

**EFEKTIVITAS PERMAINAN BINGO TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA KATAKANA
SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 TARIK TAHUN AJARAN 2022/2023**

Sandy Kharisma Deo Anugerah

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Sandy.19006@mhs.unesa.ac.id

Dra. Nise Samudra Sasanti, M.Hum.

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
nisesamudra@unesa.ac.id

Abstrak

Ditemukan adanya keresahan dalam proses pembelajaran serta kesulitan dalam mempelajari huruf katakana serta kesulitan dalam membaca huruf katakana siswa kelas XI IPA 8 SMA Negeri 1 Tarik. Hal tersebut dapat mempengaruhi keefektifan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu penelitian ini mengusulkan media permainan bingo sebagai solusi untuk mengatasi keluhan dan kesulitan siswa dalam pembelajaran tersebut. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas permainan bingo dan respon siswa mengenai pembelajaran huruf katakana. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian pre-experimental design berjenis one-group prettest posttest design. Populasi yang ditentukan adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tarik tahun ajaran 2022/2023, dengan sampel yang diambil seluruh siswa kelas XI IPA 8. Data yang ditentukan pada penelitian ini adalah hasil dari pretest, posttest, dan angket. Hasil analisis t hitung adalah $10,128 > 2,028$ atau $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara efektivitas permainan bingo, terhadap kemampuan belajar katakana. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima artinya permainan bingo efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca katakana. Hasil Skala Likert analisis angket respon siswa dari seluruh butir berada pada kategori sangat kuat pada kategori 80%-100% dengan nilai sebesar 81,801%. Dapat disimpulkan permainan Bingo efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca katakana, serta mendapatkan respon yang positif dari siswa.

Kata Kunci : *Permainan Bingo, Membaca, Katakana*

Abstract

It was found that there was unrest in the learning process as well as difficulties in learning katakana letters and difficulties in reading katakana letters of students in class XI IPA 8 SMA Negeri 1 Tarik. This can affect the effectiveness of the learning process. Therefore, this research proposes bingo game media as a solution to overcome students' complaints and difficulties in learning. The purpose of this research is to find out the effectiveness of bingo game and students' response about learning katakana letters. This type of research is quantitative research with pre-experimental design research method of one-group prettest posttest design. The population determined was the XI grade students of SMA Negeri 1 Tarik in the academic year 2022/2023, with the sample taken all students of XI IPA 8. The data determined in this study were the results of the pretest, posttest, and questionnaire. The results of the t analysis were $10.128 > 2.028$ or $t \text{ count} > t \text{ table}$, so it can be concluded that there is a significant influence between the effectiveness of bingo games, on the ability to learn katakana. This means that H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that bingo games are effective in improving katakana reading skills. The Likert Scale results of student response questionnaire analysis of all items are in a very strong category in the 80%-100% category with a value of 81.801%. It can be concluded that Bingo game is effective in improving the ability to read katakana, as well as improving the ability to read katakana.

Keywords: *Bingo Game, Reading, Katakana*

要旨

クラス XI IPA 8 SMA Negeri 1 Tarik の生徒には、カタカナ文字の学習における困難やカタカナ文字を読むことの困難と同様に、学習プロセスにおける不安があることがわかった。これは学習プロセスの効果に影響を与える可能性がある。そこで本研究では、生徒の不満や学習上の困難を克服するための解決策として、ビンゴゲームメディアを提案する。この研究の目的は、ビンゴゲームの効果とカタカナ文字の学習に関する生徒の反応を調べることである。このタイプの

研究は、一群事前事後テストデザインの事前実験デザインの研究方法による量的研究である。本研究で得られたデータは、事前テスト、事後テスト、アンケートの結果である。t 分析の結果は、 $10.128 > 2.028$ または $t_{\text{数}} > t_{\text{表}}$ であり、ビンゴゲームの効果がカタカナ学習能力に有意に影響すると結論づけられる。つまり、 H_0 は棄却され、 H_a は受け入れられ、ビンゴゲームはカタカナ読みの能力向上に効果的であることを意味する。全項目の学生回答アンケートのリッカート尺度の分析結果は、81.801%の値で、80%~100%のカテゴリーで非常に強いカテゴリーであった。このことから、ビンゴゲームはカタカナ読みの能力向上に効果的であると結論。

キーワード: ビンゴゲーム、読み、カタカナ。

PENDAHULUAN

Efektivitas secara umum merupakan cara mengunjukkan tingkat keberhasilan tercapainya suatu tujuan yang ditentukan sebelumnya ataupun hasil yang telah ditargetkan. Maka dari itu efektivitas menjadi faktor penting dalam suatu pelajaran karena dapat menentukan tingkat keberhasilan suatu metode pembelajaran.

Sesuatu dapat dikatakan efektif apabila hal tersebut memiliki pengaruh yang timbul dan memperoleh hasil setelah kegiatan terlaksana. Menurut Sudjana (1990:50) Efektivitas merujuk pada pencapaian keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, serta meraih hasil yang optimal.

Sedangkan Mukhid (2021:43) berpendapat bahwa efektivitas sebagai temuan penelitian yang mengunjukkan ketidakpuasan terhadap pelaksanaan pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, perlu dijelaskan secara rinci bagaimana pembelajaran sebaiknya dijalankan, dengan memberikan rekomendasi dan perbaikan yang didukung oleh alasan-alasan mendasar.

Tujuan dalam penelitian ini yakni untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan permainan bingo pada proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca katakana siswa kelas XI IPA 8 SMA Negeri 1 Tarik. Pada proses kegiatan pembelajaran dikelas terdapat beberapa hal yang terlibat yakni berupa kegiatan menulis, kegiatan mendengar dan salah satu kegiatan penting lainnya yaitu kegiatan membaca. Membaca merupakan kegiatan penting karena dalam proses kegiatan pembelajaran dibutuhkan kegiatan membaca pada setiap prosesnya. Contoh seperti membaca catatan yang telah diberikan pengajar, membaca materi di papan tulis, atau membaca di media pembelajaran lainnya.

Pengertian membaca memiliki cakupan yang luas, Aminuddin (2013:15) mengungkapkan bahwa membaca adalah tindakan memberikan respons karena saat membaca seseorang pertama kali melihat huruf sebagai representasi suara dalam ujaran atau tanda penulisan lainnya. Pada tingkatan pendidikan tingkatan apapun pelajar diajarkan untuk membaca, baik dalam bentuk kata maupun dalam

bentuk kalimat. Kemampuan membaca siswa dapat ditingkatkan dengan cara berlatih terus menerus.

Tarigan (2013:12) menyatakan bahwa dalam membaca memerlukan keterampilan bersifat mekanis (mechanical skills) yang dianggap berada pada urutan yang lebih rendah (lower order), aspek ini memuat

- 1) Mengenalkan huruf;
- 2) Mengenalkan unsur-unsur linguistik (fonem/grafem, kata, frase, pola klausa, kalimat, dan lain-lain.);
- 3) Mengenalkan hubungan/ korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis atau "to bark at print");
- 4) Kecepatan membaca ke taraf lambat.

Mempelajari huruf negara lain menjadi point penting dalam mempelajari bahasa asing. Sebab dalam mempelajari bahasa Jepang, mengenal huruf yang dipergunakan merupakan hal dasar yang harus dipelajari.

Sedangkan menurut Hayashi (1990:72) menjabarkan membaca sebagai berikut :

読むことは、ある言語学際従来から行われてきた最も一般的な言語活動である。

“Membaca merupakan suatu kegiatan bahasa yang sangat umum dilakukan sejak mempelajari bahasa.”

Kemudian Hayashi (1990:72) menambahkan bahwa membaca terbagi ke dalam dua aspek antara lain sebagai berikut:

「読むこと」には二つ側面がある。一つは書かれた文字や文章正しい発音で読めることがどうかという技術的な側面である、もう一つは内容を理解しながら読むこと、いわゆる読解である。

“aktivitas membaca terdiri dari dua bagian. Bagian pertama adalah aspek teknis dapat atau tidaknya membaca huruf dan kalimat yang tertulis dengan membaca pelafalan yang benar. Kemudian bagian yang kedua adalah membaca sambil memahami isi dari sebuah bacaan yang disebut dokkai.”

Mengacu pada pernyataan Hayashi pada penelitian ini menggunakan bagian pertama berupa aspek teknis dapat atau tidaknya membaca huruf dan kalimat

yang tertulis dengan membaca pelafalan yang benar. Sehingga pembahasan penelitian ini yaitu tentang kemampuan membaca huruf katakana pada pembelajar bahasa Jepang sekolah menengah atas. Kemampuan dasar dalam belajar bahasa Jepang salah satunya dapat membaca huruf antara lain hiragana, katakana. maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan media permainan bingo terhadap kemampuan membaca huruf katakana siswa

Fokus pembahasan penelitian ini yaitu tentang kemampuan membaca huruf katakana pada pembelajar bahasa Jepang sekolah menengah atas. Kemampuan dasar dalam belajar bahasa Jepang salah satunya dapat membaca huruf antara lain hiragana, katakana, dan kanji hal tersebut sesuai dengan penjabaran membaca dari Hayashi. Karena tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan media permainan bingo terhadap kemampuan membaca huruf katakana siswa, maka fokus pada penelitian ini adalah membaca huruf katakana.

Katakana adalah suatu jenis huruf kana yang umumnya dipergunakan untuk menulis kata-kata asing, nama orang, tempat, dan sejenisnya. Menurut Iwabuchi (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2007:80-81) menjelaskan bahwa katakana melibatkan karakter huruf seperti ア、イ、ウ、エ、オ、 dan sebagainya.

Contoh penggunaan huruf katakana :

1. Dipergunakan untuk menuliskan nama :
 - a) Romi → ロミ
 - b) Sandy → サンデイ
 - c) Naila → ナイラ
 - d) Sundus → スンヅス
2. Dipergunakan untuk menuliskan nama tempat :
 - a) Indonesia → インドネシア
 - b) Jawa → ジャワ
 - c) Surabaya → スラバヤ
 - d) Pasuruan → パスルアン
3. Dipergunakan untuk menuliskan kata serapan/asing :
 - a) Banana → バナナ
 - b) Papaya → パパイヤ
 - c) Sports → スポーツ
 - d) Tomato → トマト

Katakana dibentuk oleh garis-garis atau coretan-coretan yang bersifat lurus (chokusenteki) yang memiliki karakter penulisan bersudut tajam, sedangkan hiragana dibuat dengan mempergunakan garis-garis atau coretan-coretan yang bersifat melengkung (kyoukusenteki). Salah satu hal yang membedakan katakana dari hiragana adalah bentuk garis-garis ini.

Huruf katakana memiliki peran penting terutama dalam Pendidikan pembelajaran bahasa Jepang, namun

sering kali terjadi para pelajar lebih mengutamakan mempelajari hiragana dan kanji. Oleh karena itu sering terjadi pada pembelajar bahasa Jepang yang mana mereka tidak menyadari manfaat dari huruf katakana. Menurut Matsumoto (2002:5) salah satu fungsi utama dari katakana ialah untuk menandai asal usul kata yang terdapat dalam bahasa Jepang sebagai penekanan, yakni sebagai yang digaris bawahi dalam bahasa Indonesia. Fungsi lain terkait katakana ialah untuk penulisan kata serapan, seperti “table” (teeburu, テーブル) “tie” (tai, タイ) dan “dessert” (dezaato, デザート).

Menurut Hamdani (2011:80) metode pembelajaran merupakan metode yang diterapkan oleh guru untuk berkomunikasi dengan siswa selama proses pengajaran. pembelajaran didefinisikan sebagai strategi atau pendekatan yang diterapkan oleh guru untuk memfasilitasi terjadinya proses belajar pada siswa.

peneliti memutuskan untuk menerapkan metode permainan dalam rangka melakukan penelitian di SMA NEGERI 1 Tarik.

Menurut Suyatno (2005:14), metode permainan adalah pendekatan yang sangat sesuai untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran. Metode permainan menurut Suyatno adalah sebuah cara yang cocok dipergunakan di dalam kegiatan pembelajaran. Metode permainan juga memiliki daya tarik tersendiri. Permainan memiliki unsur kompetitif, di mana terdapat pihak yang akan meraih kemenangan dan pihak yang akan mengalami kekalahan. Dengan menerapkan metode permainan, kemungkinan untuk menguasai kosakata yang sulit juga dapat menjadi lebih mudah.

Dalam konteks pembelajaran, terdapat dua kategori permainan.

- 1). Merujuk pada jenis permainan yang dipergunakan sebagai alat pendidikan.
- 2). Kedua, merupakan jenis permainan yang diterapkan dalam proses pembelajaran dan dimaksudkan secara khusus sebagai permainan tanpa unsur pendidikan yang signifikan (Suyatno, 2005:18). Jenis permainan pertama dipergunakan dalam penelitian ini karena dipergunakan untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik bagi siswa.

Bingo merupakan suatu permainan yang mempergunakan angka-angka yang diacak dan ditempatkan dalam kolom, dan pemain memberi penanda pada nomor tersebut ketika terjadi deretan secara vertikal, horizontal, atau diagonal. Kata Bingo bersumber dari para pemain yang berhasil menuntaskan permainan, sebagai tanda bahwa mereka telah menjumpai pola atau deretan tertentu.

METODE

Jenis penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan menerapkan metode penelitian pre-experimental design. Menurut (Sugiyono,2013:13) Penelitian kuantitatif adalah suatu metode di mana data yang dikumpulkan berbentuk angka-angka, dan analisis data dilakukan dengan mempergunakan metode statistic pre-experimental design.

menurut Sugiyono (2011:111), keadaan terjadi akibat tidak adanya variabel kontrol dan pemilihan sampel tidak dilakukan secara acak. Untuk memperkuat hasil agar lebih akurat maka mempergunakan pre-experimental design berjenis one-group pretset posttest design.

Penelitian ini tidak melibatkan kelompok pembanding, hanya terdapat satu kelompok eksperimen yang akan mendapat perlakuan melalui penggunaan permainan Bingo. Ketika proses pembelajaran berlangsung, pencapaian siswa diukur melalui pemberian pretest dan posttest. Hasil dari kedua ujian ini akan menentukan apakah terdapat pengaruh dan perbedaan yang signifikan pada periode pretest dan posttest diberi treatment.

Menurut Sugiyono, (2013:117) Populasi merujuk pada area generalisasi yang tersusun atas objek atau subjek yang berkualitas dan berkarakter, yang ditentukan oleh peneliti dan menjadi fokus kajian untuk kemudian ditarik kesimpulan. siswa kelas XI IPA 8 SMA NEGERI 1 Tarik tahun ajaran 2022/2023 termasuk populasi pada penelitian ini. Menurut Arikunto (2013:174) Sampel adalah representasi dari keseluruhan populasi yang menjadi fokus penelitian. Sampel pada penelitian sejumlah 37 siswa dari kelas XI IPA 8.

Instrumen Penelitian yang digunakan pada penelitian ini berupa : test (Pretest and posttest) untuk menjawab rumusan masalah yang pertama dan angket atau kuisioner untuk menjawab rumusan masalah kedua

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah yang pertama yakni mengetahui bagaimana efektivitas permainan bingo sebagai pembelajaran huruf katakana tingkat SMA dalam meningkatkan kemampuan membaca katakana siswa, Peneliti mengambil dari hasil puji t agar hipotesis dapat di temukan.

Tabel 4 1 Hasil Uj t

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	sebelum perlakuan	55,7838	37	18,47391	3,03709
	setelah perlakuan	80,0000	37	10,95445	1,80090

Paired Samples Test

		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	sebelum perlakuan - setelah perlakuan	-24,21622	14,54330	2,39090	-29,06519	-19,36724	-10,128	36	,000

Hasil dari uji t di dapatkan nilai t hitung sebesar 10,128. Setelah itu nilai t hitung akan di bandingkan dengan nilai t tabel, dengan mempergunakan taraf signifikan 0,05 atau 5% dengan df 36 yaitu bernilai 2,028. Sehingga dapat diartikan bahwa nilai t hitung > nilai t tabel = 10,128 > 2,028. Dengan demikian, diperoleh simpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar siswa sebelum dan setelah penerapan permainan bingo.

Setelah mendapatkan nilai t hitung yaitu bernilai sebesar 10,128, dan selanjutnya yaitu membandingkan nilai t tabel dengan df 36. Kemudian setelah melakukan perbandingan t hitung dan t tabel tersebut maka hasil hipotesis yang diperoleh t hitung adalah 10,128 > 2,028 atau t hitung > t tabel, sehingga

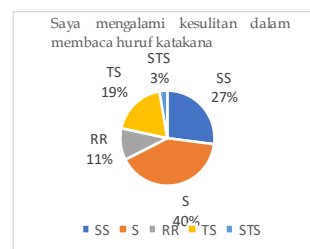
dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara efektivitas permainan bingo , terhadap kemampuan belajar katakana. Dengan demikian, H0 ditolak dan Ha diterima. efektivitas permainan bingo terhadap kemampuan membaca katakana siswa kelas XI SMA NEGERI 1 TARIK bisa dikatakan efektif.

Tabel 4 5 Tabel Jumlah Skor Angket

Soal No.	Penilaian					Jumlah Skor Total
	SS	S	RR	TS	STS	
1	10	15	4	7	1	137
2	25	9	3	0	0	170
3	11	23	3	0	0	156
4	7	21	8	1	0	145
5	9	19	4	4	1	142
6	13	18	4	4	1	158
Jumlah						908

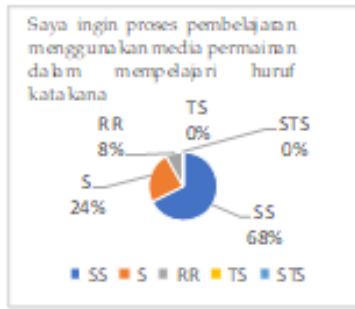
Perhitungan prosentase hasil respon siswa pada tiap butir pernyataan dalam bentuk diagram :

Diagram 4 1 Diagram angket butir 1



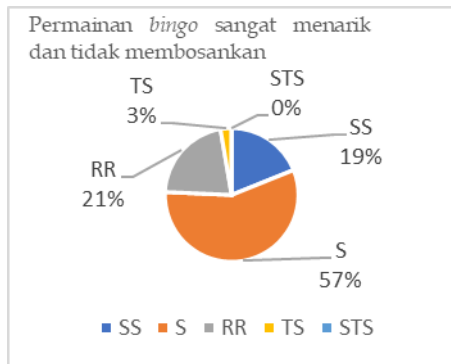
Dari diagram di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 68% siswa setuju bahwa siswa mengalami kesulitan dalam

Diagram 4 3 Diagram Angket Butir 2
membaca huruf katakana. Sedangkan terdapat sebanyak 32% siswa yang menjawab tidak setuju.



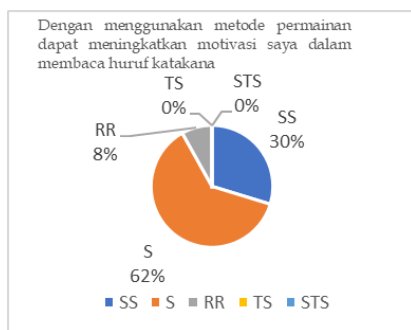
Dari diagram di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 92% siswa setuju bahwa siswa ingin proses pembelajaran menggunakan media permainan dalam mempelajari huruf katakana. Sedangkan terdapat sebanyak 8% siswa yang menjawab tidak setuju.

Diagram 4 4 Diagram Angket Butir 3



Dari diagram di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 93% siswa setuju bahwa menggunakan metode permainan dapat meningkatkan motivasi mereka dalam membaca katakana. Sedangkan terdapat sebanyak 8% siswa yang menjawab tidak setuju.

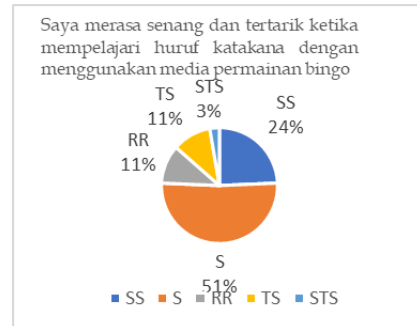
Diagram 4 5 Diagram Angket Butir 4



Dari diagram di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 76% siswa setuju bahwa permainan bingo sangat menarik

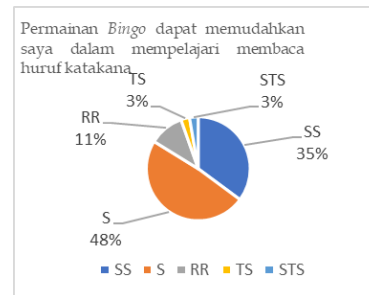
dan tidak membosankan. Sedangkan terdapat sebanyak 24% siswa yang menjawab tidak setuju.

Diagram 4 2 Diagram Angket Butir 5



Dari diagram di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 75% siswa setuju bahwa mereka merasa senang dan tertarik ketika mempelajari huruf katakana. Sedangkan terdapat sebanyak 25% siswa yang menjawab tidak setuju.

Diagram 4 6 Diagram Angket Butir 6



Dari diagram di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 82% siswa setuju bahwa mereka merasa senang dan tertarik ketika mempelajari huruf katakana. Sedangkan terdapat sebanyak 18% siswa yang menjawab tidak setuju.

kemudian menghitung persentase jawaban menggunakan rumus :

Keterangan :

$$P = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$

P = prosentase

Skor total = \sum responden yang memilih X pilihan angka skor

Skor kriteria = nilai tertinggi X \sum responden

Setelah melakukan perhitungan persentase berlandaskan rumus Riduwan (2011:15).

$$= 5 \times 6 \times 37$$

$$= 1110$$

$$P = (\text{Skor total}) / (\text{Skor kriteria}) \times 100\%$$

$$P = 896 / 1110 \times 100\%$$

$$P = 81,801\%$$

Tabel 4 2 Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

Prosentase	Kategori
0% - 20%	Sangat buruk
21% - 40%	Buruk
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

Berdasarkan hasil dari pengolahan data menggunakan rumus ridwan jumlah prosentase total angket bernilai sebesar 81,801%. Termasuk dalam kategori sangat baik seperti pada tabel nilai pada tabel 4.6

PENUTUP

Simpulan

Berlandaskan hasil penelitian di atas yang sudah peneliti lakukan, dapat disimpulkan menjadi dua kesimpulan seperti berikut :

1. Metode permainan bingo memiliki pengaruh yang efektif pada saat dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf katakana siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tarik. Keefektifan tersebut dapat dilihat dari hasil uji $t > t$ tabel dengan hasil uji t bernilai sebesar 10,128 dengan t tabel sebesar 2,028. Artinya H_0 : Permainan Bingo tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca Katakana ditolak dan H_a : Permainan Bingo efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca Katakana diterima. Sehingga hasil tersebut bisa menjadi bukti keefektifan permainan bingo dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf katakana.

2. Dari hasil analisis skala likert yang telah disesuaikan dengan rumus interpretasi skor milik Riduwan yakni respon dari siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tarik tentang Efektivitas permainan bingo dalam meningkatkan kemampuan membaca katakana siswa dapat dinyatakan efektif dengan prosentase dan interpretasi skor berada kategori sangat baik dengan nilai sebesar 80,721% pada interval 81%-100%. Bahwa sebanyak 68% siswa setuju bahwa siswa mengalami kesulitan dalam membaca

huruf katakana, sebanyak 92% siswa setuju bahwa siswa ingin proses pembelajaran menggunakan media permainan dalam mempelajari huruf katakana. sebanyak 93% siswa setuju bahwa menggunakan metode permainan dapat meningkatkan motivasi mereka dalam membaca katakana, sebanyak 76% siswa setuju bahwa permainan bingo sangat menarik dan tidak membosankan, sebanyak 75% siswa setuju bahwa mereka merasa senang dan tertarik ketika mempelajari huruf katakana, dan sebanyak 82% siswa setuju bahwa mereka merasa senang dan tertarik ketika mempelajari huruf katakana. Sehingga, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran huruf katakana siswa dengan mempergunakan media permainan bingo dapat meningkatkan motivasi siswa, membuat proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf katakana siswa.

Saran

Dari kesimpulan di atas, Adapun peneliti mempunyai saran yaitu dengan adanya penelitian efektivitas permainan bingo ini di harapkan agar berguna untuk menambah pilihan dalam mempergunakan media permainan untuk para pendidik pada saat melakukan proses pembelajaran huruf katakana siswa, supaya dapat meningkatkan motivasi siswa, dan mempermudah siswa dalam mempelajari huruf katakana.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta : Bumi Aksara.
- Aminuddin. 2013. Pengantar Apresiasi Sastra. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung : Pustaka Setia.
- Hayashi, Ookii. 1990. 日本教育ハンドブック. Tokyo: Daishuukan Shouten
- Matsumoto, Anne. 2002. Asas-asas Katakana. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Mukhid,A. 2021. METODELOGI PENELITIAN PENDEKATAN KUANTITATIF. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Riduwan. 2011. Skala pengukuran variable penelitian. Bandung : Alabeta.
- Sudjana, Nana. 1990. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sudjiyanto & Dahidi, Ahmad. 2007. Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Bekasi: Kesaint Blanc.

- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. Metode penelitian kombinasi. Bandung: alfabeta
- Suyatno. 2005. Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra. Jakarta :PT Grasindo.
- Tarigan. 2013. Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa. Bandung: Angkasa Bandung.
- Tim Penyusun. 2019. Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa Fakultas Bahasa Seni. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.