DAFTAR PUSTAKA

Adobe Creative Team. (2012). *Adobe Flash Professional CS6 Classroom in a Book. United State of America : Adobe Press.*

Ali, M. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik.* Jurnal edukasi@elektro vol. 5, no. 1, maret 2009. [Online]. Tersedia: http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/download/348/250. [19 November 2017].

Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Cetakan ke-19. Jakarta: Rajawali Pers.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran.* Edisi Pertama. Cetakan ke-2. Yogyakarta: Gava Media.

Gyncild, B. *(*2012). *Adobe Photoshop CS6 Classroom in a Book. United State of America : Adobe Press.*

Hasrul. (2011) *Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash Cs3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2.* [Online]. Tersedia: http://www.ft-unm.net/medtek/Jurnal_MEDTEK_Vol.3_No.2_Oktober_2011_pdf/Jurnal%20Hasrul%20Bakri.pdf . [11 November 2017].

Kuryanti, S, J. (2011) *Penerapan dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Sarana Dalam Proses Pembelajaran Di Dunia Pendidikan.* [Online]. Tersedia: https://sandrajkuryanti.files.wordpress.com/2013/10/jurnal-periode-september-2011.pdf. [10 November 2017].

Mahnun, N. (2012) *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran).* [Online]. Tersedia: http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/download/310/293 . [16 November 2017].

Mulyatiningsih, E. 2013. *Pengembangan Model Pembelajaran.* [Online]. Tersedia: http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf. [20 Juni 2017].

Munir. 2015. *MULTIMEDIA.* Cetakan ke-3. Bandung: Alfabeta.

Online Japanese Accent Dictionary. [Online]. Tersedia: http://www.gavo.t.u-tokyo.ac.jp/ojad/idn/pages/home. [16 Juni 2017].

Permitasari, D, A. Mintarsih (2014) *Penerapan Metode Belajar Quantum Memorizer Teknik Akrostik Dan Pasak Nomor Pada Penguasaan Huruf Hiragana Siswa Kelas X Sma Kemala Bhayangkari 1 Surabaya*. [Online]. Tersedia: http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/16487/26/article.pdf. [10 November 2017].

Rahayu. (2013). *Multimedia Interaktif* dalam [Online]. Tersedia: http://dwiasihrahaayu.blogspot.co.id/2013/11/multimediainteraktif_28.html/2017/06/16. [16 Juni 2017].

Rahayu, R. (2015) *Multimedia "Gakuchi 3" Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Jepang Untuk Pelajar Kelas X Sma/Sederajat (Buku Sakura 1 Bab 14 - Bab 20).* Skripsi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia. [10 November 2017].

Ryuugakusei Nihongo Kyouiku Sentaa. (2005). *Shokyuu Nihongo.* Tokyo : Bonjinsha.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Cetakan ke-24. Bandung: Alfabeta.