

DAFTAR PUSTAKA

- Babić, V. L. (2019, September 19). *Gamification & Game Design*. Retrieved May 1, 2021, from Ux Collective: <https://uxdesign.cc/gamification-%EF%B8%8F-game-design-dea0e13ac816>
- Glints. (2018, November 29). *5 Gaya Belajar Mahasiswa Tingkat Akhir*. Retrieved September 9, 2021, from <https://glints.com/id/lowongan/gaya-belajar-mahasiswa-akhir/#.YUYa2rgzbIV>
- I.T.I LANGUAGE CENTER. (2019, December 30). *Sejarah Perkembangan Bahasa Jepang - I.T.I LANGUAGE CENTER*. Retrieved May 21, 2021, from <https://pb.iti.ac.id/sejarah-perkembangan-bahasa-jepang/>
- Iftitah, R. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Dan Budayanya Berbasis Android*. Thesis, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Jazilah, N. (2016). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Buku Panduan Wudhu untuk Anak*. Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Khasanah, A. K. (2015). *Pengembangan dan Analisis Kualitas Berdasarkan ISO 9126 Aplikasi Pendeteksi Gaya Belajar Model VAK (Visual, Auditorial, Kinestetik) Berbasis Web*. Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2014). Gamification in education. *Proceedings of 9th International Balkan Education and Science Conference*.
- Mumpuni, I. P. (2018). *Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi Powtoon pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018*. Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nugroho, D. S. (2015). *Pengembangan Media Kartu Huruf Jepang Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jepang pada Siswa SMA Negeri 4 Magelang*. Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Oktaviani, N., & Hutrianto. (2016, August). Extreme Programming sebagai Metode Pengembangan E-keuangan pada Pondok Pesantren Qodratullah. *Jurnal Ilmiah MATRIK, XVIII(2)*, 163-178.

- Rohman, F. N. (2015). *Pengembangan Aplikasi Web Pengolah Data Nilai Lomba Baris Berbaris Menggunakan Metodologi Extreme Programming*. Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ruang Guru. (2015, July 7). *7 Gaya Belajar yang Penting Kamu Ketahui*. Retrieved September 9, 2021, from <https://www.ruangguru.com/blog/7-gaya-belajar>
- Supriyatna, A. (2018, April). Metode Extreme Programming Pada Pembangunan Web Aplikasi Seleksi Peserta Pelatihan Kerja. *Jurnal Teknik Informatika*, *XI*(1), 1-18.
- The Japan Foundation. (2018). *SURVEY REPORT ON JAPANESE-LANGUAGE EDUCATION ABROAD 2018*.
- UserSnap. (n.d.). *7 Common Types of Software Testing*. Retrieved June 3, 2021, from <https://usersnap.com/blog/software-testing-basics/>
- Wastari, D. A. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018*. Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yamashita, J. (2020, June). What Makes Difficult to Keep Learning Japanese? Demotivational Factors Affecting on Indonesian University Students. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, *V*(1), 1-8.
- Yani, D. (2017). Penggunaan Aplikasi Kanji Senpai pada Android untuk Belajar Kanji secara Mandiri. *Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Budaya Jepang*, (pp. 1-12). Padang.
- Rusiana, V. (2015). PENGARUH GAYA BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA JEPANG KELAS XII BAHASA 1 SMAK DIPONEGORO BLITAR. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FIB*, *II*(4)