

KEMAMPUAN MENGUASAI KOSAKATA MELALUI MEDIA LAGU “KUTSU” DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG

Tribuana Tunggal Dewi Pongilatan¹, Fince L. Sambeka², Sharly F. Lensun³
*Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Manado,
Tondano, Indonesia*
Email: tribuanapongilatan@gmail.com

Abstrak : Kemampuan Menguasai Kosakata Melalui Media Lagu Kutsu Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Tondano. Media merupakan salah satu alternative sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam mempelajari kosakata terutama kosakata Bahasa Jepang. Lagu dapat dijadikan sebagai salah satu media yang cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar mengajar selain mudah di ingat lagu juga bisa di putar di segala situasi dan kondisi. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Jepang, dengan adanya pengajaran menggunakan media lagu diharapkan siswa dapat menguasai kosakata Bahasa Jepang dengan baik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, serta teknik penelitiannya adalah pengolahan data berdasarkan uji T. Dari hasil pre-test dan post-test diperoleh nilai hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai pada kelas eksperimen adalah 45,961 sedangkan pada kelas control adalah 40,846 dan dari hasil hipotesis pengujian dengan menggunakan statistic uji T diperoleh hasil dimana $T_{hitung} = 1,7 > T_{tabel} = 1,6$ yang berarti hasil nilai belajar siswa menggunakan media lagu lebih tinggi daripada siswa yang tidak menggunakan media lagu. Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan ternyata pembelajaran menggunakan media lagu dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Katakunci : *Media, Kosakata, media lagu, kutsu, Kosakata Bahasa Jepang.*

Abstract : Ability to Master Vocabulary through the Medium of Kutsu Songs in Learning Japanese at SMA Negeri 1 Tondano. Media is one of the alternatives as an effective learning tool in learning vocabulary, especially Japanese vocabulary. Songs can be used as one of the most effective media to improve teaching and learning outcomes in addition to being easy to remember songs that are also played in all situations and conditions. Therefore, this study aims to improve student learning outcomes in Japanese language learning, with teaching using song media, it is hoped that students can master Japanese vocabulary well. The method used in this research is an experimental method, and the research technique is data processing based on the T test >. Higher than sswa who do not use the medium of the song. Based on the results of the research above, it can be concluded that learning using song media can improve student learning outcomes.

Keywords : *Media, Vocabulary, song media, kutsu, Japanese Vocabulary.*

PENDAHULUAN

Bahasa ialah lambang bunyi yang digunakan oleh kelompok Masyarakat dengan tujuan berkolaborasi, membangun hubungan, serta mengenali diri (Kridalaksana 2008:24). Bahasa Jepang ialah Bahasa yang dminati oleh penduduk Indonesia di jaman sekarang ini tidak hanya Bahasa Inggris saja. Bahasa Jepang juga merupakan Bahasa kedua dalam pembelajaran. Sudah menjadi hal yang berarti, selain menjadi tujuan tersendiri bagi para siswa untuk menggunakannya sebagai bahan dalam mewujudkan komunikasi dengan seseorang yang menggunakan Bahasa Jepang dan juga alat yang membangun sebuah komunikasi antar bangsa sebagai rangka kerjasama (Maru, Pikirang, Ratu & Tuna, 2021; Maru, Pikirang, Setiawan, Oroh & Pelenkahu, 2021). Pembelajaran Bahasa Jepang adalah proses belajar mengajar yang bertujuan agar pelajar memiliki kemampuan berkomunikasi (communicative) dengan menggunakan bahasa lisan dan tulisan sedekat mungkin dengan kemampuan kemahiran bahasa Jepang dengan penutur asli (Maru & Nur, 2020; Maru, Tamowangkay, Pelenkahu & Wuntu, 2022). Untuk dapat berkomunikasi dengan baik para pelajar perlu mempelajari aturan-aturan yang berlaku pada bahasa sasaran tersebut seperti fonetik, fonologi, kosakata, kata bahasa, tulisan/huruf dan lain-lain. (Lensus, 2014:14).

Pembelajaran mempunyai misi penting dalam pencapaian pembelajaran, dengan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan untuk mewujudkan sekolah akan menjadi sebuah instansi formal. (Kaunang, Meyny S.C. (2021)

Pemahaman kosakata merupakan faktor penting dalam menguasai pengetahuan

berbahasa. Kosakata memiliki peran penting dalam pembelajaran sebab menguasai kosakata sangat penting dalam kemampuan berbahasa. Semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang maka semakin bagus tingkat pemahaman orang itu dalam Bahasa yang dia pelajari (Maru, Ratu & Dukut, 2018). Berdasarkan observasi kurang lebih tiga bulan pada saat peneliti mengajar langsung sekaligus melakukan PPL, didapati bahwa siswa kurang berminat belajar bahasa Jepang. Masalah ini dikarenakan kurangnya pemahaman kosakata siswa dalam proses belajar mengajar bahasa Jepang, sehingga siswa sulit untuk mengerti soal yang diajukan kepada siswa. Situasi ini dikarenakan pengajar kurang dalam menggunakan metode media dalam mengajar dengan kata lain pengajar mengajar monoton atau mengajar dengan menggunakan metode ceramah, sehingga siswa jenuh dan akhirnya menjadi bosan dalam mengafal kosakata.

Penggunaan media bagi siswa agar siswa mampu dalam mewujudkan ide-ide baru dan dapat mengambil untung dari suatu yang sudah ada dan digunakan dalam bentuk dan versi lainnya yang bermanfaat dalam kehidupan. (Pardaus, Rudy (2019). Strategi belajar mengajar perlu di kelas karena strategi ini memungkinkan pendidik untuk membuat lingkungan belajar yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Strategi yang dipilih oleh pendidik harus menjadi salah satu yang meyakinkan siswa bahwa mereka dapat belajar. Selain itu, strategi belajar mengajar yang dapat memanfaatkan potensi siswa secara maksimal. (Toliwongi, Mariam 2021:2).

Dalam suatu proses mengajar perlu juga mengembangkan strategi belajar yang

kreatif agar jangan sampai siswa bosan saat menggunakan media dalam proses pembelajaran. Peran media dalam pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Jepang, banyak media yang bisa digunakan untuk pembelajaran. Seperti melalui buku, komik, anime, drama dan lagu-lagu berbahasa Jepang.

Media tidak lain adalah menyampaikan pesan. Media pendidikan berfungsi untuk membantu pendidik untuk memperkaya wawasan anak didik untuk lebih mudah memahami pembelajaran. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa media merupakan alat bantu dalam proses pengajaran, yang digunakan oleh pendidik/guru untuk mengajar peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. Lagu dapat dijadikan sebagai salah satu sarana pembelajaran Bahasa asing yang paling efektif, khususnya untuk pembelajaran Bahasa Jepang. Menggunakan lagu akselerator akan menyenangkan menyenangkan karena siswa tidak hanya dapat mendengarkan lagu tetapi juga belajar kosakata melalui lagu yang direkam dalam lagu yang mereka dengarkan.

Mempelajari kosakata melalui lagu sangat efektif. Karena ketika kosakata mempunyai irama atau yang bermusik membuat kita cepat untuk menghafal kosakata. Tetapi memilih lagu harus tepat karena tidak mungkin mendengarkan lagu dengan cepat dan tidak ada tata Bahasa yang baik dan benar untuk siswa yang baru belajar Bahasa Jepang. Oleh karena itu, perlu bagi guru untuk memilih lagu yang cocok untuk proses pembelajaran di sekolah, khususnya untuk pembelajaran bahasa Jepang.

Lagu memainkan peran penting. Sebuah lagu bias membuat seseorang senang, sedih,

marah, atau bahkan bersemangat. Kesatuan lirik dan kombinasi timbre yang baik menciptakan harmoni yang sangat enak untuk didengarkan. Lagu sebagai sarana ekspresi pribadi untuk menyampaikan nilai-nilai universal atau pesan tentang nilai-nilai. Hal ini juga tercemur dari kuatnya pengaruh lagu negara kolonial yang menjajah suatu negara berakar kuat dibenak para pemukim dari generasi ke generasi, untuk dinyanyikan dalam aksi-aksi tertentu. (Aror, Susanti 2021:6)

Penulis memilih media lagu sebagai media pembelajaran karena media lagu sangat efektif dan mudah digunakan dalam berbagai situasi, seperti ketika kita senang kita mendengarkan lagu, kita sedih mendengarkan lagu, kita di jalan, memasak, membersihkan rumah dll, lagu bisa menjadi teman bagi kita. Selain sangat mudah digunakan lagu juga sangat mudah dihafal hanya dengan mendengarkannya berulang kali, baik itu lagu berbahasa Indonesia, Inggris, maupun Jepang. Lagu-lagu Jepang yang menarik dan mudah dipahami dapat memotivasi siswa untuk belajar Bahasa Jepang. Semakin banyak mendengarkan lagu-lagu Jepang semakin Anda terbiasa mendengar kosakata Bahasa Jepang.

Secara tidak langsung, siswa dapat menghafal kosakata lagu dan menerapkan kosakata yang dipelajari pada pelajaran lainnya bunpo, dan lain-lain, ketika menemukan kata yang sama seperti dalam lagu siswa dapat dengan mudah menafsirkan kalimat.

Telah begitu banyak penelitian-penelitian terdahulu yang mempelajari tentang kosakata dengan menggunakan media sebagai alat, hanya saja masih banyak kekurangan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian-penelitian terdahulu untuk itu penelitian ini dilakukan juga untuk

menutupi kekurangan-kekurangan dari penelitian terdahulu.

Terkait dalam penelitian ini, penulis memilih lagu “Kutsu (sepatu)” dari penyanyi aslinya “Tulus” yang di terjemahkan kedalam bahasa Jepang oleh ‘hiroaki kato’. Dia adalah seniman yang berasal dari jepang tapi berkewargaan Indonesia. *kutsu* sendiri terkenal dikalangan anak muda di negara Indonesia, Jepang, dan masih banyak negara lainnya. Maka demikian penulis memilih lagu tersebut.

Lagu kutsu “sepatu” bercerita tentang dua orang yang saling menyukai atau yang ingin bersama tapi tidak bisa bersatu. Tulus sang pencipta mengibaratkan hubungan tersebut dengan sepasang Sepatu. Lagu sepatu sendiri bukan hanya untuk pasangan yang sedang jatuh cinta, tapi untuk pasangan sahabat, saudara dan orang lain yang digambarkan sebaga penggalan lirik ‘kita ingin bersama tapi tidak bisa’ lirik lagu kutsu memiliki makna universal, sehingga siapapun yang mendengarkan kagu ini daparmemahami makna lirik dan tentang apa lagu tersebut dari sudut pandang mereka. Alasan penulis memilih lagu kutsu karena lagu ini memiliki kesinambungan yang sama dengan pembelajaran buku Nihongo kira-kira bab 25, terdapat kosakata-kosakata yang dipelajari di buku pelajaran dalam lirik lagu kutsu sehingga penulis memilih lagu tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti akan meneliti dan mempelajari kemampuan penguasaan kosa kata kutsu dalam pembelajaran Bahasa jepang di SMA negeri 1 Tondano.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu. Studi kuasi eksperimental adalah upaya untuk memasukkan kelompok control dan kelompok eksperimen untuk menemukan hubungan sebab akibat, tetapi pemilihan kedua kelompok tidak acak dan kedua kelompok hadir secara alami. (Nursalam 2003:89).

	Pre-tes		
Kelompok eksperimen	T ₁	X	T ₁
Kelompok kontrol	T ₂		T ₂

Untuk melaksanakan metode ini peneliti mengadakan percobaan terbadap kelompok ekssperimen dan kelompok control. Pembelajaran kelompok kontrol akan menerapkan metode ceramah, sedangkan pembelajaran kelompok eksperimen akan menggunakan media lagu, dengan materi yang sama diambil dari buku belajar yang digunakan di SMA Negeri 1 Tondano yaitu nihonggo kirakira.

Teknik Pengumpulan data.

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan cara:

Sebelum memasuki bahan ajar, terlebih dahulu dilakukan pre test di kelas ekperimen untuk memastikan bahwa siswa telah mempelajari bahan ajar yang disediakan. Kedua, menggunakan media music untuk memberikan materi pembelajaran untuk kelas eksperiential.

Ketiga, pada akhir kegiatan pembelajaran, kelas eksperimen menyelesaikan tes lanjutan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini tidak langsung dijalankan. Data yang di kumpulkan sementara dan data yang ada dapat dianalisis untuk memudahkan kesimpulan dan pemahaman. Prosedur analisis data adalah sebagai berikut.

Yang pertamama adalah memasukkan data dari tes pertama dan tes kedua dari dua kelas ke dalam spreadsheet, mencocokkannya dengan uji T, dan kemudian menghitung skor rata-rata untuk setiap kelas.

Data dianalisis dengan menggunakan rumus uji-t. Berikut ini adalah rumus uji-t oleh Shavelson (1981:424).

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

Dimana:

- \bar{x}_1 : Nilai rata-rata dari kelas eksperimen
 - \bar{x}_2 : Nilai rata-rata dari kelas kontrol
 - n_1 : Jumlah total siswa kelas eksperimen
 - n_2 : Jumlah total siswa kelas kontrol
 - s_1 : Kalkulasi variansi dari kelompok eksperimen
 - s_2 : Kalkulasi variansi dari kelas kontrol
- Analisis statistik yang didasarkan pada kriteria berikut ini yang bertujuan menolak atau menerima hipotesis 0:
 Menerima H_0 jika nilai uji T \leq nilai T pada tabel, dimana $\alpha : 0,05$
 Menolak H_0 jika hasil uji T \geq nilai T pada tabel, dimana $\alpha : 0,05$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian menggunakan multimedia Lagu dalam meningkatkan kemampuan menguasai kosakata bahasa Jepang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Tondano kelas XII Gabungan Tahun ajaran 2020/2021. Data ini diambil melalui rata-rata hasil awal dan hasil akhir terlihat pada table di bawah ini:

Hasil nilai awal dan nilai akhir kelas eksperimen

NO	NAMA	TEST AWAL (T1)	TEST AKHIR (T2)	GAIN (T2-T1)
1	ZK	24	89	65
2	SR	26	76	50
3	AP	24	78	54
4	VS	34	95	67
5	MR	22	57	35
6	GM	23	48	25
7	IS	35	87	52
8	RL	34	80	46
9	GS	28	69	42
10	QM	26	69	43
11	QH	24	68	44
12	AP	28	81	53
13	EK	24	49	25
14	MS	29	91	62
15	AP	24	67	43
16	MT	27	75	48
17	LR	25	73	48
18	GK	19	54	35
19	AS	17	56	39
20	JR	26	63	37
21	MS	35	100	64
22	KT	25	80	55
23	YM	26	74	48

24	NM	32	65	33
25	JM	33	80	47
26	IS	31	72	41
JUMLAH		701	1896	1195
RATA-RATA		26,96154	72,92308	45,96154
STANDAR DEVIASI		4,77896	13,57033	10,87559
SKOR MINIMUM		17	48	25
SKOR MAXIMUM		35	100	65
VARIANS		22,83846	184,1538	118,2785

24	IB	25	75	50
25	NS	33	63	30
26	PP	31	60	29
JUMLAH		678	1740	1062
RATA-RATA		26,07692	66,92308	40,84615
STANDAR DEVIASI		6,590436	12,781	10,29005
SKOR MINIMUM		13	44	25
SKOR MAXIMUM		40	94	65
VARIANS		43,43385	163,3638	105,8954

Hasil nilai awal dan nilai akhir kelas kontrol

NO	NAMA	PRETEST (T1)	POSTTEST (T2)	GAIN (T2-T1)
1	RW	24	59	35
2	HP	24	49	25
3	TP	27	67	40
4	RT	27	68	41
5	MM	26	69	43
6	MA	23	63	40
7	ML	23	77	54
8	SA	20	56	36
9	AK	19	52	33
10	MT	19	44	25
11	DT	32	82	50
12	GS	22	64	42
13	IT	28	80	52
14	MT	25	66	41
15	DT	40	88	48
16	GS	40	65	25
17	PA	26	85	59
18	CS	36	75	39
19	HS	18	55	37
20	VX	19	61	42
21	AP	13	48	35
22	TM	29	75	46
23	MM	29	94	65

Analisis Data

Untuk menentukan apakah akan menolak atau menerima H_0 maka digunakan rumus uji-t ialah:

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

$$\bar{x}_1 = 45,96$$

$$\bar{x}_2 = 40,84$$

Untuk menentukan standar deviasi dan varian digunakan rumus sebagai berikut:

$$S_1 = \sqrt{\frac{\sum(x_1 - \bar{x}_1^2)}{n-1}}$$

$$S_2 = \sqrt{\frac{\sum(x_2 - \bar{x}_2^2)}{n-1}}$$

$$S_1^2 = 118,27$$

$$S_2^2 = 105,89$$

Selanjutnya diaplikasikan ke dalam rumus uji-t

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left\{ \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right\}}} \\
 &= \frac{45,96154 - 40,84615}{\sqrt{\frac{(26-1)118,27 + (26-1)105,89}{26+26-2} \left\{ \frac{1}{26} + \frac{1}{26} \right\}}} \\
 &= \frac{5,12}{\sqrt{\frac{(25)118,27 + (25)105,89}{52-2} \frac{2}{26}}} \\
 &= \frac{5,12}{\sqrt{\frac{2956,96 + 2647,38}{50} 0,076}} \\
 &= \frac{5,12}{\sqrt{\frac{5604,34}{50} 0,076}} \\
 &= \frac{5,12}{\sqrt{(112,0868) 0,076}} \\
 &= \frac{5,12}{\sqrt{8,52}} \\
 &= \frac{5,12}{2,99} \\
 &= 1,712
 \end{aligned}$$

Jadi nilai $t_{hitung} = 1,712$

Berikut ini adalah penentuan derajat kebebasan (degrees of freedom) atau dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 df &: n_1 + n_2 - 2 \\
 &(Shavelson, 1988:247) \\
 df &: n_1 + n_2 - 2 \\
 &: 26 + 26 - 2 \\
 &: 52 - 2 \\
 &: 50
 \end{aligned}$$

Setelah dilihat pada tabel apabila df 50 pada $\alpha:0,05$ maka nilai t_{tabel} adalah **1.675**

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 $t_{hitung} = 1,712$ dan t_{tabel} dimana df = 50 pada $\alpha : 0,05$ adalah 1.675 maka dengan demikian nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($1,7 > 1,6$) maka H_0 ditolak H_1 diterima.

Dengan demikian hipotesis dapat diterima yaitu penggunaan media lagu dalam meningkatkan kemampuan menguasai kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pengajaran menggunakan media lagu, dalam metode ini memakai satu grup eksperimen dan satu grup kontrol dimana yang grup eksperimen diberi perlakuan dan yang grup kontrol tidak diberi perlakuan. Hasil dari analisis data dengan menggunakan statistik uji t nampak bahwa, media lagu sangat berdampak positif bagi hasil belajar mata pelajaran bahasa Jepang dilihat dari nilai rata-rata kelas sebelumnya sangat kurang yakni 40,846 dapat ditingkatkan menjadi 45,961. Hal ini ditunjukkan dengan hasil perhitungan hipotesis data, dimana $t_{hitung} = 1,712$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 1.675$, dengan demikian bahwa menguasai kosakata dengan menggunakan media lagu merupakan salah satu alternatif penting dan efektif yang harus diterapkan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengenalan kosakata bahasa Jepang.

Hasil pengamatan pada penelitian ini menunjukkan bahwa siswa menyenangi proses pembelajaran dengan menggunakan media lagu. Rasa senang terhadap suatu pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa cukup senang dan semangat dalam belajar sambil bernyanyi, walaupun masih banyak kekurangan dikarenakan mereka yang sebelumnya belum pernah merasakan pembelajaran dengan menggunakan media lagu ini. Dari penerapan media lagu sebagaimana yang telah dijelaskan, media lagu ini telah memberi dampak yang positif terhadap kemampuan belajar siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat di lihat dari perolehan nilai awal siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan media lagu.

Sebelum mengambil hasil penelitian, peneliti telah melakukan survei awal terlebih dahulu sebanyak dua kali. Survei dilakukan dengan cara memberikan pembelajaran secara langsung (ceramah) dan memberikan pelajaran menggunakan media lagu dengan memperdengarkan lagu yang telah di pilih, lalu memberikan kosakata dari lagu yang dipakai dalam buku pelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk menghafal kosakata yang di berikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum diajarkan menggunakan media lagu dan sesudah diajarkan menggunakan media, dimana rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media lagu yaitu 45,961, lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar

siswa yang diajarkan tanpa menggunakan aplikasi luvlingua yaitu 40,846.

Kedua, media lagu sangat efektif digunakan dalam pembelajaran menguasai kosakata bahasa Jepang dan juga dapat digunakan kapan saja di mana saja dalam pembelajaran kosakata.

Ketiga, hasil statistik dapat dilihat bahwa $t_{hitung} = 1,712$ sedangkan $t_{tabel} = 1.675$. Ini berarti $t_{hitung} = 1,712 > t_{tabel} = 1.675$, sehingga tolak H_0 dan terima H_1 , dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media lagu lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa tanpa diajarkan menggunakan media lagu.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2016). Teknik Pengumpulan Data. 175.
- Aror, S. (2021). Metode Mnemonik Dalam Lagu Sebagai Alternatif Pembelajaran Bahasa Jepang Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, Vol.06, no. 05.
- Kaunang, M. S. (Mei 2021). *Penerapan Manajemen Pembelajaran Seni Musik Pada Masa Pandemi Studi Kasus Di SMA Manado Independent (MIS)*. Manado: Vol. 6. No 5 .
- Kridalaksana. (2008). Pengertian Bahasa. *Pengertian Bahasa Menurut Para Ahli*, 24.
- Kumalasari, N. (2011). Efektivitas Media Lagu Dalam Meningkatkan

- Penguasaan Hiragana. *Lib Unnes*, 1-139.
- Lensun, S. (2015). Pembelajaran Empat Keterampilan Berbahasa. *Kompetensi Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Seni*, 13(1).
- Maru, M. G., Pikirang, C. C., Ratu, D. M., & Tuna, J. R. (2021). The Integration of ICT in ELT 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., Tamowangkay, 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.
- Pardaus, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Sistem Pendingin Siswa Kelas XI SMK Negeri Merauke Provinsi Papua. Vol. 7 No 3.
- Shambawa, B. (2012). *Penggunaan Pendekatan Problem Posing pada siswa*. Tondano : Unima.
- Suharsmi. (2010). *Instrumen Pengumpulan Data*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Toliwongi, M. (2021). Strategi Pembelajaran Bahasa Jepang "Kaiwa". *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, Vol. 6.