

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *JISED: Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Amalia, A. A. N., Amalia, S. R., & Rizkiana, I. (2006). Upaya meningkatkan self-awareness melalui model pembelajaran problem based learning berbantuan wordwall. *INFO TEKNIK*, 7(2), 163-175.
- Arni, R. (2021). Efektifitas pemakaian aplikasi Katakana Memory Hint dalam mata kuliah Shokyuu Moji Goi Zenhan. *Kiryoku: Jurnal Studi Kejeperangan*, 5(1), 101–107.
- Arsyad, A (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- _____. (2017). *Media pembelajaran* (Ed. Rev.). PT RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, M. N., & Fatmawati. (2018). Penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Jurnal Agastya*, 8(2), 188–198.
- Azura, R., Rahayu, N., & Widiati, S. W. (2025). Pemanfaatan aplikasi busuu sebagai media pembelajaran bahasa jepang tingkat pemula. *JOECY: Journal of Educational Innovation and Creativity*, 5(2), 9882–9893. <https://joecy.org/index.php/joecy/article/view/1103/1286>.
- Chanprasert, S. (1987). *An evaluation of the distance education program at the University of Science, Malaysia* (Doctoral dissertation). Illinois State University.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Dewi, C. S. M., Widyanoro, A., & Qamaria, R. S. (2025). Undergraduate students' self-regulated learning in the use of mobile assisted language learning (MALL). *Journal of Education and Teaching (JET)*, 6(2), 463-481. <https://doi.org/10.51454/jet.v6i2.526>[cite: 3]
- Fauziyah, I. F. (2022). Analisis minat belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Kebomas terhadap mata pelajaran lintas minat bahasa jepang tahun ajaran 2021/2022. *Jurnal Hikari*, 6(1), 228–239.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional (KoPeN)*, 2(1), 93–97.
- Hardika, B., Kurniawan, M. D., Prastowiyono, D., Adzka, M., & Lestari, H. R. (2025). Analisis manfaat aplikasi SakuJapan untuk pembelajaran

keterampilan dasar bahasa Jepang mahasiswa di Sekolah Vokasi IPB. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(3), 13–24. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i3.1788>

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra P., I. M. (2021). *Media pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.). Tahta Media Group.

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning* (7th ed.). Merrill Prentice Hall.

Khatimi, H. (2006). Mengenal e-learning sebagai salah satu bentuk kegiatan pembelajaran. *INFO TEKNIK*, 7(2), 72–81.

Kukulska-Hulme, A. (2016). *Mobile-assisted language learning*. Dalam *The Concise Encyclopedia of Applied Linguistics*. Wiley-Blackwell.

Launingtia, I. G. A. N., Sutama, I. M., Dewantara, I. P. M., & Wirahyuni, K. (2024). Pengembangan pembelajaran yang berinovatif pada kemampuan menyimak bahasa Jepang melalui media interaktif. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(6), 6557–6563. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i6.7704>

Munir. (2013). *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta.

Nurhadi. (2017). *Panduan lengkap menulis*. PT Bumi Aksara.

Rifai, A. (2015). Karakteristik dan keunggulan multimedia konvergen dalam pembelajaran mandiri. *Jurnal Teknodik*, 19(2), 112–121.

Rusli, M., & Nurahman. (2020). Aplikasi belajar bahasa jepang berbasis android. *Jurnal Saintekom: Sains, Teknologi, Komputer dan Manajemen*, 10(2), 124–135.

Sanjaya, W. (2012). *Media komunikasi pembelajaran*. Fajar Interpratama.

Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(2), 120–131.

Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., Salsabilla, & Khairunnisa. (2024). Media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V materi harmoni dalam ekosistem. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2398–2409. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>

Silalahi, E. O., Azizi, J. N., Damara, R., Fahrezy, M. F., & Lestari, H. R. (2025). Analisis penggunaan aplikasi JA Sensei sebagai media pembelajaran dalam menguasai bahasa Jepang. *Jurnal Pendidik*, 194–204. (Catatan: Tambahkan nama jurnalnya jika sudah ketemu sebelum cetak).

Stockwell, G., & Hubbard, P. (2013). *Some guidelines for development and mobile-assisted language learning (MALL)*. The International Research Foundation for English Language Education.

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

—. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D*. Alfabeta.

Sukmawati. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(2), 29–35.

Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan*. UNY Press.

Syafei, I. (2025). *Media pembelajaran*. Widina Media Utama.

Tambunan, H., dkk. (2023). *Media pembelajaran interaktif*. Yayasan Kita Menulis.

Wangge, M. (2020). Implementasi media pembelajaran berbasis ICT dalam proses pembelajaran matematika di sekolah menengah. *Fraktal: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 31–38. <https://ejurnal.undana.ac.id/fraktal>.

Widjaja, S. (2022). Aplikasi pembelajaran bahasa jepang dengan metode user centered design (UCD). *JSR: Jaringan Sistem Informasi Robotik*, 6(2), 140–147.

Yusnan. (2021). Pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran berbasis kompetensi. *JPTI: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 8(1), 45–52.

鳥井新太 [Torai, A.]. (2026). 我が国における映像教材活用に関する research 動向—1995年以降における実践と役割の変遷に着目して—[Wagakuni ni okeru eizou kyouzai katsuyō ni kansuru kenkyuu dōkō: 1995-nen ikō ni okeru jissen to yakuwari no henshen ni chakumoku shite]. *教育メディア研究* [Kyouiku Media Kenkyuu], 32(2), 29–53.

米満 潔. [Yonemitsu]. (2024). ICT活用教育部会企画「Chat-GPTなどの Generative AI時代の到来とICT活用教育」の開催 [Hosting the ICT-utilized education subcommittee planning “The arrival of the Generative AI era such as Chat-GPT and ICT-utilized education”]. *リメディアル教育研究*, 18, 1–3.