DAFTAR PUSTAKA

Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.

Degeng, I. N. S. 2011. *Media Pembelajaran Menuju Pribadi Unggulan.* Malang: Lembaga Pengembangan Pendidikan.

Hidayatullah, P. dan Akbar, M. A. Rahim, Z. 2001. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash.*Bandung: Informatika.

Hidayatullah, P. dan Daswanto, A. Nugroho, S. P. 2011. *Membuat Mobile Game Edukatif Flash.* Bandung: Informatika.

Lusiana, Evi. 2009. *Buku Pelajaran 1 さくら*: Jakarta. The Japan Foundation dan Direktorat Pembinaan SMA.

Renariah. 2005. *Jurnal Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas KristenMaranatha vol. 4 no. 2* [Online]. Tersedia: http://www.scribd.com/doc/50203850/gramatika-bahasa-jepang [9 Juni 2012]

Risnadi, Muhamad. 2012. *[Tutorial] Apa Itu Frame, Keyframe, Blank Keyframe, Motion Tween, & Symbol Pada Adobe Flash* [Online]. Tersedia: http://adf.ly/811023/banner/http://mrisnadi.blogdetik.com/index.php/tutorial-apa-itu-frame-keyframe-blank-keyframe-motion-tween-symbol-pada-adobe-flash/ [15 Juli 2012]

Somantri, Itang Zakaria. 2011. *Hyakugo Sebagai Multimedia Interaktif Pembelajaran Kanji N5*. Skripsi Sarjana pada UNIKOM. Bandung :Tidak diterbitkan.

Sudjianto dan Dahidi, A. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc – Anggota IKAPI.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sutondo, Nanang. 2011. *Pengertian Macromedia Flash Aplikasi | Belajar Animasi dengan Macromedia Flash* [Online]. Tersedia : http://sutondoscript.blogspot.com/2011/04/pengertian-macromedia-flash-aplikasi.html [9 Juni 2012]

Tn. 2012. *Tata Bahasa* [Online]. Tersedia: http://id.wikipedia.org/wiki/Tata_bahasa [6 Juli 2012]

Tn. 2010. *Mengenal Flash* [Online]. Tersedia: http://morfour.blogspot.com/p/mengenal-flash.html [9 Juni 2012]