

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, K., Mesran, & Murdani. (2017). Penerapan Linear Congruent Method Pada Game Edukasi Tebak Huruf Hiragana Dan Katakana Berbasis Android Penerapan Linear Congruent Method Pada Game Edukasi Tebak Huruf Hiragana Dan Katakana Berbasis Android. *Jurnal Times*, VI(1), 6–11.
- Allways, J., Sianipar, P., Rosnelly, R., Informatika, T., Dan, T., Komputer, I., Utama, U. P., Utama, U. P., Dan, H., Hiragana, K., & Jepang, B. (2020). *PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN JEPANG DENGAN AUDIO BERBASIS ANDROID PER BASED APPLICATION MEDIA LEARNING LETTERS AND JAPANESE HIRAGANA WITH*. 899–914.
- Amat, R., Sari, J. Y., & Ningrum, I. P. (2017). Implementasi Metode Local Binary Patterns Untuk Pengenalan Pola Huruf Hiragana Dan Katakana Pada Smartphone. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 15(2), 152.
<https://doi.org/10.12962/j24068535.v15i2.a612>
- Driyani, D. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan Metode Rekayasa Perangkat Lunak Air Terjun (Waterfall). *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 3(1), 35.
<https://doi.org/10.30998/string.v3i1.2725>
- Hermaningsih, Y. (2017). *EVALUASI KURIKULUM BAHASA JEPANG DENGAN BAHAN AJAR DI SMA / SMK / MA / SMAK Yuliani Hermaningsih Abstraksi Kata kunci : Kurikulum , Bahan ajar EVALUATION OF JAPANESE CURRICULUM WITH TEACHING MATERIALS IN THE SENIOR HIGH SCHOOLS / VOCATIONAL HIGH*

SCHOOLS /.

- Julianti, K. S., Wayan, P., Suyasa, A., & Putrama, I. M. (2018). *Pengaruh media Augmented Reality tata cara penulisan huruf jepang (Hiragana dan Katakana) Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Terhadap Hasil Belajar Siswa* (Vol. 7, Issue 3).
- Lee, K. (2012). Augmented Reality in Education and Training. *TechTrends*, 56(2), 13–21. <https://doi.org/10.1007/s11528-012-0559-3>
- Madden, L. (2011). Co Introduction Co. *Professional Augmented Reality Browsers for Smartphones: Programming for Junaio, Layar and Wikitude*, 00(0), 1–14.
- Makambahe, Y. A., Kaparang, D. R., Mewengkang, A., Teknologi, P., & Manado, U. N. (2018). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN HURUF BERBASIS AUGMENTED*. 6(3).
- Marta, Afriyona, N. Y. (2019). Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Penguasaan Hiragana Siswa Kelas X Sman 6 Padang. *Omiyage*, 2(3), 1–11.
- Noviyanti, M., Rahayu, N., & Widiati, S. W. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA KARTU GAMBAR ASOSIATIF PADA PEMBELAJARAN HURUF KATAKANA*. 1–11.
- Nugroho, P. S., & Putri, A. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Pengenalan Komponen Komputer Pada Kelas XTKJ di SMK Sore Tulungagung. *Journal of Education and Information Communication Technology*, 3(1), 82–87. <https://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/joeict/article/view/759>

- Pamungkas, C. S. (2019). AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANGKA DAN HURUF UNTUK MURID DI TK XAVERIUS. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Pontoan, G. D., & Putra, E. Y. (2018). *Perancangan Aplikasi Pengenalan Huruf Hiragana dan Katakana Menggunakan Augmented Reality*. x, 21–32.
- Saadah, I. D. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Dengan Menggunakan Adobe After Effect*. 1–71.
[http://digilib.uinsby.ac.id/27367/1/Ifa Datus Saadah_D94211073.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/27367/1/Ifa%20Datus%20Saadah_D94211073.pdf)
- Sinicki, A. (2019). *Unity Untuk Pengembangan Game Android*. Penerbit ANDI.
- Studi, P., Pendidikan, M., Indonesia, B., & Bengkulu, U. (2019). *Bahasa sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, dan Kepribadian*. 306–319.
- Sural, I., Education, C., Technology, I., & Technology, I. (2018). *Augmented Reality Experience : Initial Perceptions of Higher Education Students*. 11(4), 565–576.
- Tanzeh, A., & Arikunto, S. (2004). Bab III - Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 84, 22–34.
- Utari D, Damayanti F, & H. D. (2020). Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android. *Unikom*, 15(2), 139–154.
- Vitono, H., Nasution, H., & Hengky, A. &. (2016). Implementasi Markerless Augmented Reality Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android. *Universitas Tanjungpura Pontianak*, 2(4), 239–245.

Yildirim, F. S. (2020). *The Effect of the Augmented Reality Applications in Science Class on Students ' Cognitive and Affective Learning* To cite this article : *The Effect of the Augmented Reality Applications in Science Class on Students ' Cognitive and Affective Learning*.
<https://doi.org/10.21891/jeseh.751023>

Yuliana, A., & Asih, N. K. (2019). *PENGENALAN KODE BAHASA ISYARAT ABJAD TUNARUNGU DENGAN MEMANFAATKAN AUGMENTED REALITY 3D (Studi Kasus SLB-B Prima Bhakti Mulia)*. 13(3), 219–227.

Zulfahmi, M. (2020). *POTENSI PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN RESPON SISWA* Mochamad Zulfahmi Setya Chendra Wibawa. 5.