

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Devianty, "Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan." *Jurnal Tarbiyah*, Des-2017. [Online]. Tersedia di: <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/tarbiyah/article/download/167/211>. [Diakses: 23-Feb-2023].
- [2] D. Prasetiani dan L. Diner, "Meningkatkan Kemampuan Kanji Mahasiswa Melalui Media Kartu Huruf Kanji." *Garuda Kemdikbud*, 2014. [Online]. Tersedia di: <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=339601&val=5703&title=MENINGKATKAN%20KEMAMPUAN%20KANJI%20MAHASISWA%20MELALUI%20MEDIA%20KARTU%20HURUF%20KANJI>. [Diakses: 23-Feb-2023].
- [3] D. K. Saputra, "Game Edukasi kosakata Bahasa Jepang." *Repository Unika*, 29-Sep-2020. [Online]. Tersedia di: <http://repository.unika.ac.id/21181/>. [Diakses: 23-Feb-2023].
- [4] K. Adha, Mesran, dan Murdani, "Penerapan Linear Congruent Method Pada Game Edukasi Tebak Huruf Hiragana Dan Katakana Berbasis Android." *Jurnal Times*, Jun-2017. [Online]. Tersedia di: <http://ejournal.stmik-time.ac.id/index.php/jurnalTIMES/article/download/565/132/766>. [Diakses: 23-Feb-2023].
- [5] U. Hasanah, I. Safitri, Rukiah, dan M. Nasution, "Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game." *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, Jul-2021. [Online]. Tersedia di: <https://journal.intelekmadani.org/index.php/ijpublication/article/download/125/99/438>. [Diakses: 23-Feb-2023].
- [6] A. Setiawan dan A. Dinardinata, "Hubungan Antara Durasi Bermain Violent Video Game Dengan Agresivitas Pada Siswa Smk Teuku Umar Semarang." *Journal Undip*, 2019. [Online]. Tersedia di: <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/download/26535/23464>. [Diakses: 23-Feb-2023].

- [7] M. Yunus, I. F. Astuti, dan D. M. Khairina, "Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar." Jurnal Informatika Mulawarman , Sep-2015. [Online]. Tersedia di: <https://fmipa.unmul.ac.id/files/docs/59-64%20mursyid%20GAME%20EDUKASI%20MATEMATIKA%20UNTUK%20SEKOLAH%20DASAR.pdf>. [Diakses: 23-Feb-2023].
- [8] A. C. Laudhana dan A. S. Puspaningrum, "Media Pembelajaran Tenses Untuk Anak Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android Menggunakan Construct 2." Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak, Jun-2020. [Online]. Tersedia di: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/download/150/135>. [Diakses: 23-Feb-2023].
- [9] P. D. Ariawan, I. W. Sudiarta, dan I. K. Sudita, "Proses Pengajaran Mosaik Di SMA Negeri 1 Sukasada." Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha, 2019. [Online]. Tersedia di: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/21509/13387#:~:text=Objek%20penelitian%20adalah%20hal%20yang,atau%20barang%20yang%20akan%20diteliti>. [Diakses: 23-Feb-2023].
- [10] Purwono, "Studi Kepustakaan." 2016. [Online]. Tersedia di: https://e-journal.usd.ac.id/index.php/Info_Persadha/article/download/25/21. [Diakses: 23-Feb-2023].
- [11] P. Purnomo dan M. S. Palupi, "Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Waktu, Jarak Dan Kecepatan Untuk Siswa Kelas V." Des-2016. [Online]. Tersedia di: <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/JP/article/download/872/688>. [Diakses: 23-Feb-2023].
- [12] N. M. Janna, "Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS." Jul-2019. [Online]. Tersedia di: <http://jmua.fmipa.unand.ac.id/index.php/jmua/article/view/423>. [Diakses: 23-Feb-2023].

[13] H. Nur, “Penggunaan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan.” *Generation Journal*, Jan-2019. [Online]. Tersedia di : <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/gj/article/view/12642>. [Diakses: 23-Feb-2023].

[14] “The First 103 Kanji.” 10-Apr-2011. [Online]. Tersedia di: <https://uni-passau.de/fileadmin/dokumente/hsg/nippon/Skripte/kanjibookj1ptn5.pdf>. [Diakses: 23-Feb-2023].

[15] “かわいいフリー素材集” いらすとや(Irasutoya). [Online]. Tersedia di: <https://www.irasutoya.com>. [Diakses: 23-Feb-2023].

