

Analisis Efektivitas Media Aplikasi Globallang dalam Pembelajaran Bahasa Jepang: Sebuah Studi Kasus di SMA Negeri 1 Remboken

Prisca Jackqualine Djae^{1*)}, Sandra Rakian², Sherly F. Lensun³

¹²³⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa & Seni, Universitas Negeri Manado, Indonesia.

^{*)} Corresponding Author: prischadjae06@gmail.com

Sejarah Artikel:

Dimasukkan: 23 Oktober 2023

Derivisi: 23 November 2023

Diterima: 12 Februari 2024

KATA KUNCI

Efektivitas,
Media Aplikasi Globallang,
Pembelajaran,
Bahasa Jepang.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media aplikasi Globallang dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Remboken. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen. 20 orang siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Remboken menjadi objek penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation*). Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji-t. Hasil dari penelitian ini yaitu nilai t_{hitung} yang diperoleh sebesar $24,798 > 2,109$ dan nilai signikansi $0,000 < 0,05$ yang artinya nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} , dan perhitungan lembar respon siswa melalui angket hasil diperoleh sebesar 86,1 yang artinya berada pada kriteria sangat kuat. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dari nilai pretest dan posttest dan juga respon siswa terhadap penggunaan aplikasi Globallang. Maka dari itu, penggunaan media aplikasi Globallang dalam pembelajaran bahasa Jepang pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Remboken dapat dikatakan efektif.

KEYWORDS

Effectiveness,
Globallang Application Media,
Learning,
Japanese Language.

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of Globallang application media in Japanese language learning at SMA Negeri 1 Remboken. This research used quantitative research method with experimental design. 20 students from the 11th grade at SMA Negeri 1 Remboken became the object of this research. Data collection was carried out by adapting the ADDIE development model (*Analysis, Design, Development, Implementation*). The data analysis techniques used were validity test, reliability test, normality test and t-test. The results of this study are the calculated t_{count} obtained of $24.798 > 2.109$ and the significance value of $0.000 < 0.05$ which means that the calculated t_{count} is greater than the t_{table} value, and the calculation of the student response sheet through the questionnaire results obtained at 86.1 which means it is in very strong criteria. It can be concluded that there is a significant increase in pretest and posttest scores and also student responses to the use of Globallang application. Therefore, the use of Globallang application media in Japanese language learning for the 11th grade students at SMA Negeri 1 Remboken can be concluded as an effective learning media.

PENDAHULUAN

Bahasa adalah suatu pesan yang diungkapkan dengan bentuk ekspresi sebagai alat komunikasi di berbagai aktivitas manusia dan pada situasi yang berbeda, Devitt & Hanley (2006). Sejalan dengan itu, Wardhaugh (2011) juga mengemukakan bahwa bahasa yang merupakan alat komunikasi manusia bersistem simbol-simbol bunyi yang arbitrer. Dapat disimpulkan bahwa bahasa berarti lambang suara yg dipergunakan oleh gerombolan masyarakat menggunakan tujuan berkolaborasi, membentuk hubungan, dan mengenali diri.

Di Indonesia, minat terhadap Bahasa Jepang terus meningkat dari waktu ke waktu. Bahasa Jepang tidak hanya dipandang sebagai bahasa asing biasa, tetapi juga menjadi bagian integral dari budaya populer (Huda, dkk., 2022). Banyak orang di Indonesia tertarik untuk mempelajari Bahasa

Jepang karena faktor-faktor seperti anime, manga, film Jepang, dan kecintaan terhadap budaya Jepang secara keseluruhan (Saputra, dkk., 2023). Sebagai hasilnya, sekolah-sekolah bahasa Jepang dan kursus privat semakin banyak bermunculan di seluruh negeri. Bahasa Jepang juga menjadi mata pelajaran yang populer di berbagai institusi pendidikan.

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. Untuk dapat berkomunikasi dengan baik para pelajar perlu mempelajari aturanaturan yang berlaku pada bahasa sasaran tersebut seperti fonetik, fonologi, kosakata, kata bahasa, tulisan/huruf dan lain-lain. (Lensun, 2014:14). Keterampilan berbahasa sendiri antara lain terdiri dari menulis, membaca, mendengar, dan berbicara. Agar bisa menguasai keterampilan berbahasa wajib menguasai berbagai kosakata yang banyak. Keterampilan bahasa yang dimiliki seseorang tentu saja bergantung pada kualitas kosakata yang dimilikinya. Jika lebih banyak kosakata yg kita miliki, merupakan suatu hal yang mungkin bahwa kita memiliki keterampilan berbahasa yang baik.

Agar supaya membantu terselenggaranya kegiatan belajar mengajar yang kondusif, maka kiprah guru memiliki peran penting. Dalam pengembangan pengalaman belajar, pengajar tidak berperan menjadi satu-satunya sumber belajar yg bertugas pada pemberian bahan belajar bagi peserta didik, akan tetapi yg lebih krusial merupakan bagaimana memfasilitasi agar peserta didik belajar, yaitu dengan berbagai media belajar. Media merupakan segala hal yang dapat menjadi perantara. Media sendiri dapat bersifat visual juga non-visual. Tentunya, media yang bagus adalah yang memiliki kedua sifat tersebut dan dapat melengkapi satu sama lain. Penggunaan media dalam pembelajaran mempunyai peran sangat penting untuk menunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar (Munadi, 2010:54).

Berdasarkan observasi awal penulis, permasalahan yang sering muncul adalah kurangnya kreativitas guru. Di lain sisi saat ini banyak muncul aplikasi chatting, aplikasi bisnis, aplikasi foto, aplikasi video dan banyak lagi. Sekarang, banyak ditemui siswa yang lebih memilih bermain dengan aplikasi *handphone* mereka dari pada fokus akan pelajaran dari di sekolah. Hal ini juga ditemui oleh penulis dalam observasi awal di SMA Negeri 1 Remboken saat sedang melakukan proses pembelajaran lapangan. Melihat kesenjangan ini, maka penulis melihat bahwa *handphone* terlebih khusus *smartphone* dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran, termasuk ke dalam pembelajaran Bahasa Jepang, jika siswa diarahkan menggunakan aplikasi yang tepat. Salah satu contohnya adalah aplikasi Globallang.

Aplikasi Globallang adalah suatuaplikasi yang dirancang khusus untuk pelajar guna mempermudah menghafal kosakata bahasa Jepang. Aplikasi Globallang dikembangkan untuk membantu pembelajaran agar lebih mudah dan praktis bagi pelajar. Ketika menggunakan aplikasi ini pelajar dapat dengan mudahnya menghafal suatu pelajaran/ kosakata baru, karena kosakata didalam aplikasi tersebut sudah di urutkan sesuai kategori dan dengan mudahnya bisa di ulangi. Dengan menerapkan media ini dalam pembelajaran diharapkan bisa memberi pengaruh yang baik bagi minat, serta penguasaan bahasa bagi para pembelajar bahasa Jepang.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dirancang untuk mengukur seberapa efektif dampak Aplikasi Globallang sebagai media dalam proses pembelajaran bahasa Jepang pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Remboken. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam bidang ilmu pendidikan Bahasa Jepang terutama dalam bidang media pembelajaran Bahasa Jepang. Peneliti juga berharap agar penelitian ini dapat menjadi acuan untuk penelitian serupa di masa mendatang.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Experimen merupakan metode percobaan untuk melakukan pembuktian kepada suatu hipotesis tertentu dan bermakna belajar untuk berbuat, sebab itulah dapat dimasuka pada metode pembelajaran Sagala (2006). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media aplikasi Globallang pada kegiatan belajar mengajar bahasa Jepang dalam hal meningkatkan kemampuan kosakata serta pemahaman bahasa Jepang pada peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Remboken. Sebanyak 20 siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Remboken menjadi sumber data dalam penelitian ini.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi

(ADDIE). Pada tahap Analisis, dilakukan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa yang akan menjadi target pengguna media aplikasi global Bahasa Jepang, serta pencarian referensi teori terkait penelitian.

Selanjutnya, pada tahap Perancangan, dilakukan konsultasi dengan guru di SMA Negeri 1 Remboken, menetapkan materi pembelajaran Bahasa Jepang tingkat dasar, merancang media aplikasi global, dan menyusun instrumen berupa soal pretest dan posttest. Pada tahap Pengembangan, dilakukan penggunaan produk media pembelajaran berupa aplikasi global Bahasa Jepang, serta validasi oleh ahli materi dan media, yaitu guru Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Remboken. Selanjutnya, tahap Implementasi melibatkan penerapan langsung kepada sampel, di mana aplikasi global Bahasa Jepang diuji coba kepada 20 siswa kelas XI SMA Negeri 1 Remboken dalam dua pertemuan. Terakhir, pada tahap Evaluasi, dilakukan penilaian kuantitatif berdasarkan hasil pretest dan posttest, serta tanggapan siswa terhadap efektivitas media aplikasi global dalam pembelajaran Bahasa Jepang. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif, untuk menggambarkan data dengan lebih mudah dimengerti. Data yang diperoleh meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji-t, yang semuanya mendukung validitas dan reliabilitas instrumen penelitian.

HASIL PENELITIAN

Berikut disajikan hasil temuan peneliti terhadap terkait efektivitas media aplikasi Globallang dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Remboken.

Hasil Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-test dan post-test. Pre-test digunakan untuk mendapatkan data pengetahuan bahasa Jepang siswa sebelum digunakannya Globallang dan Post-test digunakan untuk mendapatkan data pengetahuan bahasa Jepang siswa sesudah aplikasi Globallang digunakan. Hasil tes yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-Test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1	AP	24	85
2	AL	26	90
3	AU	24	88
4	EP	34	82
5	FL	22	75
6	JW	23	92
7	KP	35	86
8	LT	34	88
9	MM	28	76
10	MP	26	82
11	NT	24	74
12	NL	28	84
13	OP	30	90
14	RB	45	78
15	RR	28	88
16	SG	32	75
17	SS	38	78
18	TS	40	85
19	TP	25	78
20	YG	42	80
Total		566	1574
Nilai Rat-rata		30.4	82.7
Nilai Terendah		22	74
Nilai Tertinggi		45	92

Berdasarkan data pada Tabel 1, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada pengetahuan bahasa Jepang siswa sesudah digunakannya aplikasi Globallang sebagai media dalam proses pembelajaran. Nilai rata-rata siswa yang awalnya (pada pre-test) hanya 30,4 meningkat menjadi 82.7 pada post-test. Hal yang sama juga terjadi pada nilai terendah dan nilai tertinggi pada post-test yang lebih besar dari pada post-test. Nilai ini kemudian diklasifikasikan menggunakan tabel klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 2. Klasifikasi Nilai Pre-Test and Post-Test

No.	Interval	Kriteria
1	91-100	Sangat Baik
2	81-90	Baik
3	71-80	Cukup Baik
4	61-70	Kurang Baik
5	<60	Tidak Baik

Berdasarkan data tabel klasifikasi nilai, diketahui bahwa seluruh siswa berada pada kriteria Tidak Baik. Setelah digunakannya aplikasi Globallang sebagai media pembelajaran, terlihat bahwa seluruh siswa tidak lagi berada pada kriteria tidak baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan setelah digunakannya aplikasi Globallang sebagai media pembelajaran Bahasa Jepang.

Hasil Uji Validitas

Hasil Uji dilihat dari nilai corrected item-total correlation, nilai ini kemudian dibandingkan dengan nilai r tabel yang dihitung pada signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi. Nilai r tabel dihitung dengan menggunakan analisis derajat kebebasan (degree of freedom) yaitu dengan rumus $df = n-2$ dimana n adalah jumlah responden. Suatu instrumen dikatakan valid apabila nilai korelasi $r_{hitung} > r_{tabel}$, sebaliknya jika nilai korelasi $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen tersebut tidak valid. Dengan demikian, nilai $df = (n-2 = 20-2) = 18$. Hasil pengujian validitas untuk setiap variabel ditampilkan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Item Pertanyaan	R_{hitung}	R_{tabel}	Kesimpulan
X1	0,353	0,254	Valid
X2	0,300	0,254	Valid
X3	0,172	0,254	Valid
X4	0,544	0,254	Valid
X5	0,587	0,254	Valid
X6	0,350	0,254	Valid
X7	0,447	0,254	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 10 tersebut, semua item pada angket menunjukkan efektivitas media aplikasi global dalam pembelajaran Bahasa Jepang valid karena semua indeks nilai R hitung lebih besar dari nilai R tabel sebesar 0,254. Sehingga hasil dari uji validitas dari semua variabel ditelusuri menunjukkan bahwa uji validitas sesuai dengan pernyataan yang ada dalam metode analisis.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui seberapa baik alat pengukur memiliki keandalan dalam mengukur suatu dimensi. Pengukuran ini dilakukan untuk mengukur reliabilitas dengan menggunakan statistik Cronbach's Alpha (α). Suatu variabel yang dianggap reliabel jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$. Hasil pengujian Reliabilitas dapat dilihat dalam tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas (*Reliability Statistics*)

Cronbach's Alpha	N of Items
.507	8

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa hasil uji reliabilitas dari masing-masing variabel memiliki Cronbach's Alpha $> 0,60$ sehingga dapat disimpulkan bahwa pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner yang dibagikan kepada responden memiliki tingkat reliabilitas yang baik sehingga pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner dapat dijadikan sebagai instrument penelitian. Makalah hasil dari uji reliabilitas dinilai sesuai dengan pernyataan yang ada dalam metode analisis data.

Hasil Uji t

Data yang diperoleh dari pretest dan posttest digunakan untuk membandingkan dua jenis data yang berasal dari subjek penelitian yang sama. Berikut ini adalah hasil dari uji t:

Tabel 5. Hasil Uji t Paired Samples Test

	Paired Differences				T	Df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Pre-Test Eksperimen – Post-Test Eksperimen	-52.30000	9.43175	2.10900	-56.71419	-47.88581	24.798	19	.000

Berdasarkan perhitungan, diketahui bahwa nilai t hitung yang diperoleh sebesar $24,798 > 2,109$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai t dengan derajat kebebasan (df) 19, yang menghasilkan angka 2,109 untuk taraf signifikansi 5%. Hal ini berarti nilai t hitung lebih besar dari t tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara 20 nilai yang diperoleh dari pretest dan posttest. Melalui penggunaan media aplikasi global dalam pembelajaran Bahasa Jepang, terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata Bahasa Jepang tingkat dasar bagi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Remboken.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan selama 2 hari, dengan menggunakan 2 jam pelajaran. Hari pertama diawali dengan pretest untuk mengetahui kemampuan kosakata siswa dalam mata pelajaran bahasa Jepang sebelum diberikan perlakuan. Selesai pretest dilanjutkan dengan pengenalan tentang aplikasi Globallang dengan cara memberikan penjelasan bagaimana cara mendownload aplikasi, cara menggunakan aplikasi dan diberikan materi tentang kosakata yang ada di aplikasi Globallang. Kemudian di hari kedua masih dengan pemberian materi tentang kosakata dan setelah itu dilanjutkan dengan posttest untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan, dan terakhir siswa diberikan angket/kuisisioner untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media aplikasi Globallang.

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Remboken sebelum menggunakan aplikasi Globallang masih sangat rendah. Dibuktikan dengan nilai pretest yang diperoleh dari 20 siswa tidak ada yang diatas nilai KKM. Nilai terendah 22 dan nilai tertinggi hanya 45, sehingga nilai rata-rata adalah 30.4. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Remboken setelah menggunakan aplikasi Globallang mengalami peningkatan yang signifikan, karena yang awalnya nilai rata-rata 30,4 meningkat menjadi 82,7. Nilai terendah 74 dan nilai tertinggi 92. Hal ini dibuktikan dengan uji data menggunakan perhitungan *Paired Sampel T-Test* menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh sebesar $24,798 > 2,109$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan derajat kebebasan (df) 19, maka nilai t_{tabel} sebesar 2,109 dengan taraf signifikansi 5%. Menurut dari nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} , sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa dapat disimpulkan bahwa pretest dan posttest memiliki peningkatan yang signifikan. Oleh karena itu, penggunaan media aplikasi Globallang dalam pembelajaran bahasa Jepang pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Remboken bisa dikatakan berhasil.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi Globallang dalam pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Remboken telah membawa dampak yang signifikan. Hasil pretest menunjukkan bahwa penguasaan kosakata Bahasa Jepang sebelum

penggunaan aplikasi masih rendah, dengan nilai rata-rata hanya 30,4. Namun, setelah melalui proses pembelajaran dengan aplikasi tersebut, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan, dengan nilai rata-rata meningkat drastis menjadi 82,7. Hasil uji statistik juga menegaskan bahwa perbedaan antara nilai pretest dan posttest adalah signifikan secara statistik. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi global telah berhasil meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 1 Remboken. Selain itu, penelitian ini memberikan dorongan bagi pengajar untuk lebih memvariasikan media dan metode pengajaran guna meminimalisir kejenuhan siswa dan meningkatkan minat belajar mereka. Demikian pula, siswa diharapkan dapat lebih aktif dan kreatif dalam memilih serta memanfaatkan media baru dalam proses belajar, khususnya dalam penguasaan kosakata Bahasa Jepang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Diucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam proses penyusunan tulisan ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

KONFLIK KEPENTINGAN

Para penulis menyatakan bahwa mereka tidak memiliki konflik kepentingan.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Banun, F. B. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Aplikasi Handphone Bahasa Jepang Berbasis Android Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Di SMAN 4 Malang. *Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Brawijaya*.
- Dani, A., Rahayu, N., & Yohani, A. M. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizlet Sebagai Media Pembelajaran Kanji. *Skripsi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau, Pekanbaru*.
- Depdiknas (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Emzir. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers. Departemen Pendidikan Nasional.
- Huda, A. N., Ummah, A. K., Salmah, N., Rismawati, R., & Raharja, A. T. (2022). Perkembangan Gaya Hidup Remaja Terhadap Perilaku Imitasi di Kalangan Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 7(3), 215-229.
- Lensun, S. (2014). Pembelajaran Empat Keterampilan Berbahasa. *Kompetensi Jurnal Ilmiah Bahasa dan Seni*.
- Mariyana, R. (2015). Proses Pembelajaran SMA Berbasis Modern. *Jurnal Modern Learning*.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Jakarta: Alfabeta.
- Munadi, Y. (2010). *Media Pembelajaran : sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nazruddin, S. H. (2011). Android (Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android). *Informatika, Bandung*.
- Pardaus, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Sistem Pendingin Siswa Kelas XI SMK Negeri Merauke Provinsi Papua.
- Pratama, A., Yordania, Harisin, R., & Halim, A. (2013). Penelitian Keefektifitasan Pembelajaran Kanji Bahasa Jepang Menggunakan Mobile Phone Berbasis Android dan IOS. *Computer Science Department School of Computer Science, Binus University*.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Riduwan. (2011). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sagala, S. (2008). *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saputra, D., Firdaus, R. N., Amelia, Y. O., Fajrianti, W. N., & Supriyono, S. (2023). Wibunisme: Apakah bukti fanatisme menurunkan nasionalisme di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 25(3), 131-143.
- Sirait, M. (2021). Aplikasi Tiktok Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang. *Skripsi PBJ FBS UNIMA*.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Soenardi, S. (1998). *Dasar Proses dan Efektivitas Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, F. (2016). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Biologi SMA Berbasis Android Untuk Bekal Menghadapi UAN Di SMP Islam Bakti Surakarta. *Jurnal Teknologi Informasi*.
- Suryani, N. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Toliwongi, M. (2021). Strategi Pembelajaran Bahasa Jepang "Kaiwa". *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2.
- Uyanto, S. (2009). *Pedoman Analisis Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu.