

DAFTAR RUJUKAN

- Bauman. (2016). Pengertian iSpring. Tersedia pada <http://www.ispringsolutions.com/>. (Diakses 23 Januari 2024, jam 15.00 WITA)
- Dewa, I. G. S. T. A. A. S., Hermawan, G. S., Sadnyana, I. W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Pemula. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*. Vol. 3, No. 3. Diakses dari :
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBJ/article/view/12387/>.
- Eliana, A. N, Sunardi, O., & Susanto, L. H (2022). evelopment of Learning Media for E-Booklet Human Reproductive System Materials to Improve Cognitive Learning Outcomes of High School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi (JBER)*. Vol.3, No.2 88–94.
- Gunawan, R.R & Widodo, T. 2021. “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Berbasis Android”. *Jurnal penelitian pengembangan*. Vol 1. No 1. (Hal. 05-07) Diakses dari :
<http://edukasimu.org/index.php/edukasimu/article/view/18>
- Hamid, M.A, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Larasati, N. M. D. S., Suartini, N. N., & Antartika, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Voice Over Video Pada Calon Pemegang LPK Hishou Universal Style Bangli. *JAPANOLOGY*.VOL. 11, NO.1 (hlm. 4-5).
- Lestari, P. K. C., Sadnyana, I. W., & Antartika, K. (2017). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Kosa kata JLPT Level 3 Berbasis Android Untuk Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Undiksha. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, Vol. 3 No. 1. (hlm.13)
- Mebbie, H. L., Sadnyana, I. W., Adnyani, K. E. K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran pop-up book dalam pembelajaran Kosakata dasar Bahasa Jepang dasar bagi siswa SD Mutiara Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, 5(2), 115-126.

- Musfirah, dkk. 2019. "Pengembangan Sistem Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Android". *Jurnal penelitian pengembangan*. Vol 2, No 1 (hlm.34-38).
- Mustafa, I., Mardani, D. M. S., & Sadnyana, I. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran bahasa Jepang berbasis Powerpoint interaktif untuk menuntun kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, 3(1), 30-31.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misyikat*, 3(1), 171-187.
- Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional. (2005). Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi ke-3, hlm. 597). Jakarta: Balai Pustaka.
- Putra. 2021. *Daftar kosakata Bahasa Jepang*. Terdapat pada : <https://id.scribd.com/document/516940747/800-kosakata-bahasa-jepang> (diakses tanggal 15 November 2024, jam 20.00).
- Purba, Ramen A. et al. 2020. *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Pradhana, F. R, dkk (2020). *Media pembelajaran Berbasis Mobile*. Fountain of Informatics Journal. Volume 5, No. 3, 11-20.
- Pakpahan, dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Saifuddin. 2018. *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sari, Sultia Linika., dkk. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Smartphone Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia Untuk Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Banda Aceh". *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, Volume 5, Nomor 1 (hlm. 476-485). Diakses dari <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/article/view/2190>

Suryani, Nunuk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung:Remaja Rosdakarya.

Sudjianto, & Dahidi, A. 200. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. (Cet.2). Jakarta: Kesaint Blanc.

Yanti, S.R & Irdamurdani. 2019. “Efektivitas Media Power Point Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Konsonan Pada Anak Tunagrahita”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*. Vol 7. No 1. ISSN 2622-5077. Diakses dari :

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/103212>

