

DAFTAR PUSTAKA

- Angraeni, Baharuddin, & Mattalatta. (2018). Pengaruh Kemampuan, Motivasi dan Fasilitas Kerja terhadap Kinerja Pegawai pada Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Mirai Managemnt*, 3(1), 150–163. <https://journal.stieamkop.ac.id/index.php/mirai>
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran* (A. Rahman. *Raja Grafindo Persada*.
- Asnita, M., & Wikarya, R. O. (2023). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Hiragana. *Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 7(1), 79–94.
- Batubara, H. H. (2021). *Media pembelajaran digital*. PT Remaja Rosdakarya.
- CNBC Indonesia. (2024). *Nomor 2, Minat Warga RI ke Bahasa Jepang Terbesar Dunia*. <https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20251216171114-33-694783/nomor-2-minat-warga-ri-ke-bahasa-jepang-terbesar-dunia>
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, March, 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-
- Faisal, M., Ramdhani, L., & Hardyanti. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa*. 01(04), 18–22.
- Fauzia, R. (2009). *Analisis Kesulitan Belajar Huruf Hiragana Pada Siswa Kelas X SMAN 24 Bandung : Studi Deskriptif Pada Kelas X SMAN 24 Bandung*.
- Itaguchi, Y., Yamada, C., & Fukuzawa, K. (2019). Writing in the air: Facilitative effects of finger writing in older adults. *PLOS ONE*, 14(12), e0226832. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0226832>
- Kawahara, K. (2015). *教育メディアの定義に関する一考察*. 119–13.

- KUSUMA, J. W. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran*.
- Latifa, A., & Fauji, I. (2024). *Strategi Menulis di Udara dalam Pembelajaran Bahasa Arab Sekolah Islam Permata Sunnah Sidoarjo*. 1–7.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Maisaroh, A. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran. *Sistim Informasi Manajemen*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Meimaharani, R., & Listyorini, T. (2015). Purwarupa Game Edukasi Pengenalan Warna Berbasis Android. *Systemic: Information System and Informatics Journal*, 1(2), 27–31.
- Mulyana, T. O. E. (2020). Faktor Kesulitan Belajar Menulis Huruf Hiragana Pada Siswa Kelas X SMA Labschool Surabaya Tahun Ajaran 2019/202 | Hikari. *Hikari*, 1(4), 61–67. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/kejepangan-unesa/article/view/33865>
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), 59–75.
- Pratiwi, A. R. (2017). *Efektivitas Penggunaan Metode TPR (Total Physical Response) Melalui Media Jenga Untuk Meningkatkan Pemahaman Kalimat Perintah Bahasa Jepang (Penelitian dilakukan kepada Siswa Kelas X SMA Negeri 24 Bandung)* (Vol. 11, Issue 1).
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan metode Hannafin dan Peck. *POSITIF: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 1(1).
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). *Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar*. 449.
- Rahma, E. F. (2015). *Menumbuhkan Kemampuan Enterpreneurship Anak Melalui*

- Kegiatan Market Day di Kelompok B TK Putri Serang Sumber Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015 (Vol. 151).*
- Roni. (2012). *Penggunaan Situs <http://www.learn-hiragana-katakana.com> Sebagai Media Pengajaran Huruf Hiragana : Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X-1 SMAN 22 Bandung Tahun Ajaran 2011/ 2012.*
- Sanjaya, H. W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran.* Prenada Media.
- Santi, D. A., & Khotimah, K. (2014). Pengembangan Media Scrabble Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Untuk Siswa Kelas X Di SMA Negeri 22 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Sawitri, J. I., Novita, T., Karo, B., Mutiara, C., & Barus, B. (2024). *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Improving the Quality of Learning by Using Interactive Learning Media.* 1, 96–102.
- Sudjianto, D. A., & Dahidi, A. (2004). Pengantar linguistik bahasa jepang. *Jakarta: Kesaint Blanc*, 250.
- Sugiharta, B. J. (2019). Pengaruh Kemampuan Kerja Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Member Oriflame Di Bali Tahun 2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 11(1), 44. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v11i1.20061>
- Sugiyono, P. D. (2019). metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan*, 67, 18.
- Sutedi, D. (2003). Dasar-dasar linguistik bahasa Jepang. *Bandung: Humaniora*.
- Tri, H. (2022). *Pengembangan Filter Game Edukasi Berbasis Instagram Pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel Kelas VII SMP Negeri 2 Ketapang.* IKIP PGRI PONTIANAK.
- Ulya, Z. (2024). Penerapan Teori Konstruktivisme Menurut Jean Piaget dan Teori Neuroscience dalam Pendidikan. *Al-Mudarris: Journal of Education*, 7(1), 12–23. <https://doi.org/10.32478/vg1nnv56>
- Wulandari, S. (2020). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat siswa belajar matematika di smp 1 bukit sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48.

- Yada, A. (2025). Changes and Prospects of “Educational Media” in Arithmetic and Mathematics Education. *The Study Meeting Reports of The Japan Association for Educational Media Study*, 58, 51–60. https://doi.org/10.24458/jaemsstudy.58.0_51
- Zainiyati, H. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT. In *Kencana (Jakarta)*. Kencana. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- 守屋慶子. (1991). 「空書」にみる表象：村上論文(1991)を通して考える. 発達心理学研究, 2(2), 119–120. <https://doi.org/10.11201/jjdp.2.119>
- 粂山智則, 毛利哲也, & 尾関智恵. (2024). 空書きによる書字訓練システムに関する研究. バイチャル学会発表概要集, 2024, 128–129. https://doi.org/10.57460/vconf.2024.0_128