

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Sains dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas IV SD BK Maranatha. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 5(7), 215-226.
- Al Irsyadi, F. Y., dkk. (2020). “*Game* Edukasi Bahasa Arab Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nadlatul Ulama Cepogo”. *Jamika*, 10(1). <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2581>
- Android. *Android Developers*. Diakses dari <https://developer.android.com/> (diakses pada 09 Juni 2025 jam 10:19 WIB).
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azis, D. M., Antara, P. A., & Handayani, D. A. P. (2022). Instrumen karakter peduli lingkungan pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 25–32. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.42592>
- Binanto, I. *MultimediaDigital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi, 2010.
- Kirna, M. D. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Lestari, P. K. C., Sadyana, I. W., & Antartika, K. (2017). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Kosakata JLPT Level 3 Berbasis Android untuk Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Undiksha. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, 3(1), 11–22.
- Marc, P. (2012). *From Digital Natives to Digital Wisdom*. New York.
- Mebbie, H. L., Sadyana, I. W., & Adnyani, K. E. K. (2019). Pengembangan media pembelajaran pop-up book dalam pembelajaran kosakata dasar bahasa Jepang bagi siswa SD Mutiara Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang (JPBJ)*, 5(2), 115–126.
- Mustafa, I., Mardani, D. M. S., & Sadyana, I. W. (2023). Pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis PowerPoint interaktif untuk menuntun kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, 3(1), 26–38.
- Nesbit, D., & Muller, A. (2016). “Sustaining Motivation for Japanese *Kanji* Learning: Can Digital Games Help?”. *JALT CALL Journal*, 12(1), 23-41.

- Nurcholis, R., dkk. (2021). “*Game* Edukasi Pengenalan Huruf *Hiragana* Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Jepang”. BITS, 3(3), 338-345.
- Nurdiansyah, T., dkk. (2022). “Penerapan *Game* Edukasi Smart Kids Bahasa Arab Berbasis Android Menggunakan Unity 3D”. ProTekInfo, 9(1).
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., & Iskandar, A. (2020) Pengembangan Media Pembelajaran. Yayasan Kita menulis.
- Pratama, R. Y. (2021). Utilization of Quizizz educational *game* media to increase learning interest and achievement. Indonesian Journal of Educational Research and Review, 4(2), 307–316.
- Putra, I. W. T. S., Margunayasa, I. G., & Paramita, M. V. A. (2024). HTML-Based Interactive Crossword Puzzles for Science Learning Content in Elementary School. Mimbar Ilmu, 29(1), 128–136.
- Rahman, Z., Sadyana, I. W., & Mardani, D. M. S. (2023). Pengembangan Ehon sebagai media pembelajaran bahasa Jepang untuk menuntun kemampuan berpikir kritis siswa jurusan pariwisata pada SMK di Singaraja. Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia, 4(1), 1–13.
- Ramadhona, E. W., dkk. (2021). “*Game* Edukasi Nihongo Kurabu Belajar Bahasa Menggunakan Unity 2D Berbasis Android”. Information Management for Educators and Professionals, 6(1), 71-80.
- Renariah. (2002). “Bahasa Jepang dan Karakteristiknya” dalam Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha, 1, 2-14.
- Rivai, S., & Sudjana. (2011). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sanaky. (2013). Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Wati, E. R. (2016). Ragam Media Pembelajaran Visual, Audio Visual, Komputer, Power Point, Internet, Interactive Video. Kata Pena.
- Wiguna, I. W. P. A., Arthana, I. K. R., & Putrama, I. M. (2017). Pengembangan *Game* Edukasi satua Bali “Pan Cubling” berbasis Android. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI), 6(2), 192–205.