

DAFTAR PUSTAKA

- Akhwat, M. (2016). *Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Skripsi UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta : Tidak diterbitkan.
- Anshorullah, R. (2008). *Efektivitas Metode Mnemonik dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di MTS Persiapan Negeri Kota Baru*. Skripsi UIN Malang. Malang : Tidak diterbitkan.
- AOTS. (2004). *Hitori de Manabu Hiragana Katakana*. Tokyo : 3A Corporation.
- Arham, M.A. (2016). *Perbandingan Penggunaan Media Berbasis Camtasia Studio Dan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Sistem Pencernaan Kelas XI SMA Negeri 8 Makassar*. Skripsi UIN Alauddin Makassar. Makassar : Tidak diterbitkan.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Atkinson, R.C. (1975). *Mnemotechnics In Second-Language Learning*. *American Psychologist*. 30:821-828.
- Buzan, T. (2002). *Use Your Perfect Memory*. *Teknik Optimalisasi Daya Ingat. Temuan Terkini Tentang Otak Manusia*. Terjemahan Basuki Heri Winarno. Yogyakarta : Ikon Terelitera.
- Darjat. (2007). *Siapapun Bisa Hiragana dan Katakana*. Yogyakarta: C.V Andi OFFSET.
- Danasasmita, W. (2009). *Pentingnya strategi dan Metode Pembelajaran dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Gramedia Pustaka Cipta.
- Djamarah, S.B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Elsandi, F. (2017). *Pengaruh Model Mnemonik Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Katibung Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi Universitas Lampung. Lampung: Tidak diterbitkan.

- Firdaus, W.A. (2016). *Pembelajaran Bahasa Jepang dengan Menggunakan Teknik Asosiasi Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Hiragana Dasar Pada Siswa SMA*. Skripsi UPI. Bandung : Tidak diterbitkan.
- Hall, J.W. dkk. (1981). *Mnemotechnics: Some Limitations of the Mnemonic Keyword Method for The Study of Foreign Language Vocabulary*. *Journal of Educational Psychology*. 73: 345-357.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Haseba, T. dkk. (2015). *Distribution of Game System to Learn Hiragana and Katakana for Beginners of Japanese An Encouragement of Kana*. *Bulletin of JSSD*.
- Higbee K.L. (1977). *Your Memory, how it works and how it improve it*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Higbee K.L. (1979). *Recent Research on Visual Mnemonics: Historical Roots and Educational Fruits*. *Review of Educational Research*. 49(4), 611-629.
- Hisayoshi, S. (2003). *The Characteristics of Hiragana and Principles for Its Teaching*. *Buletin Fakultas Pendidikan Universitas Chiba*. Vol. 51 hlm.47-55.
- Husna, H. (2015). *Penerapan Metode Penugasan (Resitasi) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Katakana*. Skripsi UPI. Bandung : Tidak diterbitkan.
- Jianti, M. (2017). *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Round Table dengan Media Gambar dalam Pembelajaran Kanji Dasar*. Skripsi UPI. Bandung : Tidak diterbitkan.
- Kartawidjaja, O. (1989). *Metode Mengajar Geografi*. Jakarta: DEPDIKBUD.
- Khalilullah, M. (2013). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Kurniah, S. (2013). *Faktor Kesulitan Belajar Huruf Hiragana Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Pekalongan*. Skripsi UNS. Semarang : Tidak diterbitkan.
- Lensun, S.F. (2016). *Peningkatan Penguasaan Kanji dengan Metode Mnemonik Melalui Multimedia*. *BAHTERA : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Hlm.107-117.

- Matsunaga, S. (2003). *Effect of Mnemonics on Immediate and Delayed Recalls of Hiragana by Learners of Japanese as a Foreign Language*. Jurnal Associate Professor of Japanese. California State University. No.13, hlm.19-40.
- Miarso, Y. (1984). *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta : CV Rajawali.
- Muttaqin, L.I. (2016). *Model Penggunaan Aplikasi Writing Order Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf Hiragana*. Skripsi UPI. Bandung : Tidak diterbitkan.
- Nata, A. (2009). *Metodologi Studi Islam*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Nita, N. (2012). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Benai Riau*. Skripsi UNY. Yogyakarta : Tidak diterbitkan.
- Novitasari. (2017). *Efektivitas Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dengan menggunakan Media Permainan Fukuwarai untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana*. Skripsi UPI. Bandung : Tidak diterbitkan.
- Nugroho, Y.S.F. (2011). *Analisis Kesalahan Membaca dan Menulis Huruf Hiragana Pada Siswa Kelas XI SMK Telekomunikasi Tunas Harapan Salatiga*. Skripsi UNS. Semarang : Tidak diterbitkan.
- Nurgiyantoro, B. (1995). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta : BP-FE Yogyakarta.
- Pratama, A. (2013). *Kanji E-Games Sebagai Media Pembelajaran Kanji*. Skripsi UNIKOM. Bandung : Tidak diterbitkan.
- Prayoga, A.G.A. dkk. (2015). *Game Edukasi Mengenal Huruf Katakana dan Hiragana Berbasis Android*. Jurnal Fakultas Teknik Universitas Udayana. Vol. 6, No.3, hlm. 150-161.
- Rahmatia, B.W. (2018). *Penerapan Metode Mnemonic Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 42 Mataram*. Skripsi Universitas Mataram. Mataram: Tidak diterbitkan.

- Rahmi, U. (2016). *Efektifitas Metode Card Sort Terhadap Kemampuan Mengingat Huruf Hiragana dalam Bahasa Jepang*. Skripsi UPI. Bandung : Tidak diterbitkan.
- Rasiban, L. M. (2013). Penerapan Student Centered Learning (SCL) Melalui Metode Mnemonik Dengan Teknik Asosiasi Pada Mata Kuliah Kanji Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 13(2), 180-189.
- Rasiban, L. M. (2017). Understanding The Basic of Kanji's Meaning through Mnemonic Method Learning.
- RASIBAN, L. M., SUTJIATI, N., & DAHIDI, A. (2017). EFEKTIVITAS APLIKASI ANDROID “KATAKANA MEMORY HINT” DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN HURUF KATAKANA DI KELAS MINOR BAHASA JEPANG.
- Sadiman, A.S. (2003). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Garafindo Persada.
- Sadiman, A.S. dkk. (2008). *Media Pendidikan (pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya)*. Jakarta: Rajawali Press.
- Setyantoko, M. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android dalam Pembelajaran Atletik untuk Siswa SMP Kelas VII*. Skripsi UNY. Yogyakarta : Tidak diterbitkan.
- Silberman, M. (2006). *Active Learning, 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Jakarta : Pustaka Insan Madani.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sudjianto & Dahidi, A. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta.
- Sumarlin, H.Z. (2015). *Aplikasi Pembelajaran Aksara Jepang Berbasis Android*. Skripsi STIKOM. Surabaya : Tidak diterbitkan.
- Sunarti. dkk. (2016). *Aplikasi pembelajaran huruf hiragana dan katakana dilengkapi dengan Suara Berbasis Android*. *Jurnal Sains, Teknologi dan Industri*. Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Pelita Indonesia. Vol. 14, No.1, hlm. 9-16.
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Suryabrata, S. (2010). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sutedi, D. (2009). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- _____. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Thompson, J.D. & Wakefield. (1996). *Picture this character : using imagery to teach a Japanese syllabary*. University of North Alabama.
- Yusa, I.M.M & Yuliana, F.W.P. (2013). *Pengembangan Model Pembelajaran Huruf Hiragana dalam Wujud CD Interaktif Untuk Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI). Vo.2, No.2, hlm. 110-124.

Sumber Online dan Bentuk Lain:

- Lismurtini. (2013). *Media Audio Visual dan Multimedia*.
<https://lismurtini270992.wordpress.com/2013/06/18/media-audio-visual-dan-multimedia/>. Diakses pada 15 Juli 2018 pukul 08.23.
- <https://kana-dojo.id.aptoide.com>
- <https://m.apkpure.com/kana-flashcard/com.denniscaba.kanaflashcard>
- <https://m.apkpure.com/fun-hiragana/com.RainbowMimizu.Hiragana>
- <https://m.apkpure.com/hiragana-pro/com.myapps.hiragana>
- <https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.jfkc.HiraganaMemoryHintApp.Id&hl=in>.
- www.jfkc.jp/en/material/memoryhint.html
- www.tengugo.com