

DAFTAR PUSTAKA

- Adita, S., A. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Penggolongan Hewan Untuk Materi Mengelompokkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Pada Siswa Kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2018/2019*. Pendidikan Matematika. Fakultas FKIP. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Ahmadi, H. 2019. *Tanggapan Responden Mengenai Game Battle Kanji Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Kanji Tingkat Dasar*. JANARU SAJA. 8(2),29-40.
- Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Garfindo Perasada.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. 1983. *Educational Research: An Introduction, Fifth*.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer Edition. New York: Longman.
- Budiningsih, C. A. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dahidi, A., & Sudjianto. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Gay. 1990. *Educational Research and Development*. USA: American Journal of Research.
- Istiqomah et al. 2015. *Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Jepang Siswa SMK Bagimu Negeriku Semarang*. Journal of Japanese Learning and Teaching. 4(1).
- Kridalaksana, H. 2001. *Kamus Linguistik Edisi Ketiga*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Krisnanto, M. F. 2020. *“Animasi “K SENPAI NO BUNPOU KOUZA” Sebagai Media Pembelajaran Shokyu Bunpou*. Sastra Jepang. Fakultas Sastra. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.
- Munir,. 2015. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Ningrum, R. 2012. *Efektivitas Mind Mapping dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang pada Pembelajar Tingkat Dasar*. Jurnal LINGUA CULTURA. 6(1). 67-80.
- Niswa, A. 2012. *Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VIIID SMP Negeri 1 Kedamean*. Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia, 1(1), 1-17.

- Novaliendry, D. 2013. *Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO)*. Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan. 6(2).106-118.
- Sadiman, S. A. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sambung et al. 2017. *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Gamifikasi Untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X SMAN 1 Garum*. JINOTEP,3(2),121-129.
- sSugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, H. D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tarigan, H. G. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Wardani, H. S. 2018. *Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. 2(4):373.
- Wood et al. 2001. *Organizational Behavior An Asia Pacific Perspective*. First Edition. John Willey & Sons. USA.
- Vaughan, T. 2004. *Multimedia : Making It Work*. Edisi ke-6. Yogyakarta: ANDI.