

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Alnajdi, S. M. (2018). *The Effectiveness of Designing and Using a Practical Interactive Lesson Based on ADDIE Model to Enhance Students' Learning Performances in University of Tabuk*. *Journal of Education and Learning*, 7(6), 212-221.
- Ardiyanti, A., Bandu, I., & Usman, M. (2018). *Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis dengan Media Flashcard (Studi Kasus pada Mahasiswa Sastra Prancis)*. *Jurnal Ilmu Budaya*, 6(1).
- Arifin, Zainal dan Setiawan, Adhi. (2012). *Strategi Pembelajaran Aktif Berbasis ICT*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Borg, W. R. & Gall M. D. 1983. *Educational Research Anintruction. Fourth edition*. New York: Longman.
- Chaer, Abdul. 2007. *Leksikologi dan Leksikografi Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ*. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2), 95-104.

- Firmansyah, Iman Hilman. 2020. *Media Interaktif DoTa Sebagai Media Pembelajaran Shokyyu Dokkai*. Bandung: Sastra Jepang. Fakultas Sastra. Universitas Komputer Indonesia.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Lestari, Novia. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN Berbasis MULTIMEDIA Interaktif*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha
- Lubis D., Riska S.R., Soni M.S., 2017. *PERANCANGAN GAME EDUKASI GOI BERBASISKAN FLASH*. Janaru Saja: Jurnal Program Studi Sastra Jepang, 6 (2), 83.
- Margono. 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Moeleong, Lexy.J. 2005. *Metode penelitian*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Muruganantham, G. 2015. *Developing of E-content package by using ADDIE model*. International Journal of Applied Research. 1(3), 52-54. Department of Education, Annamalai University, India.
- Najjar, L. J. 1996. *Multimedia information and learning*. In *Journal of educational multimedia and hypermedia*. 5 (2), 129-150. USA.
- Pratomo, Adi. (2019). *MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID*. Yogyakarta: POLIBAN PRESS

- Qoyyimah, A. D., & Adi, E. P. 2018. *Aplikasi Permainan Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Tunarungu*. *Jurnal Ortopedagogia*, 3(2), 81-86.
- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmah, B. N., & Sumarsih, S. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Fun Spreadsheet Quiz Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Spreadsheet Kelas X Akuntansi Smk Negeri 4 Klaten Tahun Pelajaran 2016/2017*. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(4).
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sari, H. V., & Suswanto, H. (2017). *Pengembangan media pembelajaran Berbasis Web Untuk mengukur hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar program Keahlian teknik komputer dan jaringan*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 1008-1016.
- SASADHARA, A. (2013). *Media Gambar Picture and Picture Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*. *Hikari*, 1(1).
- Sheeba, M. T., & Begum, M. S. H. 2018. *Comparative Study of Developing Interactive Multimedia Applications using Adobe Flash and HTML/CSS*. *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Electronic Engineering*, 8(5), 1-5.

- Simarmata, Janner, dkk. 2020. *Elemen-Elemen Multimedia untuk Pembelajaran*.  
Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:  
Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Afabeta.
- Sujarwo, S., & Oktaviana, R. (2017). *Pengaruh Warna Terhadap Short Term  
Memory Pada Siswa Kelas VIII SMP N 37 Palembang*. Psikis: Jurnal  
Psikologi Islami, 3(1), 33-42.
- Surjono, H. D. (2017). *Mutimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan  
Pengembangan*. Yogyakarta. UNY Press.
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat,  
Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana  
Prima.
- Susilawati, E. (2017). *Rancangan Pengembangan Metode Pembelajaran  
Multimedia Interaktif Bahasa Inggris Melalui Adobe Flash Untuk Siswa  
Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI), 7(2), 45-56.
- Syamsi, K., & Syamsi, K. (1998). *Metode Pembelajaran Kosakata*. Cakrawala  
Pendidikan, 83866.
- Tim Penyusun. (2017). *Nihongo Kirakira: Bahasa Jepang untuk SMA/MA Kelas X*.  
Jakarta: Penerbit Erlanga.

Utami, D. (2011). *Animasi dalam pembelajaran. Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1).

Wijaya, Ade Siska. 2010. *Media Interaktif Supa-Goi Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang*. Bandung: Sastra Jepang. Fakultas Sastra. Universitas Komputer Indonesia.

Yazdi, M. (2012). *E-learning sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi*. *Jurnal ilmiah foristek*, 2(1).