

DAFTAR PUSTAKA

- Bakhri, S. (2019) “Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE” dalam *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, Vol. 3, No. 2 (hlm 130-144). Jakarta: Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Cao, D (2016). *Game Design Patterns in Endless Mobile Minigame*. Malmö University[Online]. Tersedia: <https://muep.mau.se/handle/2043/21375> [Agustus 2020]
- Darma, J S., dan Shenita, A. (2009). *Buku Pintar Multimedia*. Jakarta: mediakita
- Fauzi, L. (2017). *Game Edukasi “Kanji Hunter” sebagai media pembelajaran kanji tingkat dasar berbasis Adobe Flash*. Bandung: UNIKOM [Online]. Tersedia: https://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikom_pp-gdl-luthifauz-37423 [Juli 2020]
- Hermawan, D P (2017). *Efektifitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Belajar Matematika*. Surabaya: INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER [Online]. Tersedia: http://repository.its.ac.id/42599/1/5115201016-Master_Theses.pdf
- Jalmur, N. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Kluemper, M L. (2015). *Japanese Kanji Made Easy*. North Clarendon: Tuttle Publishing [Online]. Tersedia:

https://books.google.co.id/books?id=a_APCwAAQBAJHYPERLINK

[Februari 2020].

Kiryakova, G, dkk (2014). *GAMIFICATION IN EDUCATION*. Bulgaria: Faculty Of Economics, Trakia University, Bulgaria. [Online] Tersedia: Google Scholar [Agustus 2020].

Khoiriyah, A R. (2014). *MENGENAL LEBIH DEKAT MENGENAI BUSHU KANJI*.

Jombang: Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum. [Online] Tersedia:

<https://test.journal.unipdu.ac.id/index.php/diglosia/article/view/352>

[Februari 2020].

Limbong, T dan Simarmata, J (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis [Online]. Tersedia

<https://books.google.co.id/books?id=gQnJx-Y2hnICHYPERLINK> [1

Maret 2020]

Nesbitt, D dan Muller, A (2016). *Sustaining motivation for Japanese kanji learning: Can digital games help?*. JALT CALL SIG [Online]. Tersedia

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1107944.pdf>

Novaliendry D (2013). *APLIKASI GAME GEOGRAFI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF (STUDI KASUS SISWA KELAS IX SMPN 1 RAO)*. Jurnal

Teknologi Informasi & Pendidikan [Online]. Tersedia: google scholar -

https://scholar.google.co.id/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&as_vis=1&q=kriteria

https://scholar.google.co.id/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&as_vis=1&q=kriteria+multimedia+game&btnG=

Oketani, S. dan Lowitz, L. (2003). *Design with kanji: Japanese Character Motifs for Surface, Skin & Spirit*. Berkeley: Stone Bridge Press LLC [Online].

Tersedia:

https://books.google.co.id/books?id=wh_mBQAAQBAJ&lpg=PP1&dq=Design%20with%20kanji%3A%20Japanese%20Character%20Motifs%20for%20Surface%2C%20Skin%20%26%20Spirit&hl=ja&pg=PP1#v=onepage&q=Design%20with%20kanji:%20Japanese%20Character%20Motifs%20for%20Surface,%20Skin%20&f=false [Februari 2020].

Pratama, A. (2013). *Kanji E-Games Semagai Media Pembelajaran Kanji*.

Bandung: UNIKOM. [Online]. Tersedia:

<https://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-adripratam-30079> [Juli 2020]

Putranti, N. (2013). *CARA MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE*

MENGGUNAKAN EDMODO. Pontianak: Jurnal Pendidikan Informatika

dan Sains. [Online]. Tersedia:

<https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/saintek/article/view/224> [Juli 2020]

Renariah. (2002). *Bahasa Jepang dan karakteristiknya*. Bandung: Universitas

Kristen Maranatha. [Online]. Tersedia:

http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/LAINNYA/RENARIAH/artikel/Bahasa_Jepang_dan_karakteristiknya.pdf

Renariah. (2004). *Mengingat Kanji melalui bushu*. Bandung: Program Pendidikan

Bahasa Jepang FPBS UPI. [Online]. Tersedia:

<http://journal.unipdu.ac.id:8080/index.php/diglosia/article/download/352/3>

17

Ridoi, M (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2*.

[Online].

Tersedia:

<https://archive.org/details/CARAMUDAHMEMBUATGAMEEDUKASI>

[DenganConstruct2/page/n133/mode/2up](https://archive.org/details/CARAMUDAHMEMBUATGAMEEDUKASI) [1 Maret 2020]

Satrianawati (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish

Setiana, S M (2014). *Tes tulis sebagai alat evaluasi kemampuan membaca*.

Bandung:

UNIKOM

[Online].

Tersedia

<https://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikom>

[pp-gdl-sonimulyaw-](https://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikom)

[33028&q=Tes%20Tulis%20Sebagai%20Alat%20Evaluasi%20Kemampuan%20Membaca](https://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikom)

[n%20Membaca](https://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikom)

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,*

Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Cetakan ke

21. Bandung: Alfabeta.

Winda, A., dan Gani, A. (2016). *RANCANG BANGUN GAME EDUKASI*

BERBASIS WEB DAN ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5

DAN ACTION SCRIPT. Politeknik Sains dan Teknologi Wiratama Maluku

Utara

[Online].

Tersedia:

<http://www.ijiswiratama.org/index.php/home/article/view/19>

Yuki, M (2009). *Kanji, learning strategies, learners with non-kanji background, pictographic images, internal components, radicals*. Kansai Gaidai University [Online]. Tersedia: https://kansaigaidai.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=5882&item_no=1&page_id=13&block_id=21