

## DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Damayanti, Siri Zaujah. 2014. “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Teknik Mewarnai Dalam Pembelajaran Gambar Bentuk Untu Siswa Kelas X”. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, Volume 2, Nomor 2 (hlm. 1-8).
- N.M.Y. Dewi., K.E.K. Adnyani & G.S. Hermawan. 2017. “Pengembangan Flash Berbasis Mobile Sebagai Media Latihan Nouryoku Shiken N4 Untuk Mahasiswa Tahun Pertama Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha”. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, Volume 3, Nomor 3 (hlm. 467-477).
- Hamalik, Oemar. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, Nurul. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Pembelajaran Teks Eksplanasi Berdasarkan K13 Edisi Revisi 2017 Kelas VII Di SMP Negeri 2 Ambunten. *Jurnal NOSI*, Volume 5, Nomor 5 (hlm. 1-8).
- Husain, Nurjannah. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP Negeri 6 Duampanua Kabupaten Pinrang. Skripsi (diterbitkan). Jurusan Pendidikan Biologi, Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar.
- Iis & Totok. 2017. “Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server”. *Jurnal Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, Volume 2, Nomor 2 (hlm. 205-210).
- I.G.N.A. Keniten., K.E.K. Adnyani & G.S. Hermawan. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Adobe Flash Professional CS6 Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Siswa Kelas XI di SMKN 4 Negara”. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, Volume 3, Nomor 1 (hlm. 33-43).
- Mardani, D.M.S., Sadyana, I.W., & Adnyani, L.D.S. 2020. “Learning Japanese Language Based on 2013 Curriculum at Elementary Schools in Bali”. *Proceedings of the 3rd International Conference on Innovative Research Across Disciplines (ICIRAD 2019)*, 246-251. <https://dx.doi.org/10.2991/assehr.k.200115.040>
- Mulyatiningsih, E. 2016. “Pengembangan Model Pembelajaran”. Tersedia pada: <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/draendangmulyatiningsihmpd/7cpe ngembangan-model-pembelajaran.pdf> (diunduh tanggal 25 juni 2019)
- Mutia, Lilis, Gimin & Mahdun. 2020. “Development of Blog-Based Audio Visual Learning Media to Improve Student Learning Interests in Money and Banking Topic”. *Journal of Educational Sciences*, Volume 4, Nomor 2 (hlm. 436-448).
- Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.

- Permendikbud No.22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendiknas Nomor 69 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah.
- Rachmawati, Imami Nur. 2007. "Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif : Wawancara". Jurnal Keperawatan, Volume 11, Nomor 1 (hlm.35-40).
- Santrock, John W. 2007. *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta : Kencana
- Siregar, Adinda. 2018. "Adobe Flash, Pengertian dan Pengembangannya". Tersedia pada [http :http://www.votecamejo.com/technology/adobe-flash-pengertian-dan perkembangannya/](http://www.votecamejo.com/technology/adobe-flash-pengertian-dan-perkembangannya/). (Diakses pada 18 Juli 2019)
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman, Amir Hamzah. 1985. *Media Audiovisual untuk Pengajaran*. Jakarta : Gramedia.
- Tegeh, I Made. 2010. *Media Pembelajaran Seri Buku Ajar Perguruan Tinggi*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Triantari, Ni Komang. 2018. Pengembangan Media Kartu Permainan Remi Shinigami Kaado untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang di SMK Pariwisata Triatma Jaya Badung. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Trianto. (2008). *Mendesain Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) di Kelas*. Jakarta: Cerdas Pustaka.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Kata Pena

