

## Efektivitas Permainan Mencocokkan Kanji Berdasarkan Piktograf dan Story Dalam Meningkatkan Penguasaan Kanji Di SMA Negeri 7 Manado

Siti Nur Haliza Makahenggeng<sup>1\*)</sup>, Sherly F. Lensun<sup>2</sup>, Ruty J. Kapoh<sup>3</sup>

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

<sup>\*)</sup> Corresponding Author: [halizamakahenggeng649@gmail.com](mailto:halizamakahenggeng649@gmail.com)

### Sejarah Artikel:

Dimasukkan: 27 Februari 2024

Derivisi: 22 April 2024

Diterima: 21 Juni 2024

KATA KUNCI	ABSTRAK
Pembelajaran Kanji, Piktograf dan story, Media Pembelajaran, Bahasa Jepang.	Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas permainan mencocokkan kanji berdasarkan metode piktograf dan story pada siswa kelas XII Bahasa di SMA Negeri 7 Manado. Metode kuantitatif dengan desain pre-eksperimental digunakan untuk mengukur perubahan dalam pemahaman kanji sebelum dan sesudah perlakuan. Proses penelitian melibatkan 25 siswa yang dipilih secara purposive sampling. Data dikumpulkan melalui tes pre-test dan post-test yang terdiri dari 20 soal. Analisis menggunakan uji-t menunjukkan peningkatan signifikan dari nilai pre-test (rata-rata 13,44) ke post-test (rata-rata 19,04), dengan peningkatan sebesar 5,6. Hasil uji statistik menunjukkan $t_{hitung}$ (16,92) yang jauh melebihi $t_{tabel}$ (1,71), menegaskan penerimaan hipotesis penelitian. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa metode permainan mencocokkan kanji berdasarkan piktograf dan story efektif dalam meningkatkan pemahaman kanji siswa, serta mendorong motivasi, kreativitas, dan partisipasi dalam proses pembelajaran. Penemuan ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metode pembelajaran huruf kanji yang lebih efektif dan dapat menjadi pedoman bagi peneliti masa depan.

KEYWORDS	ABSTRACT
Kanji Learning, Pictographs and stories, Learning Media, Japanese	This study aims to evaluate the effectiveness of kanji matching game based on pictograph and story method in class XII Language students at SMA Negeri 7 Manado. Quantitative method with pre-experimental design was used to measure changes in kanji comprehension before and after treatment. The research process involved 25 students who were selected by purposive sampling. Data was collected through pre-test and post-test consisting of 20 questions. Analysis using the t-test showed a significant increase from the pre-test score (mean 13.44) to the post-test (mean 19.04), with an increase of 5.6. The statistical test results showed a $t_{count}$ (16.92) that far exceeded the $t_{table}$ (1.71), confirming the acceptance of the research hypothesis. Thus, this study shows that the kanji matching game method based on pictographs and stories is effective in improving students' kanji comprehension, as well as encouraging motivation, creativity, and participation in the learning process. This finding makes an important contribution to the development of more effective kanji learning methods and can serve as a guideline for future researchers.

### PENDAHULUAN

Metode pembelajaran merupakan salah satu faktor kunci yang sangat mempengaruhi keberhasilan anak didik dalam proses belajar-mengajar. Menurut Hamdayama (2022), metode mengajar tidak hanya sekadar sebagai cara atau jalan yang harus dilalui dalam mengajar, tetapi juga sebagai alat untuk memotivasi siswa agar dapat mengaplikasikan pengetahuannya dalam

memecahkan berbagai masalah yang dihadapi. Dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran yang sesuai, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta mampu mengemukakan pendapatnya sendiri dalam menghadapi berbagai situasi dan persoalan (Nugraha, 2018; Primayana, 2020). Selain itu, seperti dijelaskan Wahid dkk (2018), metode pembelajaran juga berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan inspiratif bagi siswa, sehingga proses belajar dapat berlangsung lebih efektif dan efisien.

Guru sebagai fasilitator pembelajaran diharapkan memiliki kemampuan untuk mengelola seluruh proses kegiatan belajar-mengajar dengan efektif (Fauzi & Mustika, 2022). Hal ini melibatkan pengetahuan yang mendalam tentang prinsip-prinsip dasar dalam pembelajaran, termasuk pemilihan metode yang sesuai dengan konteks pembelajaran. Sebagai contoh, dalam mempelajari huruf-huruf Jepang, penting bagi guru untuk mengajarkan cara menulis dan mengucapkan huruf-huruf tersebut dengan tepat. Sebagai ilustrasi, kata "kami" dalam bahasa Jepang memiliki beberapa makna yang berbeda, seperti "kertas (紙)", "dewa (神)", dan "rambut (髪)", yang dapat dilihat dari karakter kanji yang berbeda pula. Oleh karena itu, pemahaman tentang pengucapan dan penulisan huruf Jepang serta penggunaan karakter kanji yang tepat sangat penting dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Penguasaan kanji merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Jepang. Oleh karena itu, diperlukan tekad, kesungguhan, dan latihan yang berkelanjutan agar pembelajar dapat menguasainya tanpa kesulitan serta merasakan kepuasan dalam proses pembelajaran. Selain memahami makna dan cara penulisan, penting juga untuk melatih kemampuan menulis kanji secara konsisten. Salah satu metode efektif yang dapat digunakan dalam mempelajari kanji adalah metode piktograf dan cerita (*story*).

Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Badar, Lensun, dan Usuh (2021) dalam penelitiannya yang berjudul *Phyctograf Kanji Dasar Dalam Buku Minna No Nihongo Kanji Edition 1*, menunjukkan bahwa penggunaan metode piktograf dan story dapat memberikan peningkatan signifikan dalam penguasaan kanji. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa kanji terdiri dari tiga unsur, yaitu *On* (bunyi - 音), *Kei* (bentuk - 形), dan *Gi* (arti - 儀), serta memiliki dua cara baca yang berbeda, yaitu *kunyomi* dan *on'yomi*. Piktograf adalah salah satu teknik yang digunakan dalam pembelajaran huruf kanji agar lebih menarik dan menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Lensun (2016) meneliti penguasaan huruf kanji dari beberapa aspek, termasuk cara membaca, menulis, penggunaan dalam kalimat, dan pemahaman huruf kanji setelah menggunakan metode mnemonik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode mnemonik melalui multimedia memberikan dampak positif dalam meningkatkan penguasaan huruf kanji. Nilai ketuntasan tes meningkat secara signifikan dari siklus ke siklus, dimulai dari 10,34% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 13,79% pada siklus II, dan mencapai 31,03% pada siklus III, serta mencapai 72,41% pada post-tes. Dibanding dengan dua penelitian sebelumnya, penelitian ini berfokus pada penguasaan huruf kanji tingkat dasar N5 dengan menggunakan piktograf dan cerita yang terdapat dalam buku ajar mnemonik karya Lensun di SMA Negeri 7 Manado, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain pre-eksperimental.

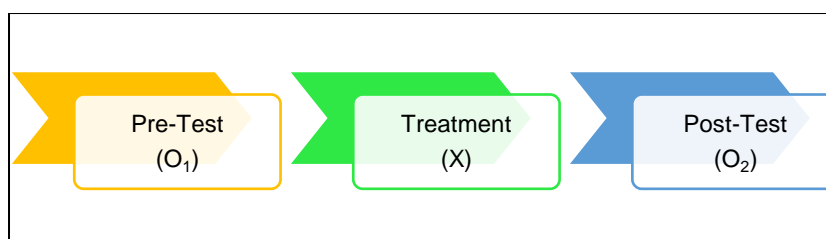
Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dirancang untuk mengevaluasi efektivitas permainan mencocokkan kanji berdasarkan metode piktograf dan story pada siswa kelas XII Bahasa di SMA Negeri 7 Manado. Diharapkan penelitian ini akan memberikan manfaat yang signifikan bagi para pembaca dan penulis, serta menjadi bahan referensi yang berguna bagi peneliti-peneliti masa depan dalam pengembangan metode pembelajaran huruf kanji yang lebih efektif. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi siswa untuk menggunakan berbagai metode dan sumber daya lainnya, seperti aplikasi pembelajaran, guna memperluas pengetahuan mereka dalam mempelajari huruf kanji.

## METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-eksperimental. Menurut Sugiyono (2014), desain pre-eksperimental adalah jenis desain penelitian yang melibatkan hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan. Dalam rancangan one group pretest and post-test design ini, hanya satu kelompok yang diberikan perlakuan

tanpa adanya kelompok kontrol atau kelompok pembanding. Arikunto (2010) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang mengutamakan penggunaan data berupa angka, dari pengumpulan data hingga interpretasi dan penyajian hasilnya. Sementara itu, menurut Creswell (2021), penelitian kuantitatif mewajibkan peneliti untuk menjelaskan hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya. Berdasarkan pemahaman konsep metode kuantitatif menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang menggunakan data angka yang dianalisis dengan menggunakan teknik statistik untuk menginterpretasi hasilnya.

Desain penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan rancangan *one group pretest and post-test*. Proses penelitian ini melibatkan pemberian tes awal (pretes) terlebih dahulu, diikuti dengan memberikan perlakuan berupa pengajaran kanji bahasa Jepang, dan terakhir dilakukan tes akhir (post-test) untuk melihat perubahan yang terjadi setelah pemberian perlakuan.



Gambar 1. Desain Pre-eksperimental

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 7 Manado pada tanggal 24-28 Juli 2023. Populasi yang menjadi fokus penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 7 Manado dengan spesifikasi pada siswa kelas XII jurusan bahasa. Dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, dipilihlah 25 siswa sebagai sampel penelitian. Metode pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes. Tes yang digunakan untuk pre-test dan post-test adalah tes yang sama, terdiri dari 20 nomor yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 10 soal menjodohkan gambar.

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan uji-t (*t-test*). Adapun formula uji-t yang digunakan adalah yang dikutip dari Arikunto (2010):

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}$$

Di mana

Md : Mean dari perbedaan pretes dan post-test

$\sum X^2 d$  : Jumlah kuadrat deviasi

N : Subjek pada sampel

d.b : Derajat kebebasan

## HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis melakukan tes terhadap 25 siswa kelas XII bahasa di SMA Negeri 7 Manado pada tahun ajaran 2022/2023. Tes dilakukan dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kanji berdasarkan piktograf dan story, yang dilaksanakan sebanyak tiga kali perlakuan. Materi yang diajarkan kepada siswa adalah "kanji N5". Sebelumnya, beberapa siswa belum pernah mempelajari materi ini, sehingga penguasaan kanji siswa sebelum pembelajaran dianggap nol.

Hasil analisis tes penguasaan kanji ini terdiri dari pretes dan posttest. Tes terdiri dari 20 soal, di mana setiap soal bernilai satu. Oleh karena itu, nilai ideal yang dapat diperoleh apabila semua jawaban benar adalah 20. Nilai pretes dan post-tes yang diperoleh siswa dalam penelitian ini akan diuraikan pada bagian berikutnya.

Tabel 1. Hasil nilai *pretes* dan *post-test*

NOMOR	NAMA	NILAI PRETES / 20	NILAI POST-TEST / 20
1.	A	17	20
2.	B	13	20
3.	C.P	14	20
4.	C.Y	17	20
5.	C.R	17	20
6.	C.S	15	20
7.	D.N	15	20
8.	D.S	14	18
9.	F	11	17
10.	G	12	18
11.	I	12	18
12.	J. S	15	18
13.	J.M	15	20
14.	J. N	14	18
15.	J. L	14	18
16.	K	16	20
17.	M.K	16	20
18.	M.M	12	18
19.	N. D	17	20
20.	N. L	16	20
21.	N. R	12	18
22.	S. R	14	18
23.	S. L	18	20
24.	Y	14	17
25.	Z	16	20

Pada data *pretes*, nilai siswa berkisar antara 11 hingga 18. Sebanyak satu siswa memperoleh nilai 11, empat siswa memperoleh nilai 12, satu siswa memperoleh nilai 13, enam siswa memperoleh nilai 14, empat siswa memperoleh nilai 15, empat siswa memperoleh nilai 16, dan empat siswa memperoleh nilai 17. Satu siswa juga memperoleh nilai tertinggi, yaitu 18. Sementara itu, pada data *post-test*, nilai siswa berkisar antara 17 hingga 20. Dua siswa memperoleh nilai 17, sembilan siswa memperoleh nilai 18, dan empat belas siswa memperoleh nilai tertinggi, yaitu 20.

Tabel 2. Analisis hasil *pretes* dan *posttest*

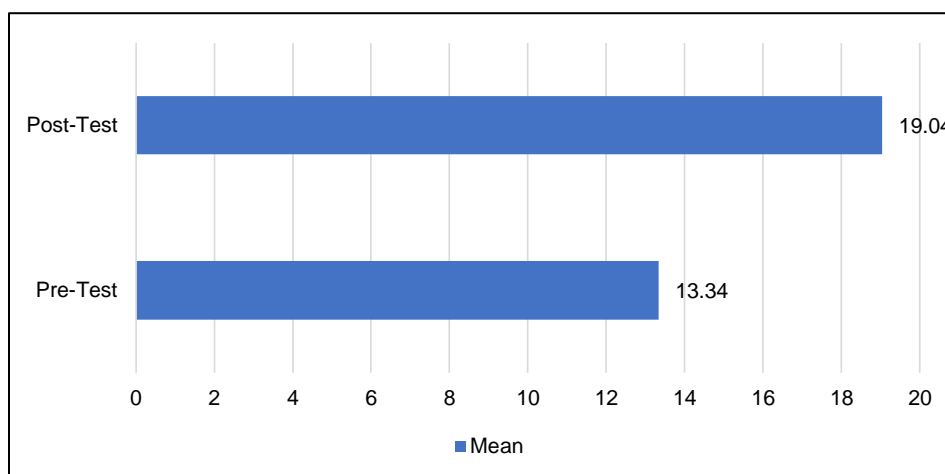
SUBJEK (N)	PRETES (X)	POST-TEST (Y)	d= Y-X	Xd (d-Md)	$Xd^2$
1.	17	20	3	-1,4	1,96
2.	13	20	7	2,6	6,76
3.	14	20	6	1,6	2,56
4.	17	20	3	-1,4	1,96
5.	17	20	3	-1,4	1,96
6.	15	20	5	0,6	0,36
7.	15	20	5	0,6	0,36
8.	14	18	4	-0,4	0,16
9.	11	17	6	1,6	2,56
10.	12	18	6	1,6	2,56
11.	12	18	6	1,6	2,56
12.	15	18	3	-1,4	1,96
13.	15	20	5	0,6	0,36
14.	14	18	4	-0,4	0,16
15.	14	18	4	-0,4	0,16
16.	16	20	4	-0,4	0,16

17.	16	20	4	-0,4	0,16
18.	12	18	6	1,6	2,56
19.	17	20	3	-1,4	1,96
20.	16	20	4	-0,4	0,16
21.	12	18	6	1,6	2,56
22.	14	18	4	-0,4	0,16
23.	18	20	2	-2,4	5,76
24.	14	17	3	-1,4	1,96
25.	16	20	4	-0,4	0,16
$\Sigma N=25$	$\Sigma X=366$	$\Sigma Y=476$	$\Sigma f=110$		$\Sigma Xd^2=41,7$

Menurut Nurgiyantoro (1995), untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil tes, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut. Pertama, mencari rata-rata (*mean*) nilai tes awal (pretes) dan tes akhir (post-tes) dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$\bar{X} \text{ atau } \bar{Y} = \frac{\Sigma X \text{ atau } \Sigma Y}{n}$$

di mana  $\bar{X}$  atau  $\bar{Y}$  merupakan nilai rata-rata pre-tes atau post-test,  $\Sigma X$  atau  $\Sigma Y$  adalah jumlah total nilai tes awal atau tes akhir, dan  $n$  adalah jumlah peserta tes. Dengan langkah-langkah tersebut, data hasil tes dapat diolah dan dianalisis secara sistematis dan didapatkan hasil pre-test dan post seperti tergambar dalam grafik di bawah ini:



Gambar 2. Grafik Hasil pre-tes dan post-tes

Berdasarkan informasi yang diberikan, dilakukanlah analisis terhadap hasil pretes dan post-test yang diperoleh dari metode yang disarankan oleh Nurgiyantoro (1995). Rata-rata nilai pretes ( $\bar{X}$ ) yang diperoleh adalah 13,44, sedangkan rata-rata nilai post-test ( $\bar{Y}$ ) adalah 19,04. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai dari sebelum pelaksanaan tes (pretes) ke setelah pelaksanaan tes (post-test).

Peningkatan nilai ini menunjukkan efektivitas dari proses pembelajaran atau intervensi yang dilakukan. Semakin besar perbedaan antara nilai rata-rata pretes dan post-test, semakin efektif pula proses pembelajaran atau intervensi tersebut. Dalam konteks ini, terlihat bahwa terdapat peningkatan signifikan dari nilai pretes ke post-test, yang menunjukkan bahwa pembelajaran atau intervensi yang dilakukan memberikan dampak positif terhadap peserta tes. Namun, untuk lebih memahami signifikansi peningkatan tersebut, perlu juga diperhatikan faktor lain seperti skala penilaian, perbedaan individual antara peserta tes, serta faktor-faktor lain yang mungkin memengaruhi hasil tes. Selain itu,

perlu juga dilakukan analisis statistik yang lebih mendalam untuk mengetahui kekuatan dan signifikansi peningkatan tersebut secara lebih akurat.

Setelah memperoleh hasil nilai rerata tes awal dan akhir, maka perlu dilakukan perhitungan terhadap taraf signifikansi dari *treatment* yang telah dilakukan. Menurut Arikunto (2010) rumus yang digunakan untuk menghitung taraf signifikansi perbandingan antara t-tabel dan t-hitung. Formula yang digunakan untuk menghitung taraf signifikansi adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}$$

Di mana

Md : Mean dari perbedaan pretes dan post-test

$\sum X^2 d$  : Jumlah kuadrat deviasi

N : Subjek pada sampel

d.b : Derajat kebebasan

Pertama-tama perlu dilakukan dulu perhitungan terhadap perbedaan antara tes awal dan akhir melalui formula berikut ini:

$$Md = \frac{\sum d}{n} = \frac{110}{25} = 4.4$$

Setelah diperoleh Md, maka dilakukan perhitungan taraf signifikansi

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}$$

$$t = \frac{4.4}{\sqrt{\frac{41.7}{600}}}$$

$$t = \frac{4.4}{0.26}$$

$$t = 16.9$$

Untuk memastikan efektivitas penelitian ini, penulis melakukan uji hipotesis dengan mengajukan hipotesis kerja ( $H_k$ ) dan menetapkan kriteria pengujian:

- $H_k$  akan diterima jika nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$ , yang dalam kasus ini adalah 16,92 yang melebihi 1,71. Ini menunjukkan bahwa hipotesis kerja dapat diterima.
- $H_k$  akan ditolak jika nilai  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$ , yang dalam kasus ini tidak terjadi karena  $16,92 > 1,71$ .

Dengan demikian, penelitian ini menggunakan taraf signifikansi sebesar 5% dengan derajat kebebasan (d.b) sebanyak  $(N-1) = 25-1 = 24$ , menghasilkan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,71. Hal ini menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada nilai  $t_{tabel}$  ( $16,92 > 1,71$ ). Maka, dapat kita permainan mencocokkan kanji berdasarkan piktoğraf dan story dalam efektif meningkatkan penguasaan kanji di SMA Negeri 7 Manado

## PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan tiga perlakuan yang berbeda untuk mempelajari penguasaan kanji di kalangan siswa kelas XII SMA Negeri 7 Manado. Perlakuan pertama menggunakan metode konvensional di mana siswa dihadapkan dengan beberapa kanji yang ditulis di papan tulis untuk dihafal, diikuti dengan pemberian tes terdiri dari 20 soal. Perlakuan ini menunjukkan variasi kemampuan siswa, termasuk penggunaan handphone selama proses pembelajaran, yang kemudian diatasi dengan pengumpulan handphone sebelum proses pembelajaran dimulai.

Perlakuan kedua menggunakan pendekatan pictograf dan cerita untuk mengajarkan kanji. Siswa diperlihatkan gambar yang menyerupai kanji dan diberikan potongan-potongan kertas yang harus dipasangkan dengan gambar yang sesuai. Perlakuan ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang fokus, dengan siswa aktif bertanya tentang materi kanji N5.

Perlakuan ketiga melibatkan penggunaan buku panduan "Buku Ajar Mnemonik Kanji" oleh Lensun (2016) untuk menjelaskan materi kanji kepada siswa. Buku tersebut menyediakan materi yang lengkap tentang kanji Jepang, termasuk cara baca, cara penulisan, dan dilengkapi dengan gambar serta tes akhir setiap babnya. Pembelajaran menggunakan buku ini berjalan lancar, dengan siswa menunjukkan kinerja yang lebih baik dan suasana kelas yang menyenangkan.

Selain itu, penelitian ini mencoba menguji efektivitas metode pictograf dan cerita dalam pembelajaran kanji, dengan hasil peningkatan signifikan dalam penguasaan kanji sebelum dan setelah menggunakan metode tersebut. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya oleh Badar, Lensun, dan Usuh (2021), yang menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan penguasaan kanji. Analisis data menunjukkan peningkatan nilai siswa setelah pembelajaran, dengan dua siswa mencapai nilai 17, sembilan siswa mencapai nilai 18, dan empat belas siswa mencapai nilai sempurna 20 pada post-tes.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di SMA Negeri 7 Manado, rata-rata nilai tes awal diperoleh sebesar 13,44, sedangkan rata-rata nilai tes akhir adalah 19,04. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan sebesar 5,6 antara nilai pretes dan post-test. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa nilai t-hitung sebesar 16,92, dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan (d.b) sebesar 24, sedangkan nilai t-tabel adalah 1,71. Dengan demikian,  $t_{hitung}$  yang lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $16,92 > 1,71$ ) menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode permainan mencocokkan kanji berdasarkan pictograf dan story di SMA Negeri 7 Manado efektif dalam memudahkan siswa dalam mempelajari kanji. Selain itu, penggunaan metode ini juga terbukti dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Di ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam proses penyusunan tulisan ini, terutama untuk orang tua dan teman-teman yang telah memberikan doa dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung.

## KONFLIK KEPENTINGAN

Para penulis menyatakan bahwa mereka tidak memiliki konflik kepentingan.

## REFERENSI

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta
- Badar, N. J., Lensun, S. F., & Usuh, E. J. (2021). Phycotograf Kanji Dasar Dalam Buku Minna No Nihongo Kanji Edition 1. *KOMPETENSI*, 1(02), 255-260. <https://doi.org/10.36412/kjibs.v9i2.2668.q1494>.
- Creswell, J. W. (2021). *A concise introduction to mixed methods research*. SAGE publications.

- Dewanty, V. L., Kusriani, D., & Putri, R. A. (2022). Literature Review: Penggunaan komik dalam pembelajaran bahasa asing untuk pengembangan media ajar bahasa Jepang berfokus pada bentuk dan tampilan komik. *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*, 10(1), 1-10. <https://doi.org/10.15294/chie.v10i1.48541>.
- Fauzi, S. A., & Mustika, D. (2022). Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran di kelas v sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 2492-2500. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.5113>.
- Hamdayama, J. (2022). *Metodologi pengajaran*. Bumi Aksara.
- Komarudin, R., & Noor, R. R. (2017). Analisis Perancangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Mengenal Bahasa Jepang. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 13(1), 12-20.
- Lensun, S. F. (2016). Peningkatan Penguasaan Kanji dengan Met Ode Nemonik melalui Multimedia. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(1), 107-117. <https://doi.org/10.21009/BAHTERA.151.010>.
- Munqidzah, Z. (2014). Model Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Diponegoro Tumpang. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1(1), 20-32. Diakses dari <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JIBS/article/view/332>.
- Nelson, A. 2017. *Kamus Kanji Modern Jepang Indonesia*. Jakarta: Kesaint Blanc Indah.
- Nugraha, W. S. (2018). Peningkatan kemampuan berpikir kritis dan penguasaan konsep IPA siswa SD dengan menggunakan model problem based learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 115-127. <https://doi.org/10.17509/eh.v10i2.11907>.
- Padmadewi, N. N. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Bahasa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Di Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 4(1). <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v4i1.4893>.
- Primayana, K. H. (2020). Menciptakan Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah Dengan Berorientasi Pembentukan Karakter Untuk Mencapai Tujuan Higher Order Thingking Skill (HOTS) Pada Anak Sekolah Dasar. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 3(2), 85-92.
- Saifudin, A. (2017). Penggunaan manga humor dalam pembelajaran bahasa dan penelitian bahasa Jepang. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 2(2), 99-113.
- Sari, N. L. M., Sadyana, I. W., & Suartini, N. N. (2021). Pembelajaran Bahasa Jepang di Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) Bulan Palapa Desa Landih Bangli. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 7(1), 42-53.
- Satriani, F. B., Sutiyarti, U., & Wahyuningsih, R. (2022). Analisis Metode Pembelajaran 4C dalam Pembelajaran Daring Bahasa Jepang Kelas X Bahasa SMAN 1 Batu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 8(1), 45-56. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v8i1.41177>.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Toliwongi, M. (2021). Strategi Pembelajaran Bahasa Jepang "Kaiwa". *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(5), 2336-2345.
- Usoh, E. J. (2016). Learning Hiragana And Katakana With Mnemonics By Using Digital Tools Application. *Teaching and Researching Technology Enhanced Language Learning*, 50.
- Wahid, A. H., Muali, C., & Mutmainnah, M. (2018). Manajemen kelas dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif; upaya peningkatan prestasi belajar siswa. *Al-Fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(2), 179-194. <http://dx.doi.org/10.31958/jaf.v5i2.1106>.