DAFTAR PUSTAKA

Achmadi, Heri, Suharno, Nunuk Suryani. 2014. *Penerapan Model ASSURE dengan Menggunakan Media Power Point dalam Pembelajaran Bahasa Inggris sebagai Usaha Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa X MAN Sukaharjo Tahun Pelajaran 2012/2013.* Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran. Volume 2, No. 1, http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/tp/article/view/3665 [19 Mei 2016].

Ali, Muhammad. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik*. Jurnal Edukasi@Elektro. Volume 5, No. 1, http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/viewFile/348/250. [23 September 2015].

Apriyanti, Fitri. 2012. *Sakura Bunpou Sebagai Media Pembelajaran Tata Bahasa Jepang di Tingkat Sekolah Menengah Atas.* Skripsi Universitas Komputer Indonesia. http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-fitriapriy-30083 [19 Juni 2016]

Arizona, Savitri. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Interaktif Kosakata Bahasa Jepang "Moji Village" Berbasis Markerless Motion Capture untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Kana dan Kanji di SMA.* HIKARI. Volume 2, No. 2, http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/kejepangan-unesa/article/view/8691/11642 [15 Desember 2015].

Budiman, Agus, Triono, Desy Ariani. 2014. *Aplikasi Interaktif Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Multimedia (Studi Kasus di MI Al-Gina).* Volume 4, No. 2 http://journal.stmikglobal.ac.id/index.php/sisfotek8/article/download/19/19 [23 Juni 2016].

Dedi, dkk. 2015. *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak Berbasis Flash*. Jurnal SISFOTEK Global. Volume 5, No. 1, http://journal.stmikglobal.ac.id/index.php/sisfotek8/article/download/32/25 [28 Febuari 2016].

Dewi, Mega Silvia. 2012. *Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu.* E-JUPEKhu. Volume 1, No. 2 http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/viewFile/831/687 [25 Juni 2016].

Gartika, Erzsa. 2014. *Multimedia Interaktif "Katana Learning 1" Sebagai Media Ajar Alternatif Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Tingkat SMA/Sederajat (Buku Pelajaran Bahasa Jepang Sakura Jilid 2 Bab 21-Bab 26).* Skripsi Universitas Kmputer Indonesia.

Hafid, Nur Auliah. 2015. *Inovasi Media Pembelajaran.* E-Buletin Media Pendidikan LPMP Sulawesi Selatan, http://www.lpmpsulsel.net/v2/index.php?option=com_content&view=article&id=348:inovasi-pembelajaran&catid=42:ebuletin&Itemid=215 [18 Mei 2016].

Hanafy, Muh. Sain. 2014. *Konsep Belajar dan Pembelajaran.* Lentera Pendidika. Volume 17, No. 1, http://download.portalgaruda.org/article.php?article=334387&val=6398&title=KONSEP%20BELAJAR%20DAN%20PEMBELAJARAN [21 Mei 2016].

Hasanuddin dan Fiftin Noviyanto. 2002. *Pemrograman ActionScript dengan Flash 5 dan Aplikasinya.* Yogyakarta: ANDI.

Hasibuan, Zainal A. 2007. *Metodologi Penelitian Pada Bidang Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi (Konsep, Teknik, dan Aplikasi)*. Universitas Indonesia. http://indrisudanawati.dosen.narotama.ac.id/files/2012/04/BUKU-METODE-PENELITIAN-PADA-BIDANG-IKOM-TI-ZAINAL-A-HASIBUAN1.pdf [20 Juli 2016].

Herdiansyah, M. Yayan dan Irawan Afrianto. 2013. *Pembangunan Aplikasi Bantu Dalam Menghafal Al-Quran Berbasis Mobile.* Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA). Volume 2, No. 2 http://komputa.if.unikom.ac.id/_s/data/jurnal/vol.2-no.2/2.2.10.2013-01-08-2089-9033.pdf/pdf/2.2.10.2013-01-08-2089-9033.pdf [23 Juni 2016].

Hikki, Annisa dan Amira Agustin. 2014. *Pengembangan Multimedia Digital Interaktif Sakura San No Ie「桜さんの家」 Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Buku Sakura Di SMA.* HIKARI. Volume 1, No. 2, http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/kejepangan-unesa/article/view/12716/16479 [15 Desember 2015].

Ichwan K. 2015. *Membuat Metode Pembelajaran dengan Adobe Flash CS6.* Yogyakarta: Andi Offset https://books.google.co.id/books?id=E4-ACwAAQBAJ&pg=PA68&dq=adobe+flash+cs6&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwiKr8OWhsHNAhUGsJQKHY0uAp8QuwUIOTAC#v=onepage&q=adobe%20flash%20cs6&f=false [25 Juni 2016].

Kersana, Mutiara Dwi Cipta. 2014. *Multimedia Interaktif "Katana Learning 3" Sebagai Media Ajar Alternatif Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Untuk Tingkat SMA/Sederajat (Buku Pelajaran Bahasa Jepang Sakura Jilid 2 Bab 35-Bab 40).* Skripsi Universitas Komputer Indonesia.

Kumala, Budi. 2004. *Seri Penuntun Praktis Macromedia Flash MX*. Jakarta: Elex Media Komputindo. https://books.google.co.id/books?id=RFjz1mEmWbkC&pg=PA159&lpg=PA159&dq=action+script+adalah&source=bl&ots=3NLjYXrusj&sig=DzvNXXxTGBEFjkopn2etnm5M7kI&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwij3aSg7rbNAhWCUZQKHcq1AUk4MhDoAQgeMAE#v=onepage&q=action%20script%20adalah&f=false [20 Juni 2016].

Mahdi, Alim. 2010. *Sejarah Flash: Macromedia Flash sebelum Adobe Flash.* http://www.alimmahdi.com/2010/02/sejarah-*Flash*-macromedia-*Flash*-sebelum.html [1 Oktober 2015].

Mulyatiningsih, Endang. 2013. *Pengembangan Model Pembelajaran.* Berkas Pengabdian Universitas Negeri Yogyakarta. http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf. [24 Agustus 2016]

Novaliendry, Dony. 2013. *Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO).* Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan. Volume 6, No. 2, http://jurnal-tip.net/jurnal-resource/file/10-Vol6No2Sep2013-Dony%20Novaliendry.pdf [23 Juni 2016].

Nugroho, Bunafit dan Mahar Fauji. 2008. Aneka Kreasi Animasi dengan Adobe Flash CS3. Jakarta: Elex Komputindo https://books.google.co.id/books?id=zDEG6ZcPo8EC&pg=PA8&dq=menu+dalam+adobe+flash&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwi_qqLZosLNAhVKj5QKHQODDQgQ6AEIKDAD#v=onepage&q=menu%20dalam%20adobe%20flash&f=false [25 Juni 2016].

OJAD (*Online Japanese Accent* Dictionary). http://www.gavo.t.u-tokyo.ac.jp/ojad/ [1 Oktober 2015].

Pramesty, Refa Novita. 2014. *Multimedia Interaktif "Katana Learning 2" Sebagai Media Ajar Alternatif Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Untuk Tingkat SMA/Sederajat (Buku Pelajaran Bahasa Jepang Sakura Jilid 2 Bab 27-Bab 34).* Skripsi Universitas Komputer Indonesia.

Purnama, Astri Indah. 2015. *Multimedia "Gakuchi 2" sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk pelajar Kelas X SMA/Sederajat (buku sakura 1 bab 7 - bab 13).* Skripsi Universitas Komputer Indonesia.

Prabowo, Agung, Ahmar Dwi. 2012. *Pelaksanaan Pembelajaran IPA Berbasis Lingkungan Alam Sekitar Kelas III di SD Islam TerpaduIbnu Mas'ud Kulon Progo.* Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta. http://eprints.uny.ac.id/8597/3/bab%202%20-%2008108249131.pdf. [19 Mei 2016].

Rahayu, Rima. 2015. *Multimedia "Gakuchi 3" Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Jepang Untuk Pelajar Kelas X SMA/Sederajat (Buku Sakura 1 Bab 14-20).* Skripsi Universitas Komputer Indonesia.

Saepudin, Yogi. 2010. *Pembuatan Multimedia Interaktif Buku Pelajaran Bahasa Jepang "Sakura" Jilid 1 Untuk Pembelajaran Bahasa Jepang Tingkat SMA.* Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia. http://a-research.upi.edu/skripsiview.php?start=14578 [22 September 2015].

Shank, Patti. 2008. *Gakushū ni okeru maruchimedia no igi*. http://wired.jp/2008/03/03/%E5%AD%A6%E7%BF%92%E3%81%AB%E3%81%8A%E3%81%91%E3%82%8B%E3%83%9E%E3%83%AB%E3%83%81%E3%83%A1%E3%83%87%E3%82%A3%E3%82%A2%E3%81%AE%E6%84%8F%E7%BE%A9/ [8 Agustus 2016].

Simamora, Roymond H. 2008. *Buku Ajar Pendidikan Dalam Keperawatan.* Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC. https://books.google.co.id/books?id=vzwTvoYEdcIC&pg=PA64&dq=rahadi+media+pembelajaran&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjNtPCApN7KAhWFK6YKHWgsBuUQuwUIJTAC#v=onepage&q=rahadi%20media%20pembelajaran&f=false [1 Febuari 2016].

Soeherman, Bonnie. 2007. *Membuat Karikatur dengan Photoshop.* Jakarta:PT Elex Media Komputindo. https://books.google.co.id/books?id=ooI3qm8Y7LoC&pg=PA13&dq=photoshop+merupakan&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwic7Z7Vnt7KAhVD6KYKHfJwDdsQuwUIGzAA#v=onepage&q=photoshop%20merupakan&f=false [1 Febuari 2016].

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sunyoto, Andi. 2010. *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application.* Yogyakarta: Andi Offset. https://books.google.co.id/books?id=rc_V1CtyaUMC&printsec=frontcover&dq=andi+sunyoto&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjssoq6i8HNAhWFlJQKHbDDDTIQ6AEIHzAB#v=onepage&q=andi%20sunyoto&f=false [25 Juni 2016].

Suryana. 2010. *Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif.* Buku Ajar Perkuliahan Universitas Pendidikan Indonesia. http://file.upi.edu/Direktori/FPEB/PRODI._MANAJEMEN_FPEB/196006021986011-SURYANA/FILE__7.pdf [25 Juni 2016].

Syam, Nina Winangsih dan Dadang Sugiana. 2002. *Materi Pokok Perencanaan Pesan dan Media*. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.

Tegeh, I Made, dkk.2014. *Model Penelitian Pengembangan.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

The Japan Foundation. 2012. *Survey Report on Japanese – Language Education Abroad 2012 (Excerpt).* https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/result/dl/survey_2012/2012_s_excerpt_e.pdf [26 Maret 2016].

Tim MGMP. 2009. *Buku Pelajaran Bahasa Jepang 3 Sakura*. Jakarta: The Japan Foundation.

Tn. 2012. *Pembelajar Bahasa Jepang di Indonesia Terbesar Kedua di Dunia.* : http://pbj.umy.ac.id/pembelajar-bahasa-jepang-di-indonesia-terbesar-kedua-di-dunia/ [22 September 2015].

Umar. 2011. *Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran.* Tarbawiyah. Volume 10, No. 2, http://stainmetro.ac.id/e-journal/index.php/tarbawiyah/article/download/191/180 [4 April 2016].

Utari, Sherley Yudistiya. 2014. *Pengembangan Media E-Book Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X Di SMA Negeri 2 Padang Panjang.* Tesis Universitas Sebelas Maret https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/42088/MTQxNjA1/Pengembangan-Media-E-book-Pada-Mata-Pelajaran-Bahasa-Inggris-Kelas-X-di-SMA-Negeri-2-Padang-Panjang-abstrak.pdf [20 Juli 2016].

Wibowo, Leo Ari. 2011. *Mari Mengenal Photoshop Dasar-Dasar Photoshop Untuk Pemula.* https://s3.amazonaws.com/f.cl.ly/items/1O002w121p3W3d1y1b1N/Dasar-Dasar%20Photoshop.pdf [25 Juni 2016].