

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardini, S. N., Herniwati, H., & Haristiani, N. Efektivitas Model Pembelajaran Interaktif Course Review Horay Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang (Eksperimen Murni Terhadap Siswa Kelas XI SMAN 14 Bandung Tahun Ajaran 2017/2018). *EDUJAPAN*, 2(1), 20-30.
- Arifianto, T. 2011. Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT. Yogyakarta: ANDI.
- Ayub, M. S. M., Talib, O., & Siew, N. M. (2018). The Perceptions of Users Regarding Multimedia Principles in Mobile-Based Japanese Language Learning. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 17(3), 113-124.
- Azhar A. (2004)..Media Pembelajaran. Jakarta:Raja Grafindo.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Branch, R. M. (2010). *Instructional Design: The ADDIE Approach*, New York : Springer.
- Clarke, D. B. (2009). *Media*. The International Encyclopedia of Human Geography Elsevier, Amsterdam

- Colvin, R., & Mayer, R. E. (2011). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. Pfeiffer.
- Dahidi A, Sudjianto, (2004), *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*, Jakarta, Kesaint Blanc.
- Daryanto. (2013). *Media pembelajaran (perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018). *Mengembangkan Sumber dan Media Pembelajaran*. *Research Gate*.
- Hardiyantini, E. (2009). *Permainan Edukatif (educational game) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia Malang*.
- Harsan, A. (2009). *Jago Membuat Game Komputer*. *Jakarta PT. Transmedia*.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Lisiswati, R., Saputra, O., & Windarti, I. (2016). *PERANAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN*. *Jurnal Kesehatan*, 6(1).
- Mulyawan S., & Soetanti, D. (2003). *ANALISIS tingkat kemampuan mahasiswa dalam menguasai kanji: laporan penelitian*

- Natalia, D, R. (2018) Penerapan Teka Teki Silang untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIPA I SMAN 2 Ngaglik Pada Materi Sistem Imun Skripsi. Universitas Sanata Darma. Yogyakarta.
- Setiawati, N. (2018). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA KANJI. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 30(1), 46-58.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfa Beta
- Permana, A. (2017) Aplikasi Game Teka Teki Silang Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Berbasis *Website*. Skripsi. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.
- Pramesti, U. D. (2015). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia dalam keterampilan membaca melalui teka-teki silang (Penelitian tindakan di kelas VI SDN Surakarta 2, Kecamatan Suranenggala, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat). *Puitika*, 11(1), 82-93.
- Prasetyani, D. (2013). Meningkatkan kemampuan membaca kanji melalui media flashcard power point. *Izumi*, 2(2).
- Purwoko, B., & Masitoh, S. (2018). Permainan Teka-Teki Silang Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 10(2).

Renariah, D., & Hum, M. (2002). Bahasa Jepang dan Karakteristiknya. *Jurnal Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha*, 1(2), 1-16.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfa Beta.

Zhang, J., & Takuma, J. (2015, October). A Kanji learning system based on automatic question sentence generation. In *2015 international conference on asian language processing (IALP)*(pp. 144-147). IEEE