisatriawahono.net> diakses pada tanggal 26 Agustus 2020).
- Wiphasith, H., Narumol, R., & Sumalee, C. (2016). *The Design of the contents of an e-learning for teaching M. 5 English Language using ADDIE model. International Journal of Information and Education Technology, 6(2), 127.* (Tersedia online <https://semanticscholar.org> diakses pada tanggal 4 Juli 2020).
- Zhang, J., & Takuma, J. (2015). *A Kanji learning system based on automatic question sentence generation. In 2015 international conference on asian language processing (IALP) (pp. 144-147). IEEE.* (Tersedia online <https://www.researchgate.net> diakses pada tanggal 9 juli 2020).