

DAFTAR RUJUKAN

- 3A Corporation. (1998). *Minna no Nihongo I: Translation & Grammatical Notes* (English version). Tokyo: 3A Corporation.
- 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
- Ally, M. (Ed.). (2009). *Mobile learning: Transforming the delivery of education and training*. Athabasca University Press.
- Anwar, K. (2023). *Teori Belajar Kognitif Jean Piaget dan JS Bruner serta Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. *Madaniyah*, 13(2), 204-223.
- Apriantara, P. I. (2020). *Penerapan Media Gambar Mnemonik, Metode Resitasi, dan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Penguasaan Hiragana Pada Siswa Kelas XI IBB 1 di SMA Negeri 2 Singaraja tahun ajaran 2018/2019*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ardianto, A., & Buchari, A. (2022). *Peningkatan Kemampuan Siswa Membaca Teks Bahasa Jepang Menggunakan Huruf Hiragana dan Katakana Dengan Google Japanese Input Berbasis Google Classroom*. *Litera*, 21(2), 188-198.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arni, R., & Suciatty, P. (2021, June). *An Analysis of Students' Hiragana Letters Mastery at Japanese For General Purpose Course of Universitas Negeri Padang*. In 2nd Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium (PSSHERS 2020) (pp. 24-29). Atlantis Press.
- Arsani, N. M. D. N. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif NHT Berbantuan Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Penguasaan Hiragana dan Katakana*. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, 3(2), 202-212.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azizah, A. (2021). *Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran*. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15-22.
- Bayu, G. W. (2019). *Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Membaca Menukis Permulaan Bahasa Inggris*. *Acarya Pustaka: Jurnal Ilmiah Perpustakaan*

dan Informasi, 6(1), 16-25.

Elliot, J. (1991). *Action research for educational change*. McGraw-Hill Education (UK).

Farido, A. (2023). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan flash card untuk meningkatkan penguasaan huruf Hiragana pada siswa kelas XI IBB 1 di SMA Negeri 2 Singaraja*. Universitas Pendidikan Ganesha.

Fatmawati, dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa*. Vol 11, No 2, Tersedia online pada Url: <https://jurnal.unimed.ac.id> (diakses tanggal 27 Juni 2025)

The Japan Foundation, (2015). *Petunjuk Memory Hiragana (Indonesia)*. The Japan Foundation. <https://play.store.google.com/store/apps/details?id=jp.jfkc.HiraganaMemoryHintApp>. Id

The Japan Foundation (2007). *国際交流基金日本語教授法シリーズ 第9巻「初級を教える」*. Tokyo: Hitsuji Shobo, Ltd.

Japan Foundation, 2021. *Survey report on Japanese-language education abroad*. May 31 2023. Link: <https://www.jpf.go.jp/e/project/japanese/survey/result/>.

Kemendikbudristek. (2022). *Keputusan Menteri Nomor 262/M/2022 tentang Perubahan atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. Balai Penjaminan Mutu Pendidikan – Provinsi Kalimantan Utara. <https://bpmppkaltara.kemdikbud.go.id/2022/07/13/keputusan-menteri-nomor-262-m-2022-perubahan-atas-keputusan-menteri-pendidikan-kebudayaan-ri-set-dan-teknologi-nomor-56-m-2022-tentang-pedoman-penerapan-kurikulum-dalam-rangka-pemulihan-pembelajaran/>

Kurniawati, D. R. (2022). *Penerapan Teknik Asosiasi Gambar Dalam Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana siswa kelas XI IPS SMA Negeri 14 Bekasi*. Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA.

Lailan, A. (2024). *Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran*. SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah, 3(7), 3257–3262. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>.

Lie, A. (2002). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.

Mahayanti, N. W. S., Suprianti, G. A. P., & Kusuma, I. P. I. (2017). *Language learning games development based on curriculum 2013*. Journal of

Education Technology, 1(1), 61-70.

- Radoti, N. V., Mardani, D. M. S., & Yeni. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif STAD berbantuan Permainan Bingo untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana dan Katakana*. Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia, 3(2), 177–189.
- Rai, I. B. (2019). *Kemampuan Nyurat Aksara Bali menggunakan Aplikasi Papan Ketik (Patik) Bali pada Android*. LOKABASA, 10(2), 142-148.
- Rustandi, K. (2016). *Penerapan Metode Problem Solving untuk meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jurnal Metode Ditaktik, 66-73.
- Sadewa, Y. (2019). *Bahasa Jepang yang Mudah Yasashi Nihongo*. Media Pressindo.
- Santoso, I. (2012). *Pendidikan karakter dan pembelajaran bahasa asing berwawasan interkultural*. Jurnal Pendidikan Karakter, (1), 122150.
- Simamora, A. B., dkk. (2024). *Model pembelajaran kooperatif*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia. Diakses dari <https://uhnp.ac.id/wp-content/uploads/2024/03/Model-Pembelajaran-Kooperatif-Ebook.pdf>
- Slavin, R. E. (1980). *Cooperative learning. Review of Educational Research*, 50(2), 315–342. <https://doi.org/10.3102/00346543050002315>
- Slavin, R. E. (1988). *Student team learning: An overview and practical guide*. NEA Professional Library, PO Box 509, West Haven, CT 06516.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice (2nd ed.)*. Boston: Allyn & Bacon.
- Sopaheluwakan, Y. B., Rusmiyati, R., Kocimaheni, A. A., & Parnaningroem, R. R. D. W. (2023, December). *Implementation of Hiragana Katakana Digital Media Memory Hint the Japan Foundation in Students Learning Hiragana Katakana Letters at Smp Lab School UNESA 3 Surabaya*. In *International Joint Conference on Arts and Humanities 2023 (IJCAH 2023)* (pp. 729-741). Atlantis Press.
- Sudjianto. 2014. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Suprianti, G. A. P. (2020). *Powtoon animation video: A learning media for the sixth graders*. Voices of English Language Education Society, 4(2), 152-162.
- Trianto, M. P. (2009). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana.

Usoh, E. J. (2016). *Learning Hiragana and Katakana with Mnemonics by Using Digital Tools Application*. ITTEL (Indonesia Technology Enhanced Language Learning) Proceeding.

