DAFTAR PUSTAKA

Anggara, Puddya Pradipta, Adobe Flash [Online]. Tersedia :http://puddyaangga.blogspot.com/2013/03/sejarah-perkembangan-adobe-flash. [22 Januari 2014]

Cyntiasari, Marisa (2012) *Upaya Mengingat Kanji Dengan Mudah Melalui Media Omoshiroi Kanji*. Tidak Dipublikasikan

Novianti, N. (2012). *The Implementation of Cognitive and Constructivism Theory in Media Activities for Sakubun in Seventh Semester at Bina Nusantara University*. Jakarta : Universitas Bina Nusantara.

Nurtini, Tia (2009) *Analisis Kesalahan Mahasiswa Kelas 1a Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Upi Dalam Cara Penulisan Kanji Dan Bentuknya*. Tidak Dipublikasikan.

Puspitasari, Heni (2010) *Adobe Flash CS4 Profesional*. Yogyakarta : PT. Skripta Media Creative.

Santyasa, I Wayan (2007) *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*, Bali : Universitas Pendidikan Ganesha.

Sudjianto, & Dahidi, A. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Suryabrata, Sumardi. (2013) *Metode Penelitian*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Wikipedia. Adobe Flash [Online]. Tersedia: http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash. [22 Januari 2014]

Williams, N.K. (2010). *The Key To Kanji A Visual History of 1100 Characters*. Boston: Cheng & Tsui Company, Inc.

Yang, Wili, (2013) *Faktor Penyebab Kesalahan Penulisan Kanji Sesuai Hitsujun.* Jakarta : Universitas Bina Nusantara.