

EFEKTIVITAS MEDIA KARTU BERGAMBAR DALAM MENULIS HURUF HIRAGANA SISWA DI SMA NEGERI 1 TONDANO

Wenanda C. Kuhuwael¹, Jusuf D. Ondang², Fitri I. Gama³

*Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Manado,
Tondano, Indonesia*

Email: kuhuwaelwenandaceonora@gmail.com

Abstrak : Efektivitas Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Menulis Huruf Hiragana Siswa Di SMA Negeri 1 Tondano“. Media kartu bergambar ini merupakan salah satu media pembelajaran bagi tingkat pemula khususnya pelajar, kartu ini memuat masing-masing huruf Hiragana, cara baca dan urutan penulisannya untuk meningkatkan aktivitas berfikir, mempermudah daya ingat siswa dan meningkatkan penguasaan huruf Hiragana. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan kemampuan siswa dalam menulis huruf Hiragana sebelum dan sesudah menggunakan media kartu bergambar. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tondano, dengan populasi siswa kelas X Bahasa sebanyak 40 orang siswa. Sampel yang digunakan adalah 20 orang siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *true experimental design* dengan menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik uji-t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media kartu bergambar dalam penguasaan menulis huruf Hiragana bahasa Jepang. Hal ini dibuktikan dari rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 68 dan pada kelas kontrol 55,9, dan dari hasil hipotesis dengan menggunakan statistik uji-t diperoleh hasil dimana $t_{hitung} = 4,78 >$ dari pada $t_{tabel} = 1,68$ sehingga nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media kartu bergambar lebih baik dari rata-rata hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media kartu bergambar.

Katakunci : *Media, Kartu Bergambar, Huruf Hiragana*

Abstrak : The Effectiveness of Picture Card Media On The Ability To Write Hiragana Letters For Students At Sma Negeri 1 Tondano". This picture card media is one of the learning media for the beginner level, especially students, this card contains each letter Hiragana, how to read and the order of writing it to increase thinking activities, facilitate student memory and improve mastery of Hiragana letters. The purpose of this study is to describe students' ability to write Hiragana letters before and after using picture card media. This research was conducted at SMA Negeri 1 Tondano, with a population of 40 students in class X Bahasa. The sample used was 20 students. The research method used is the true experimental design method using the Pretest-Posttest Control Group Design design. The data analysis technique used is a t-test statistic technique. The results of this study show that there is a significant influence on using

the medium of picture cards in mastering the mastery of writing japanese Hiragana letters. This is evidenced from the average student learning outcomes in experimental class 68 and in the control class of 55.9, and from the results of the hypothesis using t-test statistics obtained results where $t_{hitung} = 4.78 > \text{than } t_{tabel} = 1.68$ so that the average score of student learning outcomes taught using picture card media is better than the average learning outcomes of students who do not use picture card media.

Keywords : *Media, Picture Cards, Hiragana Letters*

PENDAHULUAN

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia karena bahasa merupakan alat komunikasi setiap harinya. Dengan bahasa, seseorang dapat mengkomunikasikan ide, pikiran, perasaan kepada orang lain melalui bahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Rakian, Sandra (2020) berpendapat bahwa “Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling efektif untuk menyampaikan gagasan, pikiran. Setiap hari manusia selalu berkomunikasi dengan sesamanya. Mitra komunikasi bermacam-macam, bisa dengan seseorang yang latar belakang sosialnya” sama ataupun yang berlainan. A.G, Sompotan (2021) mengemukakan bahwa “Dalam kehidupan manusia dituntut untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya melalui bahasa. Tidak dapat dipungkiri bahwa bahasa merupakan salah satu sarana penting untuk tujuan tersebut”.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran seorang pengajar harus berusaha menguasai materi pembelajaran dan membuat metode belajar yang sesuai dengan kondisi belajar siswa, agar siswa dapat menyerap semua materi pembelajaran secara sempurna dan dipahami dengan baik. Metode pengajaran dapat dikatakan baik itu semua sangat erat hubungannya dengan guru untuk memahami kurikulum, memilih model pembelajaran, dan kreativitas dalam mengembangkan media (Maru, Pikirang, Ratu & Tuna, 2021; Maru, Pikirang, Setiawan, Oroh & Pelenkahu, 2021) . Huruf Hiragana (ひらがな) adalah suatu cara penulisan bahasa Jepang dan mewakili sebutan suku kata asli bahasa Jepang. Huruf Hiragana dasar dapat berubah caranya ketika ditambahkan tanda tenten (“), maru (◦), atau digabungkan dengan huruf lain

hingga akan menghasilkan bunyi yang agak berbeda. Namun mempelajari huruf Hiragana untuk tingkat pemula tidaklah mudah, karena sering kali siswa merasa terkecoh dengan cara urutan penulisan maupun cara baca huruf Hiragana mempunyai bunyi khusus (Maru & Nur, 2020; Maru, Tamongwangkay, Pelenkahu & Wuntu, 2022) . Menurut Najoran, F.R (2019) berpendapat bahwa bunyi khusus bahasa Jepang tidak berdiri sendiri, karena terkait erat dengan aksent. Aksent bahasa Jepang adalah aksent nada, yaitu tinggi rendah dalam kata telah ditentukan, apabila nada telah turun tidak akan naik lagi.

Mengingat berbagai tantangan yang diidentifikasi di atas, ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar bahasa Jepang serta meningkatkan kapasitas mereka untuk mengingat huruf Hiragana perlu adanya inovasi media pendukung dalam pembelajaran. Salah satu media belajar yang bisa digunakan yaitu media kartu bergambar.

Gambar 1.1 kartu bergambar :



sumber : Yasashi Japan Shop

Media kartu bergambar merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu yaitu didalamnya terdapat gambar dengan masing-masing karakter huruf Hiragana

cara baca, urutan penulisan, serta contoh kosakata bahasa Jepang dari huruf Hiragana yang diwakilkan dengan sebuah gambar yang artinya dalam bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan aktivitas berfikir dan mempermudah daya ingat siswa (Maru, Ratu & Dukut, 2018). Azhar Arsyad (2007) berpendapat bahwa kartu bergambar adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut.

Cara Penggunaan Media Kartu Bergambar

Berikut ini adalah cara penggunaan media Kartu bergambar :

- **Langkah pertama**

Langkah pertama adalah Susunlah kartu bergambar huruf Hiragana dan dipegang setinggi dada menghadap kedepan siswa

- **Langkah kedua**

Langkah kedua terangkan satu persatu kartu bergambar tersebut kepada siswa.

- **Langkah ketiga**

Berikan kartu yang telah diterangkan kepada masing-masing siswa dalam kelompok. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, kemudian teruskan kepada siswa lainnya sampai semua siswa kebagian untuk mengamati kartu bergambar.

- **Langka keempat**

Peneliti menyajikan dengan cara bermain, mintalah siswa untuk meletakkan kartu-kartu tersebut kedalam sebuah kotak secara acak tidak perlu disusun rapi. Siapkan 3 orang siswa berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah mengambil huruf A, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk

mengambil kartu bergambar huruf A. Selanjutnya diberikan beberapa pertanyaan terkait dengan kartu yang diambil.

- **Langkah kelima**

Tiap kartu yang berhasil terjawab akan mendapatkan skor satu poin.

- **Langkah keenam**

Peneliti akan memberikan kuis evaluasi kepada seluruh siswa dan tidak boleh bekerja sama.

- **Langkah ketujuh**

Siswa menyimpulkan secara sederhana hasil pembelajaran singkat didepan kelas.

- **Langkah kedelapan**

Peneliti akan memberikan penghargaan (*Reward*) sebagai bentuk apresiasi kepada siswa.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Sugiyono (2010:107) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Samsu (2017 : 120) menjelaskan bahwa “metode penelitian eksperimen digunakan untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat (kausalitas) antara satu variabel dengan variabel lainnya (Variabel X dan Y)”. Dalam menjelaskan hubungan ini, peneliti harus melakukan

pengukuran dan kontrol yang sangat cermat dan hati-hati terhadap hubungan variabel-variabel yang diamati.

Sugiyono (2010:108) mengatakan terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian, yaitu : *Pre-experimental Design, True Experimental Design, Factorial Design* dan *Quasi Experimental Design*. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True Experimental Design* dalam bentuk *Pretest-posttest Control Group Design*. Dikatakan true experiment (eksperimen sebenarnya) karena dalam desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dengan demikian validitas internal (kualitas pelaksanaan rancangan penelitian) dapat menjadi tinggi. Ciri utama dari *true experimental* adalah sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tersebut.

Dalam rancangan ini peneliti mengadakan percobaan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peneliti akan memberikan tes awal (*pretest*) kepada kedua kelompok dengan test yang sama agar peneliti dapat mengetahui kemampuan awal siswa. Kemudian setelah diberikan test awal kelompok eksperimen diberikan perlakuan khusus yaitu dengan menggunakan media kartu bergambar dengan materi yang sama diambil dari buku pelajaran yang digunakan di SMA N 1 Tondano yaitu buku “Sakura Bab 5” dan satu kelompok sebagai kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan, yang artinya pembelajaran akan berlangsung secara konvensional atau ceramah.

Variabel yang diamati ialah hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media kartu bergambar.

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	A ₁	X	B ₂
Kontrol	A ₁		B ₂

Keterangan:

A₁: Tes Awal

B₂: Tes Akhir

X : Treatment (perlakuan menggunakan media kartu bergambar)

Treatment yang diberikan sesuai dengan tata cara pemetaan pikiran yang telah diberitahukan pada saat treatment berlangsung. Kemudian dilakukan pengukuran test akhir.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang lengkap, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui tes. Terdapat tiga tahapan dalam pengumpulan data yaitu:

1. Kelas Eksperimen diberikan Pre-test sebelum masuk dalam materi pembelajaran untuk melihat gambaran penguasaan siswa terhadap materi yang akan diberikan.
2. Memberikan materi pelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan media kartu bergambar sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan.
3. Setelah kegiatan belajar selesai pada akhir kelas eksperimen akan diberikan post-test guna mengetahui kemampuan akhir siswa.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis dengan menggunakan rumus uji-t.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Dimana:

x₁; Nilai rata-rata dari kelompok eksperimen

- x_2 : Nilai rata-rata dari kelompok kontrol
- n_1 : Jumlah total siswa kelompok eksperimen
- n_2 : Jumlah total siswa kelompok kontrol
- s_1 : Kalkulasi varians dari kelompok eksperimen
- s_2 : Kalkulasi varians dari kelompok kontrol

Analisis statistik yang didasarkan pada kriteria berikut ini yang bertujuan menolak atau menerima hipotesis nol:

Menerima H_0 jika nilai uji-T \leq nilai T pada tabel, dimana $\alpha : 0,05$

Menolak H_0 jika nilai uji-T \geq nilai T pada tabel, dimana $\alpha : 0,05$

CP	60	55,9	4,1	16,81
DM	56,5	55,9	0,6	0,36
QW	60,5	55,9	-4,6	21,16
SP	41,5	55,9	-14,4	207,36
TS	79	55,9	23,1	53,61
VW	54,5	55,9	-1,4	1,96
IM	52	55,9	-3,9	15,21
KW	69	55,9	13,1	171,61
MP	41,5	55,9	-14,4	207,36
GM	49,5	55,9	-6,4	40,96
MR	61,5	55,9	5,6	31,36
JUMLAH	1.118	1.118	56,26	1.194

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan media kartu bergambar dalam menulis huruf Hiragana siswa yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Tondano tahun ajaran 2021/2022. Data ini diambil melalui rata-rata pre-test dan post-test yang hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Kalkulasi Hasil Dari Kelompok Kontrol

NAMA	x_1	\bar{x}_1	$x_1 - \bar{x}_1$	$x_1^2 - \bar{x}_1^2$
BA	41,5	55,9	-14,4	20,73
AK	63	55,9	7,1	50,41
JS	59	55,9	3,1	9,61
JR	53	55,9	-2,9	8,41
VM	54,5	55,9	-1,4	1,96
ZT	69,5	55,9	13,6	184,96
MK	46,5	55,9	-9,4	88,36
AM	56,5	55,9	0,6	0,36
AS	48	55,9	-7,9	62,41

Tabel diatas adalah table hasil Kalkulasi dari kelas kontrol yang bertujuan sebagai pembandingan dengan kelas yang diberikan media yang sedang diteliti pada saat penelitian.

Kalkulasi Hasil Dari Kelompok Eksperiment

NAMA	x_2	\bar{x}_2	$x_2 - \bar{x}_2$	$x_2^2 - \bar{x}_2^2$
MR	72,5	68	4,5	20,25
GM	70	68	2	4
BA	82,5	68	14,5	210,25
AK	72,5	68	4,5	20,25
MP	62,5	68	-5,5	30,25
JS	67,5	68	-0,5	0,25
KW	70	68	2	4
VM	82,5	68	14,5	210,25
JR	65	68	-3	9
ZT	52,5	68	-15,5	240,25
IM	67,5	68	-0,5	0,25
VW	60	68	-8	64

AM	70	68	2	4
TS	62,5	68	-5,5	30,25
CP	80,5	68	12,5	156,25
QW	65	68	-3	9
AS	67,5	68	0,5	0,25
SP	72,5	68	4,5	20,25
DM	57,5	68	-10,5	110,25
MK	62,5	68	-5,5	30,25
JUMLAH	1.364	1.364	58,92	1.275

Tabel diatas adalah table hasil kalkulasi dari kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan media yang diteliti pada saat penelitian.

Hasil Rata-Rata Kelompok Pre-Test Dan Kelompok Post-test

NAMA	KELOMPOK EKSPERIMEN	NAMA	KELOMPOK KONTROL
n_1	x_1	n_2	x_2
MR	72,5	BA	41,5
GM	70	AK	63
BA	82,5	JS	59
AK	72,5	JR	53
MP	62,5	VM	54,5
JS	67,5	ZT	69,5
KW	70	MK	46,5
VM	82,5	AM	56,5
JR	65	AS	48
ZT	53	CP	60
IM	67,5	DM	56,5
VW	61	QW	60,5
AM	70	SP	41,5
TS	62,5	TS	79
CP	80,5	VW	55,5
QW	65	IM	52
AS	67,5	KW	69

SP	72,5	MP	41,5
DM	57,5	GM	49,5
MK	62,5	MR	61,5
JUMLAH	1,364	JUMLAH	1,118

Tabel diatas adalah table hasil pretest (awal) dan posttest (akhir) dari kelas eksperimen dan kelas control yang diteliti pada saat penelitian.

Hasil Belajar Dari Siswa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.

NAMA	KELAS EKSPERIMEN		KELAS KONTROL	
	TES 1	TES 2	TES 1	TES 2
ZT	35	70	46	93
IM	55	80	38	66
VW	45	75	45	66
AM	40	96	40	73
TS	40	85	65	93
MK	50	75	40	53
DM	35	80	60	65
SP	67	95	30	53
AS	60	75	55	66
QW	45	85	54	66
CP	65	96	40	66
MR	60	85	26	66
GM	60	80	10	73
BA	65	100	10	73
AK	50	95	60	66
MP	50	75	30	53
JS	45	95	65	75
KW	55	85	45	93
VM	65	100	36	73

JR	60	85	50	73
JUM LAH	1.010	1.716	865	1.317
RAT A-RAT A	50,5	85,8	43,25	68,55

Tabel diatas adalah table Kalkulasi hasil belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat dilihat perbedaan nilai/angka pada tiap kelas

Analisis Data Tes

Selanjutnya data - data tersebut di hitung menggunakan rumus uji- t dan hasilnya t = 4,78

Berikut ini adalah penentuan derajat kebebasan dengan rumus:

$$df : n1 + n2 - 2$$

(Shavelson, 1988:247)

$$df: n_1 + n_2 - 2$$

$$: 20 + 20 - 2$$

$$: 40 - 2$$

$$: 38$$

Setelah dilihat pada table apabila df 38 pada :0,05 maka nilai t tabel adalah 1,686

Analisis Statistik

Analisis statistik didasarkan pada kriteria berikut:

Menerima H_0 jika nilai uji-t \leq nilai t pada tabel, dimana $\alpha:0,05$

Menolak H_0 jika nilai uji-t \geq nilai t pada tabel, dimana $\alpha:0,05$

Karena nilai t_hitung = 4,78 dan t_tabel dimana df = 38 pada $\alpha:0,05$

adalah 1,686 maka dengan demikian nilai t_hitung lebih besar dari t_tabel (4,78> 1,686) maka H_0 ditolak H_1 diterima (lihat tabel 6)

Analisis Statistik

Analisis statistik didasarkan pada kriteria berikut:

Menerima H_0 jika nilai uji-t \leq nilai t pada tabel, dimana $\alpha:0,05$

Menolak H_0 jika nilai uji-t \geq nilai t pada tabel, dimana $\alpha:0,05$

Karena nilai t_hitung = 2,44 dan t_tabel dimana df = 24 pada $\alpha:0,05$

adalah 1,711 maka dengan demikian nilai t_hitung lebih besar dari t_tabel (2,44 > 1,711) maka H_0 ditolak H_1 diterima.

Nilai Kritis Distribusi t

df	$t_{0.10}$	$t_{0.05}$	$t_{0.025}$	$t_{0.01}$	$t_{0.005}$
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63, 657
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169

11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
31	1,309	1,696	2,040	2,453	2,744
32	1,309	1,694	2,037	2,449	2,738
33	1,308	1,692	2,035	2,445	2,733

34	1,307	1,691	2,032	2,441	2,728
35	1,306	1,690	2,030	2,438	2,724
36	1,306	1,688	2,028	2,434	2,719
37	1,035	1,687	2,026	2,431	2,715
38	1,204	1,686	2,024	2,429	2,712
39	1,303	1,685	2,023	2,426	2,768

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan cara belajar melalui media kartu bergambar. Dalam penelitian ini menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen diberi perlakuan (treatment) dan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan (treatment). Hasil dari analisis data diatas dengan menggunakan statistik uji-t bahwa media kartu bergambar sangat berdampak positif untuk hasil pembelajaran bahasa Jepang terlihat dari nilai rata-rata sebelumnya sangat kurang yaitu dengan 55,9 dan meningkat menjadi 68. Hal ini ditunjukkan dengan hasil perhitungan hipotesis data, dimana $t\text{-hitung} = 4,78$ lebih besar dari pada $t\text{-tabel} = 1.686$, bahwa penerapan menggunakan media kartu bergambar dapat memudahkan serta meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis huruf Hiragana. Dengan demikian, kartu bergambar merupakan salah satu media alternative yang sangat cocok dan efektif bagi seorang guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran menulis huruf dasar bahasa Jepang yaitu huruf Hiragana.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terdapat perbedaan nilai rata-rata dan cara belajar siswa dikelas sebelum menggunakan media kartu bergambar dan sesudah menggunakan media kartu bergambar, dimana rata-rata hasil belajar siswa meningkat saat menggunakan media kartu bergambar yaitu 68 lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar siswa tanpa menggunakan media kartu bergambar yaitu 55,9.

Media kartu bergambar ini sangat efektif dalam proses belajar mengajar khususnya pelajar bahasa Jepang karena pelajaran yang diberikan akan mudah, menarik, dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan rasa antusias siswa dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2007). *Pengertian Media Gambar*. Bandung: Humaniora
- Maru, M. G., Pikirang, C. C., Ratu, D. M., & Tuna, J. R. (2021). The Integration of ICT in EFL Practices: The Study on Teachers' Perspective in New Normal Era. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(22), 44-67.
- Maru, M. G., Pikirang, C. C., Setiawan, S., Oroh, E. Z. O., & Pelenkahu, N. (2021). The internet use for autonomous learning during COVID-19 pandemic and its hindrances. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 15(18), 65.
- Maru, M. G., & Nur, S. (2020). Applying Video for Writing Descriptive Text in Senior High School in the COVID-19 Pandemic Transition. *International Journal of Language Education*, 4(3), 408-419.
- Maru, M. G., Tamowangkav, F. P., Pelenkahu, N., & Wuntu, C. (2022). Teachers' perception toward the impact of platform used in online learning communication in the eastern Indonesia. *International Journal of Communication and Society*, 4(1), 59-71.
- Maru, M. G., Ratu, D. M., & Dukut, E. M. (2018). The Use the T-Ex Approach in Indonesian EFL Essay Writing: Feedbacks and Knowledge Exploration.
- Najoan, F.R. (2019). "Pola Lafal Bunyi Khusus Bahasa Jepang Pada Tuturan Pembelajaran Bahasa Jepang Di Indonesia". Di Publikasikan Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Kampus UMY Terpadu Vol.3, No.2. <https://journal.umy.ac.id/index.php/jje/article/view/6891>
- Rakian, Sandra. (2020). Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Praktis Pada Karyawan Objek Wisata Sumaru Endo Kecamatan Remboken. *EDUPRENEUR*. Vol. 3, No. 1 Maret 2020 <http://repo.unima.ac.id/3017/1/1812-4087-1-SM.pdf>
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian: Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development*. Jambi: PUSAKA.
- Shavelson. (1998). *Metode Statistika*. Tarsito: Bandung Surabaya.
- Sompotan, Amelia G.Y. (2021). Analisis Setsuzokujoshi Dalam Kalimat Bahasa Jepang. *Syntax Literature: Jurnal Ilmiah Indonesia*. Vol.6, No. 5 mei 2021 <https://www.jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php/syntax-literate/article/view/2725>
- Sugiyono. (2010). *Hipotesis Penelitian*. Jakarta: Rajawali
- Sugiyono. (2010: 108). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif*

Kuantitatif & RND. Bandung:
ALFABETA