

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar,I.S., & Milfayeti. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Mengingat melalui Pemberian Layanan Penguasaan Konten Teknik Loci pada Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Medan Tahun Ajaran 2014/2015*.
- At-taubany, Trianto, Bakar, I, & Suseno, H. 2017. *Desain Pengembangan Kurikulum 2013 di Madrasah*. Jakarta: Kencana
- Arliza,R., Setiawan,I., Yani,A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional Dan Interaksi Global Pendidikan Geografi*. Jurnal Petik. Vol 5. No 1
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Asmiatun,S. & Putri,A,N. 2017. *Belajar membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*. Yogyakarta: Deepublish.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dewi, T,M., Nurlaila., Kurniawan, E., (2020). *Development Of Interactive Powerpoint Learning Media Theme 5 Ecosystem Subtheme 1 Ecosystem's Component For Fifth Grade Students Of SDN 007 Tebing Karimun*. Vol 9. No 4.
- Eder, Boy. 2016. *Media Pembelajaran Kanji Berbantuan Komputer Dengan Aplikasi Software Adobe Flash*.
- Ependi, U., & Sopiiah, N. (2015). *Pemanfaatan Teknologi Berbasis Android Sebagai Media Belajar Matematika Anak Sekolah Dasar*. Matrik, 17(2).
- Firly, Nadia. 2018. *Create Your Own Android Application*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Fitriana, Rina. 2019. *Strategi Pembelajaran Kanji Dasar Menggunakan Metode Mnemonic dan Happyou di Program Studi Sastra Jepang Fisib Universitas Pakuan*. Vol 25, No 2. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/wahana/article/view/1598>
- Gora, W., & Sunarto. 2010. *PAKEMATIK*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. <https://construct-2.id.uptodown.com/windows> pada tanggal 10 Februari 2021. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kemampuan> pada tanggal 2 Maret 2020. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ingat> pada tanggal 4 Mei 2020. <https://www.jpj.go.jp/j/about/press/2019/dl/2019-029-02.pdf> pada tanggal 23 Februari 2021.
- Ishida, Toshiko. 1988. *日本語教授法*. Tokyo: Taishukan Shoten.

- Ishii, Tomoya. 国語の『漢字』を記憶する 5 つの覚え方. <https://school-post.com/hint/memoryjapanese141120/> pada tanggal 25 juni 2020
- Juraman, S. R. (2014). *Pemanfaatan Smartphone Android Oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi dalam Mengakses Informasi Edukatif*. Jurnal Acta Diurna. Vol 3
- Kano, Chieko dkk. 1994. *BASIC KANJI BOOK Vol II Kihon Kanji 500*. Tokyo: Bonjinsha.
- Kano, Chieko dkk. 2004. *BASIC KANJI BOOK Vol I Kihon Kanji 500*. Tokyo: Bonjinsha.
- Kasimin, Subqi, I., dkk. 2012. *Media Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Trust Media Publishing
- Kida, M., Shinozaki, S., Nakamura, M., Hamakawa, Y., 2011. 文字語量を教える. Tokyo: Hitsuji Shobo Co., Ltd.
- Kusumaningati, I. 2012. *NGANDROID Hidup Menjadi Mudah & Menyenangkan dengan Android*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Kusumaningrum, Triana. 2016. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Adiwijaya, M., Iman, S., Cristyono, Y. 2015. *Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2*. Jurnal Ilmiah Teknik Elektro. Vol 4. No 1.
- Mahmudah, Siti. 2017. *Pengembangan Game Edukasi 3D "Finding Treasure" Sebagai Media Pembelajaran Perakitan Komputer Untuk Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Ngawen*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mulyana, D, H. 2012. *Aplikasi Pilihan Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputer
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Permana, S.D.H. 2015. *Pembangunan Aplikasi Game Android Pengenalan Pola Warna Pada Paud Posdaya*. Universitas Trilogi. Jakarta Selatan.
- Prasetiani, D & Diner, L.. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Kanji Mahasiswa Melalui Media Kartu Huruf Kanji*. Jurnal Izumi. Vol 3 No 2.
- Renariah. (2002). *Bahasa Jepang dan Karakteristiknya*. Jurnal Sastra Jepang. Vol 1 No.2
- Roedavan, Rickman. 2017. *Construct 2: Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika.
- Sadiman, A, S., dkk. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Soehardi. 2003. *Esensi Perilaku Organisasional*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Sarjanawijaya Tamansiswa.
- Sudjianto & Dahidi, A. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Surya, Mohamad. 2015. *Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, Dedi. 2008. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wibawanto, W. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember : Cerdas Ulet Kreatif
- Wilson, L.O. (2016). *Anderson and Krathwohl - Bloom's Taxonomy Revised (Understanding the New Version of Bloom's Taxonomy)*.
- Wirawan, S., Agushinta, D, dkk. (2013). *Analysis of Child Computer Interaction in Edutainment and Simulation Games Application on Android Platform in Indonesia*. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications (IJACSA)*. Vol 4. Issue 7.
- Yustin, J,A., Sujaini,H., Irwansyah,M,A. 2016. *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construst 2*. Vol 4. No 3.
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). *Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini*. Vol 3, Issue 1
- Zaman, B., dkk. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.