

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, K.E.K., dkk. 2021. The Development Educational Videos to Deliver Topics in Japanese Sociolinguistics Course. *Proceeding of 2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020)*. Singaraja: Atlantis Press.
- Afrizal, A. 2018. “Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh”. *Tunas Bangsa*, Volume 5, Nomor 2 (hlm 231-247).
- Alim, B. 2014. *Ayo Belajar Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Atmojo, W.T., dkk. 2019. “Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle”. Makalah disajikan dalam *Seminar Nasional Aptikom (SEMNASTIK 2019)*, Aptikom, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 2019. Tersedia pada <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/semnastik/article/view/2780> (diakses 23 Juni 2021)
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2016. “Tata Bahasa”. Tersedia pada <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> (diakses 10 Juni 2021).
- Barragán, G., dkk. 2020. “New-Media: Implementación Pedagógica Del Recurso Digital ‘Toonly’ Como Estrategia Innovadora Para Fortalecer El Gusto Por La Lectura”. Universidad de Santander. Tersedia pada <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/751d751b-ce16-4303-a316-99bc9eab423c/full>.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.

- Brame, C.J. 2016. "Effective Educational Videos: Principles and Guidelines for Maximizing Student Learning from Video Content". *CBE-Life Sciences Education*, Volume 15, Nomor 4 (hlm 1-6)
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Deliviana, E. 2017. "Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya". Makalah disajikan dalam *Seminar Nasional Dies Natalis Ke-56 Universitas Negeri Makassar*. Panitia SemNas Diesnatalis 56 UNM, Universitas Negeri Makassar, Makassar 9 Juli 2017.
- Diner, L. 2013. "Kesalahan Penggunaan Joshi Pada Pembelajaran Bahasa Jepang Tingkat Dasar". *Lembar Ilmu Kependidikan*, Volume 42, Nomor 1 (hlm 47-53).
- Elmah, dkk. 2013. "Pembelajaran Dengan Menerapkan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Iv Mis Al-Muhajirin Sungai Rengas". *Jurnal Pendidikan Pembelajaran Khatulistiwa*, Volume 2, Nomor 2.
- Fajarinsyah, A dan Herlawati. 2018. "Animasi Interaktif Pembelajaran Kalimat Sederhana dalam Bahasa Inggris bagi Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 47 Bekasi". *Informatics for Education and Professionals*, Volume 2, Nomor 2 (hlm 207-220).
- Gloin, M dan Naomi Hanaoka. 1986. *Machiage Yasui Nihongo Gohou*. Tokyo: Taishukan Publishing Company.
- Guo, P.J., dkk. 2014. "How Video Production Affect Student Engagement: An Empirical Study of Moc Video". *Association for Computing Machinery (ACM)*, Volume -, Nomor - (hlm 41-50). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.1145/2556325.2566239>

- Haris, A dan M.Y. Putra. 2020. “Animasi Interaktif Pengenalan Tubuh Menggunakan Bahasa Arab pada SD-IT Roudhotul Jannah Bekasi”. *Bina Insani*, Volume 4, Nomor 2 (hlm 145-154).
- Herliyani, E. 2014. *Animasi Dua Dimensi*. Graha Ilmu: Yogyakarta
- Ilham, M dan I.A. Wijiati (Eds). 2020. *Keterampilan Berbicara: Pengantar Keterampilan Berbahasa*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Juliastika, I.K., dkk. 2019. “Interferensi Bahasa Indonesia dalam Pemilihan Kata Kerja pada Sakubun Mahasiswa Semester II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Tahun Ajaran 2016/2017 UNDIKSHA”. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, Volume 5, Nomor 3 (hlm 356-368).
- Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan Jawa Timur. 2019. “Revolusi Pendidikan 4.0 untuk Pendidikan di Indonesia”. Tersedia pada <https://lpmpjatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/revolusi-industri-4-0-untuk-pendidikan-di-indonesia> (diakses 20 Juni 2021).
- Masruroh, F. 2020. “Animasi untuk Edukasi”. Tersedia pada <https://bpptik.kominfo.go.id/2020/01/27/7609/animasi-untuk-edukasi/> (Diakses 27 Januari 2022).
- Mayer, R.E dan R. Moreno. 2002. “Animation as an Aid to Multimedia Learning”. *Educational Psychology Review*, Volume 14, Nomor 1 (hlm 87-99).
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. GP Press Group: Jakarta
- Mustiqon, H.M. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Prestasi Pustakaraya: Jakarta

- Murti, S dan Muhtadin, M. 2019. “Validitas Bahan Ajar LKS Menulis Naskah Drama Siswa Kelas VIII SMP se-Kabupaten Musi Rawas”. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah dan Asing*, Volume 2, Nomor 2 (159-172).
- Nasution. 2013. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nurkencana, W., dan Sunartana, P. 1990. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Prahara, A.Y., dan H. Taqwa. 2011. “Rancang Bangun Game Pertempuran Lakon Wayang Sebagai Sarana Pengenalan Tokoh Pewayangan Indonesia”. *Jurnal Telematika*, Volume 3, Nomor 1, (hlm 48-57).
- Pribadi, B.A. 2017. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Semita, M.J. 2014. *Kitab Lengkap Tata Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Cabe Rawit.
- Sudjianto dan A. Dahidi. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R dan C. Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutarti, H.T dan E. Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Dee Publish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).
- Sutedi, D. 2007. *Nihongo no Bunpou: Tata Bahasa Jepang Tingkat Dasar*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Syuja'ie. A.W, dkk. 2020. “Animasi Interaktif Media Pembelajaran Bahasa Jepang Dasar untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan”. *Journal of Student's Research in Computer Science*, Volume 1, Nomor 1 (hlm 15-22).

The Japan Foundation. 2019. Hasil Survei Lembaga Pendidikan Bahasa Jepang di Luar Negeri Tahun 2018 (hasil preliminary). Tersedia pada <https://www.jpff.go.jp/j/about/press/2019/dl/2019-029-02.pdf> (diakses 27 Januari 2022)

Utami, D. 2011. “Animasi dalam Pembelajaran”. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, Volume 7, Nomor 1 (hlm 44-52).

Toonly. 2021. “Toonly”. Tersedia pada <https://www.toonly.com/> (diakses pada 31 Oktober 2022)

