DAFTAR PUSTAKA

Anggela, Dian. 2013. *Efektivitas Penggunaan Gesture (Gerak Isyarat) Dalam Pengajaran Verba (Doushi) di Kelas XI SMAN 1 Lembang*. Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung: Tidak diterbitkan

Apriyanti, Fitri. 2012. *Sakura Bunpou Sebagai Media Pembelajaran Tata Bahasa Jepang di Tingkat Sekolah Menengah Atas*. Skripsi Universitas Komputer Indonesia. Bandung: Tidak diterbitkan

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media.

Duck, Rubber. Chicken, Holly. Phoenix, Dark. 2008. *Soal Essay*. [Online]. Tersedia: http://warungflash.com/2009/02/soal-essay/ [19 Mei 2014]

Duck, Rubber. Chicken, Holly. Phoenix, Dark. 2008. *Actionscript*. [Online]. http://warungflash.com [19 Mei 2014]

Grafisia. 2010. *Tips 7 Langkah Bikin Tekstur Kayu Realistis*. [Online]. Tersedia: http://id.grafisia.com/tutorial/photoshop/tips-7-langkah-bikin-tekstur-kayu-realistis/ [15 Maret 2014]

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2008. Jakarta: PT Gramedia.

Komori, Taira. 2009. *"Taira Komori's Japanese Free Sound Effects"*. [Online]. Tersedia: http://taira-komori.jpn.org/freesounden.html [20 Mei 2014].

Kuncikom. 2012. *Langsung Bisa Adobe Photoshop CS5*. Jakarta: PT Niaga Swadaya.

Madcoms. 2011. *Pasti Bisa! Belajar Sendiri Adobe Flash Pro CS5*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Niamw. 2010. *Pengertian Media Pengajaran, Alat Pelajaran, Alat* Peraga. [Online] . Tersedia: http://niamw.wordpress.com/2010/04/30/pengertian-media-pengajaran-alat-pelajaran-alat-peraga/ [27 Maret 2014]

Pebriani, Vika Restu. 2012. *Efektivitas Media Permainan Boardgame dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa jepang Tingkat Dasar di SMA*. Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung: Tidak diterbitkan

Rubel, Shawn. Ballou, Kennon. Dkk . 2014. *Brush*. [Online]. Tersedia: http://www.brusheezy.com [15 Maret 2014].

Sadiman. Raharjo. Haryano, dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta:PT RajaGrafindo Persada.

Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Media Group.

Somantri, Itang Zakaria. 2011. *Hyakugo Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Kanji N5*. Skripsi Universitas Komputer Indonesia. Bandung: Tidak diterbitkan

Srikandi, Lista. 2012. *Media Interaktif Oboeyasui Kanji 4 sebagai Media Pembelajaran Kanji N4*. Skripsi Universitas Komputer Indonesia. Bandung: Tidak diterbitkan

Sudjianto. 2010. *Metodologi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Jepang*. Bekasi: Kesaint Blanc.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. Bandung : Alfabeta.

Sutedi, Dedi. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung : Upi Press dan Humaniora Utama Press.

Trainforfly. 2011. *Multimedia Interaktif dalam Proses Pendidikan.* [Online]. Tersedia: http://trainforfly.blogspot.com/ [27 Maret 2014].

Tn. *Pengertian, Manfaat, Jenis, dan Pemilihan Media Pembelajaran*. [Online]. Tersedia: http://www.asikbelajar.com/2013/09/pengertian-manfaat-jenis-dan-pemilihan.html [27 Maret 2014].

Tn. 2014. *Sound Effect.* [Online]. Tersedia: http://www.soundjay.com/index.html [20 Mei 2014].