

DAFTAR RUJUKAN

- Adijaya, M. A., Armawan, I. K., & Kristiantari, M. G. R. (2023). *Mobile-Assisted Language Learning (MALL) innovation for vocational education. International Journal of Language Education*, 7(3), 469–480.
- Anggreni Dewi, I. G. A. D., Adnyani, K. E. K., & Hermawan, G. S. (2022). Pengembangan video animasi Toonly pada mata kuliah Bunpo Shochukyu. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, 3(1), 55-68.
- Akbar, J. S., dkk. (2023). *Penerapan media pembelajaran era digital*. Jambi: PT Sonpedo Publishing Indonesia.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiani, P., & Amri, M. (2022). Pengembangan media video animasi untuk memahami douyou dalam Minna no Douyou 2 pada siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung. *E-Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 3(1), 140-201.
- Chusni, M. M., dkk. (2021). *Strategi belajar inovatif*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Dewi, M. S., Mardani, D. M. S., & Sadyana, I. W. (2022). Pengembangan video pembelajaran bahasa Jepang berbasis Animaker. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, 3(1), 128-140.
- Fadilah, A., dkk. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1.
- Fara Zeni, Alwinda. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Mata Pelajaran Bahasa Jepang Materi Tema Kehidupan Keluarga.” *Teknologi pendidikan Universitas Negeri Surabaya* 10(2): 1–8.
- Hamid, M. A., dkk. (2020). *Media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis*.

- Heryana, N., dkk. (2023). *Konsep dasar media pembelajaran di era digital*. Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.
- Hetharion, B. D. S. (2023). *Strategi belajar mengajar*. Sumatera Barat: CV. Azka Putra.
- Ihsan, H. (tanpa tahun). Validitas isi alat ukur penelitian. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, hal. 173-179.
- Jalinus, M. A., & Ambiyar. (2010). *Media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Mahmud, S., dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: Lovrinz Publishing.
- Mardani, D. M. S., & Sadyana, I. W. (2021). *How is the learning process and assessment in e-learning according to Japanese high school/vocational high school teachers in Bali. In Proceedings of the 4th International Conference on Innovative Research Across Disciplines (ICIRAD 2021) (pp. 32–39).*
- Nasrudin, dkk. (2024). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran*. Semarang: Tiram Media.
- Nurkancana, W., dan Sunartana, P. 1990. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Putri, A. F. Z., & Susarno, L. H. (2022). Pengembangan media pembelajaran video animasi mata pelajaran Bahasa Jepang materi tema kehidupan keluarga untuk kelas XI di SMA Negeri 1 Mojokerto. *E-Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 3(1), 140-201.
- Sari, N. K. I. P., Yeni, Y., & Adnyani, K. E. K. (2023). Pengembangan video animasi *Toonly* pada mata kuliah *Bunpo Shochukyu* bab 41–43. *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 6(1), 64–80.
- Setiawan, dkk. (2023). *Buku ajar multimedia*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.

- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyani, M. D., Japa, I. G. N., & Margunayasa, I. G. (2021). Tingkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD dengan Media Video Animasi Pembelajaran. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(3), 523-533.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model. *Jurnal Ika*, 11(1), 12–26.
- Werang, B., Agung, A. G., Jampel, I. N., & et al. (2024). *Exploring the simultaneous impact of parental support, school environment, teacher morale, and student learning motivation on student academic performance. International Journal of Religion*, 5(2), 510–520.
- Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran*. Semarang: Tiram Media.

