DAFTAR PUSTAKA

AECT (Association of Education and Communication Technology). 1977. Buku Teks Bahasa Indonesia. Jakarta: Rajawali

Arikunto, Suharsimi. 2001. Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bina Aksara.

Arsyad, A. 2011. Media Pengajaran. Jakarta : P.T. Raja Grafindo Persada.

Cyntiasari, Marisa. 2012. Upaya Mengingat Kanji Dengan Mudah Melalui Media Omoshiroi Kanji. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.

Jasmadi, Ali Budiarjo. 2008. Teknik Pembuatan Animasi Dengan Adobe Flash CS3. Jakarta : Salemba Infotek.

Koesnandar, Ade. 2005. Guru dan Media Pembelajaran. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.

Santiyasa, I Wayan. 2011. Landasan Konseptual Media Pembelajaran. Bali : *Makalah Workshop*.

Situmorang, Hamzon. 2007. Pengantar Linguistik Bahasa jepang, Medan:USU Press.

Sudjianto, & Dahidi, A. 2009. Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Jakarta : Kesaint Blanc.

Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Suseno, Argo. 2010. Manfaat Game dalam Kegiatan Belajar. Diunduh pada : 23 Desember 2013. Tersedia pada: http://argosus.wordpress.com/2010/02/23/manfaat-game-dalam-kegiatan-belajar/

Susilana, R & Riyana, C. 2008. Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian. Bandung: Jurusan, Kurtekped FIP UPI.

Setyosari, P. 2012. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana.

Somantri, Itang Zakaria. 2011. *Hyakugo* Sebagai Multimedia Interaktif Pembelajaran Kanji N5. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.

Umam, Khoirul 2011. Mengenal ActionScript Pada Flash. Diunduh pada : 23 Desember 2013. Tersedia Pada: http://blog.um.ac.id/khoirulumam/2011/12/11/mengenal-actionscript-pada-flash/