DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Cetakan ke-18. Jakarta: Rajawali Pers.

Andang, Ismail. 2006. *Educations Games; Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permaian Edukatif*.Yogyakarta: Pilar Media-Anggota IKPJ.

Branch, Robert Maribe. 2010. *Instructional Design: The ADDIE Approach,* New York : Springer.

Dewi. 2011. *Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu*. [Online] Tersedia: ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/viewFile/853/710 [05 Mei 2017].

Matyas, E. 2014 *Free Music, Sound Effects and Images for Your Projects.* [Online]. Tersedia: http://soundimage.org/ [7 Juni 2017].

Hartono, S.D. dan Rudjiono, D. 2015. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata pelajaran Bahasa Inggris "Theme I Have a Pet" Untuk Kelas 4SD Negeri Randugunting.*PIXEL [Online]. Vol8[1]. 12Halaman. Tesedia: http://journal.stekom.ac.id/index.php/PIXEL/article/download/154/147 [14 November 2016].

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D., & Smaldino, S.E. 2010. *International Media and Technology for Learning.* 7th edition. New Jersey. Prentice Hall, Inc.

Kariman, T.M. dan Mulia, E. 2012. *Pemanfaatan Weblog Sebagai Media Pelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris*. Jurnal Teknologi Pendidikan [Online] vol5 (1), 18 Halaman. Tersedia: http//jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jtp/article/download/.../316 [15 November 2016].

Latuheru, J.D. 1993. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Kini.* Ujung Pandang : Penerbit IKIP Ujung Pandang.

Munir, 2015. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.

Muneo, Kimura. 1988. *Dasar-Dasar Metodologi Pengajaran Bahasa Jepang.*Edisi Terjemahan. Cetakan ke-1. Bandung: Percetakan Ekonomi.

Prasetiani, D. 2013. *Meningkatkan Kemapuan Membaca Kanji Melalui Media Flashcard Power Point.* [Online]. Tersedia pada: http://ejournal.undip.ac.id/index.php/izumi/article/viewFile/6899/5655 [16 Juni 2017].

Pratama A. 2012. *Kanji E-Games Sebagai Media Pembelajaran Kanji. Tersedia:* http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-adripratam-30079 [23 Maret 2017].

Renariah.2004. *Mengingat Kanji melalui Bushu*.[Online]. Tersedia : https://www.scribd.com/doc/54847065/Mengingat-Kanji-Melalui-Bushu [26 Oktober 2016].

Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.* Cetakan ke-24. Bandung : Alfabeta.

Sudjianto, Dahidi, yoko. 2014. *Kanji Dasar Bahasa Jepang.* Cetakan ke-1. Jakarta: Kesaint Blanc.

Sutjiati, Rosemarie. 2010. *Majalah Ilmiah Maranatha : Kemutlakan Penggunaan Multimedia Sebagai Upaya Penciptaan Pmbelajaran Interaktif*. Volume 17 Nomor 2 Juli 2010, Hal.77-79. ISSN: 0854-7084.

Wibisono, W. Yulianto, L. 2010. *Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama*. Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. [Online] Tersedia: http://ijns.org/journal/index.php/speed/article/download/878/866 [15 Juni 2017].