

EFEKTIVITAS MEDIA BELAJAR GAME *ICHIRO NO BOUKEN* DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA HURUF HIRAGANA

Al Vadiska Tiara Ariestya

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
alvadiska.20027@mhs.unesa.ac.id

Amira Agustin Kocimaheni

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
amiraagustin@unesa.ac.id

Abstract

Based on the pre-research questionnaire of students of SMAN 1 DRIYOREJO, 50% of students had difficulty in learning hiragana letters, 77.8% of students needed new learning media to learn hiragana letters, 36.1% of students answered that they had difficulty distinguishing similar hiragana letters and had difficulty memorizing hiragana letters, and 13.8% of students answered that they had difficulty reading hiragana letters. The *Ichiro no Bouken* game learning media is a media developed by Dewi (2019) which was used in this study to find the effectiveness of the *Ichiro no Bouken* game in learning to read hiragana letters for students of SMAN 1 DRIYOREJO. This study uses a quantitative research type with a pre-test and post-test control group design method. The population in this study were students of class XI IPS 3 and XI IPS 4 of SMAN 1 DRIYOREJO. The sample in the study was all students of class XI IPS 3 and XI IPS 4. Class XI IPS 3 is the experimental class and class XI IPS 4 is the control class. The instrument in this study generate pre-test data, post-test data, and questionnaire data. The questionnaire was distributed to the experimental class only to determine students' responses to the *Ichiro no Bouken* game learning media. The results of the pre-test and post-test data were analyzed using the Wilcoxon Test which produced an Asymp.Sig value. $0.001 < 0.05$. Based on the results of the Wilcoxon Test analysis, it can be stated that the *Ichiro no Bouken* game learning media is effective as a learning medium for reading hiragana letters for class XI IPS 3 students. It can be said to be effective because there is a significant difference in average between the pre-test data and the post-test data in the experimental class, so the alternative hypothesis is accepted. The results of the calculation of the total percentage of the questionnaire were 84%. Following the criteria for interpreting student responses, the *Ichiro no Bouken* game learning media received a very good response from class XI IPS 3 students of SMAN 1 DRIYOREJO.

Keywords: Learning Media, Learning to Read Hiragana Letters, Hiragana Letters, *Ichiro no Bouken*

要旨

SMAN 1 DRIYOREJO の学生に対する事前研究アンケートによると、学生の 50% がひらがなの学習に困難を感じて、77.8% の生徒がひらがなを学習するには新しい学習メディアが必要、36.1% の生徒が似たひらがなの見分けが難しい、ひらがなを覚えるのが難しいと回答。最後は 13.8% ひらがなを読むのが難しいと答えた生徒。イチローの冒険ゲーム学習メディアは、Dewi (2019) によって開発されたメディアであり、SMAN 1 DRIYOREJO の生徒のひらがな文字の読み方学習におけるイチローの冒険ゲームの有効性を調べるためにこの研究で使用されました。この研究では、事前テスト事後テストの対照群設計法を用いた定量的タイプの研究が使用されています。この研究の対象者は、SMAN 1 DRIYOREJO のクラス XI IPS 3 および XI IPS 4 の生徒でした。研究のサンプルは、クラス XI IPS 3 および XI IPS 4 の生徒全員でした。クラス XI IPS 3 は実験クラス、クラス XI IPS 4 は制御クラスです。研究サンプルにより、テスト前データ、テスト後データ、およびアンケート データが生成されました。アンケートは、イチローの冒険ゲーム学習メディアに対する生徒の反応を調べるためだけに実験クラスに配布されました。テスト前およびテスト後のデータの結果は、 $0.001 < 0.05$ の AsympSig 値を生成した Wilcoxon テストを使用して分析されました。ウィルコクソンテストの分析結果に基づいて、イチローの冒険ゲーム学習メディアは、クラス XI IPS 3 の生徒のひらがな文字を読むための学習メディアとして有効であると言えます。実験クラスでは、テスト前のデータとテスト後のデータの平均に有意な差があり、対立仮説が受け入れられるため、有効であると言えます。アンケートの合計割合を算出した

結果、84%となりました。生徒の反応を解釈するための基準に従って、イチローの冒険学習メディアは、クラス XI IPS 3 の生徒から非常に良い反応を受けました。

キーワード： 学習メディア、ひらがなの読み方を学ぶ、ひらがな、イチローの冒険ゲーム。

PENDAHULUAN

Dalam mempelajari ilmu bahasa terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai. Menurut Tarigan (2008) dalam mempelajari ilmu bahasa terdapat empat segi keterampilan, yaitu: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Empat keterampilan tersebut saling berhubungan dan terikat satu dengan yang lainnya. Salah satu dari empat keterampilan dalam mempelajari ilmu bahasa adalah keterampilan membaca. Keterampilan membaca adalah salah satu ilmu bahasa yang bertujuan untuk mencari informasi, memperoleh informasi, mencakup isi, dan memahami makna bacaan (Tarigan, 2008). Artinya keterampilan membaca merupakan suatu kemampuan yang harus dipelajari oleh pelajar bahasa agar dapat memperoleh informasi dan memahami makna bacaan dari pesan tertulis. Oleh karena itu, jika pelajar bahasa dapat memahami dan mempelajari keterampilan membaca dengan baik, maka pelajar bahasa dapat mempelajari keterampilan berbahasa yang lainnya.

Dalam menguasai bahasa asing empat keterampilan bahasa tersebut perlu untuk dikuasai. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang sulit untuk dipelajari. Menurut Darmayanti (dalam Rachmawati, 2022) dalam temuannya menyatakan bahwa penyebab pelajar bahasa Jepang kesulitan untuk mempelajari bahasa Jepang yaitu: menghafal huruf, kosakata, dan pola kalimat. Kesulitan dalam menghafal huruf bisa terjadi karena adanya perbedaan huruf antara bahasa Jepang dengan bahasa Indonesia. Dapat diketahui bahwa bahasa Jepang memiliki tiga jenis huruf yaitu: huruf hiragana, huruf katakana, dan huruf kanji. Menurut Iwabuchi (dalam Sudjianto, 2014) huruf hiragana merupakan huruf yang terbentuk dari garis-garis atau coretan yang melengkung dan memiliki jumlah huruf sebanyak 46 huruf, sedangkan huruf katakana adalah huruf yang terbentuk dari garis-garis atau coretan yang lurus dan memiliki jumlah huruf sebanyak 46 huruf. Kemudian huruf kanji menurut Nishida (dalam Sudjianto, 2014) merupakan huruf yang berasal dari aksara Cina dan dalam kamus *Daikanwa Jiten* disebutkan bahwa jumlah huruf kanji kira-kira 50.000 huruf

Hal paling dasar dalam mempelajari bahasa Jepang adalah mempelajari huruf hiragana dan katakana, dengan cara menghafal dan memahami kedua huruf tersebut. Ketika pelajar bahasa Jepang telah menguasai huruf hiragana dan katakana, pelajar bahasa Jepang

dapat membaca kosakata bahasa Jepang yang bertuliskan huruf hiragana dan huruf katakana dengan mudah, sehingga untuk mempelajari materi bahasa Jepang selanjutnya seperti pembelajaran tata bahasa akan terlaksana dengan lebih mudah. Oleh karena itu, untuk menunjang atau membantu pelajar bahasa Jepang dalam pembelajaran membaca huruf Jepang diperlukan adanya media belajar yang menarik.

Menurut Noor (2021:4) media belajar yaitu alat yang digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan informasi dan pesan-pesan pengajaran atau pembelajaran kepada peserta didik atau siswa agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Sesuai dengan perkembangan zaman penggunaan media belajar dengan teknologi perangkat keras seperti komputer, *handphone*, dan lain-lain perlu digunakan di dalam lingkungan sekolah. Menurut Kustandi dkk (2020:179) media belajar berbasis komputer adalah alat bantu pembelajaran yang berisikan materi-materi pembelajaran yang dikemas dengan lebih menarik dan lebih konkret dalam bentuk penggabungan antara animasi grafik, warna, teks, serta musik dan bersifat interaktif.

Salah satu media belajar berbasis komputer yang dapat digunakan untuk membantu pelajar bahasa Jepang dalam menguasai huruf hiragana dan katakana adalah media belajar yang dikembangkan oleh Dewi (2019). Dewi (2019) mengembangkan media belajar atau sebuah aplikasi yang bernama *game Ichiro no Bouken*. *Game Ichiro No Bouken* menceritakan tentang seorang anak laki-laki bernama *Ichiro* yang merupakan seorang pelajar bahasa Jepang. Dalam kehidupannya *Ichiro* selalu mendapatkan tekanan dan tuntutan dari ibunya untuk selalu belajar dan berprestasi. Oleh karena itu, *Ichiro* mengalami stres hingga dibawa ke dalam mimpinya. Dalam mimpinya *Ichiro* berpetualang mengelilingi beberapa kota di Jepang. Dia menemukan cara belajar bahasa Jepang yang menyenangkan di dalam mimpinya. Sembari jalan-jalan mengelilingi kota, setiap di akhir perjalanan *Ichiro* harus mendapatkan kunci emas. Kunci emas tersebut yang nantinya akan menghubungkan *Ichiro* dengan dunia nyata. Untuk mendapatkan kunci emas tersebut *Ichiro* harus menjawab beberapa pertanyaan mengenai huruf hiragana dan katakana. Untuk mengetahui tampilan aplikasi *game Ichiro no Bouken* dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Tampilan Awal *Game Ichiro no Bouken*

Pada gambar 1 menunjukkan tampilan awal aplikasi *game Ichiro no Bouken*. terdapat tombol *start* yang berfungsi untuk memulai permainan. Selanjutnya tombol *load* yang berfungsi untuk menyimpan *game* yang telah dimainkan sebelumnya, kemudian tombol *morning* berfungsi untuk mengaturre *volume* suara pada *game*.



Gambar 2. Tampilan *Game Ichiro no Bouken 1*

Pada gambar 2 menunjukkan tampilan awal permainan. Di awal permainan akan muncul tips untuk mengontrol *game Ichiro no Bouken*. Tombol panah untuk menjalankan karakter. tombol *Z*, *enter*, atau kursor digunakan untuk berinteraksi. Kemudian tombol *enter* juga dapat digunakan untuk mengambil kartu yang terdiri dari huruf hiragana dan katakana. Menekan tombol *enter* dengan waktu yang lama akan mempercepat percakapan. Tombol *X* digunakan untuk membuka dan menutup menu.



Gambar 3. Tampilan *Menu Game Ichiro no Bouken*

Pada gambar 3 menunjukkan tampilan *menu Game Ichiro no Bouken*. *Menu game* ini terdiri dari barang, buku catatan, opsi, simpan, dan keluar. Barang berfungsi untuk menyimpan kunci emas setelah menjawab beberapa soal yang dikerjakan. Buku catatan berfungsi untuk menyimpan huruf-huruf yang telah didapatkan. Opsi berfungsi untuk mengatur *volume* suara *game*. Simpan berfungsi untuk menyimpan permainan agar tidak memulai

permainan dari awal. Keluar *game* berfungsi untuk menghentikan permainan.



Gambar 4. Tampilan *Game Ichiro no Bouken 2*

Pada gambar 4 menunjukkan salah satu soal yang muncul dalam *game*. Dalam perjalanan di dunia mimpi, *Ichiro* akan selalu bertemu dengan penduduk dalam dunia mimpi. Ketika bertemu dengan salah satu penduduk tersebut, *Ichiro* diberikan beberapa soal. *Ichiro* hanya diberikan waktu lima detik untuk menjawab soal yang mudah dan sepuluh detik untuk soal yang susah. Setelah menjawab soal yang telah diberikan oleh penduduk dalam dunia mimpi, *Ichiro* mendapatkan huruf hiragana dan katakana untuk di tambahkan kedalam buku catatan.

Media belajar aplikasi *game Ichiro no Bouken* mendapatkan hasil validasi media oleh ahli media sebesar 76,7% yang masuk dalam kriteria kuat, hasil validasi media dari ahli materi sebesar 86,3% yang termasuk dalam kriteria sangat kuat, dan hasil respon siswa kepada media aplikasi *game Ichiro no Bouken* memiliki persentase sebesar 76% yang termasuk dalam kriteria kuat. Dengan demikian, media belajar aplikasi *game Ichiro no Bouken* dikatakan layak dipergunakan untuk media pembelajaran menghafal huruf hiragana dan huruf katakana. Dalam penelitiannya Dewi mengatakan hanya mengembangkan media belajar aplikasi *game Ichiro no Bouken* dan belum dicari efektivitasnya, karena media belajar aplikasi *game Ichiro no Bouken* sudah dinyatakan layak dipergunakan untuk menghafal huruf hiragana dan huruf katakana. Dalam penelitian ini dicari efektivitas media belajar aplikasi *game Ichiro no Bouken* yang berfokus pada pembelajaran membaca huruf hiragana.

Siswa SMAN 1 DRIYOREJO kelas XI IPS 3 dan kelas XI IPS 4 berperan sebagai subjek dalam penelitian ini. Kelas XI IPS 3 berperan sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa dan kelas XI IPS 4 berperan sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa. Dengan demikian kelas XI IPS 3 adalah kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media belajar *game Ichiro no Bouken* dan kelas XI IPS 4 adalah kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media belajar yang berbeda. Oleh karena itu, sebelum dilaksanakan penelitian, dilakukan pra-penelitian kepada siswa kelas XI IPS 3 dengan menyebarkan

kuesioner untuk mencari informasi mengenai kemampuan siswa dalam membaca huruf hiragana.

Kuesioner yang disebarakan terdiri dari dua kuesioner tertutup dan satu kuesioner terbuka, kuesioner disebarakan dengan menggunakan *google form*. Dengan demikian jumlah kuesioner terdiri dari tiga pertanyaan. Pertanyaan pertama tertulis sebagai berikut “Apakah kamu kesulitan dalam mempelajari huruf hiragana?”. Pertanyaan pertama masuk kedalam kuesioner tertutup dengan jawaban “ya” dan “tidak”. Berdasarkan pertanyaan tersebut didapatkan jawaban dari 36 siswa yaitu 50% siswa atau 18 siswa menjawab bahwa mereka kesulitan dalam mempelajari huruf hiragana dan 50% atau 18 siswa menjawab tidak kesulitan dalam membaca huruf hiragana.



Diagram 1. Kuesioner Pra Penelitian Pertanyaan Pertama

Pertanyaan kedua tertulis sebagai berikut “Apakah kamu memerlukan media belajar yang baru untuk mempelajari huruf hiragana di sekolah?”. Pertanyaan kedua masuk kedalam kuesioner tertutup dengan jawaban “ya” dan “tidak”. Berdasarkan pertanyaan tersebut didapatkan jawaban dari 36 siswa yaitu 77,8% atau 28 siswa menjawab memerlukan media belajar baru untuk mempelajari huruf hiragana di sekolah dan 22,2% atau 8 siswa menjawab tidak memerlukan media belajar yang baru untuk mempelajari huruf hiragana di sekolah.

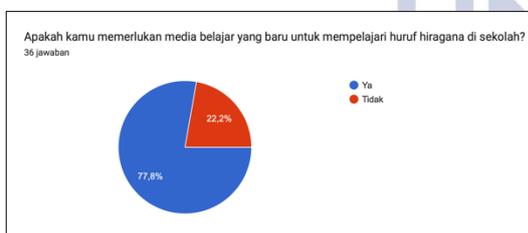


Diagram 2. Kuesioner Pra Penelitian Pertanyaan Kedua

Pertanyaan ketiga tertulis sebagai berikut “Apa saja kendala yang kamu alami ketika membaca huruf hiragana?”. Pertanyaan ketiga masuk kedalam kuesioner terbuka, sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan apa yang mereka alami atau yang mereka rasakan. Berdasarkan pertanyaan tersebut didapatkan jawaban dari 36 siswa, jawaban dapat disimpulkan bahwa 36,1% atau 13 siswa menjawab sulit untuk membedakan huruf hiragana yang mirip dan kesulitan dalam menghafal huruf hiragana.

selanjutnya 13,8% atau 5 siswa menjawab kesulitan dalam membaca huruf hiragana.



Diagram 3. Kuesioner Pra Penelitian Pertanyaan Ketiga

Berdasarkan hasil kuesioner pra-penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 36 siswa didapatkan jawaban bahwa 50% siswa memiliki kendala atau kesulitan dalam mempelajari huruf hiragana. Berdasarkan 50% siswa tersebut 36,1% siswa merasa kesulitan dalam membedakan huruf hiragana yang mirip dan kesulitan dalam menghafal huruf hiragana, kemudian 13,8% siswa merasa kesulitan dalam membaca huruf hiragana. 77,8% siswa menjawab memerlukan media belajar yang baru untuk mempelajari huruf hiragana di sekolah. Dengan demikian untuk membantu siswa yang merasakan kesulitan dalam mempelajari huruf hiragana dan untuk membantu memenuhi keinginan siswa yang membutuhkan media belajar yang baru, digunakan media belajar *game Ichiro no Bouken* untuk pembelajaran membaca huruf hiragana di sekolah.

Oleh karena itu, sesuai dengan deskripsi diatas penelitian ini diadakan dengan tujuan: (1) untuk mengidentifikasi seberapa efektif media belajar *game Ichiro no Bouken* dalam pembelajaran membaca huruf hiragana pada siswa kelas XI IPS 3 SMAN 1 DRIYOREJO dan (2) untuk mengetahui respon siswa kelas XI IPS 3 SMAN 1 DRIYOREJO terhadap media belajar *game Ichiro no Bouken* dalam pembelajaran membaca huruf hiragana. Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk siswa, guru, dan peneliti, dengan harapan sebagai berikut: (1) untuk siswa, penelitian ini bisa memberikan dorongan kepada siswa dan meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari huruf hiragana terutama membantu siswa dalam pembelajaran membaca huruf hiragana, (2) untuk guru, penelitian ini bisa membantu pengajar guna mendapatkan ide belajar atau cara belajar yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan, dan (3) untuk peneliti, penelitian ini dapat membantu peneliti guna meningkatkan wawasan dan kemampuan peneliti dalam penggunaan media belajar berbasis komputer dengan aplikasi *game Ichiro no Bouken* untuk membantu pemelajar bahasa Jepang dalam membaca huruf hiragana.

Dengan demikian sebelum penelitian dimulai disusun sebuah hipotesis. Menurut Sugiyono (2013:64) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, sehingga berdasarkan pengertian tersebut didapatkan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Ho: media belajar aplikasi *game Ichiro no Bouken* tidak efektif dipergunakan dalam pembelajaran membaca huruf hiragana pada siswa kelas XI IPS 3 SMAN 1 DRIYOREJO.
2. Ha: media belajar aplikasi *game Ichiro no Bouken* efektif dipergunakan dalam pembelajaran membaca huruf hiragana pada siswa kelas XI IPS 3 SMAN 1 DRIYOREJO.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *True Experimental Design*, dengan bentuk desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2013:72) penelitian eksperimen melibatkan perlakuan, sehingga dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana perlakuan tertentu mempengaruhi orang lain dalam lingkungan yang dikendalikan. Dengan demikian siswa kelas XI IPS SMAN 1 DRIYOREJO dipilih sebagai subjek dalam penelitian ini.

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4, dengan jumlah siswa kelas XI IPS 3 yaitu 36 siswa dan jumlah siswa kelas XI IPS 4 yaitu 36 siswa, sehingga total populasi siswa sebagai subjek dalam penelitian ini adalah 72 siswa. Kemudian untuk menentukan jumlah sampel dalam penelitian digunakan teknik *sampling* jenuh. Menurut Sudaryana dan Agusady (2020:36) teknik *sampling* jenuh adalah teknik dalam menentukan sampel jika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel dalam penelitian. Hal ini disebabkan karena mata pelajaran bahasa Jepang hanya diberikan kepada siswa kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4. Dengan demikian seluruh jumlah populasi dalam penelitian ini digunakan sebagai sampel penelitian.

Sebelumnya telah diberikan definisi mengenai penelitian eksperimen, bahwa penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui perlakuan tertentu dapat mempengaruhi orang lain. Oleh karena itu, subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPS 3 dan siswa kelas XI IPS 4 yang diberikan perlakuan menggunakan media belajar yang berbeda, dimana kelas XI IPS 3 merupakan kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media belajar *game Ichiro no Bouken*. Sedangkan siswa kelas XI IPS 4 merupakan kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media belajar *M.S Power Point* yang berisikan materi membaca huruf hiragana. Dengan demikian kelas XI IPS 3 berperan sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 4 berperan sebagai kelas kontrol. Kedua

kelas tersebut digunakan untuk membandingkan media belajar *game Ichiro no Bouken* dengan media belajar *M.S Power Point*, untuk kemudian dicari manakah media belajar yang memberikan hasil belajar yang efektif dalam pembelajaran membaca huruf hiragana.

Oleh karena itu, untuk mengumpulkan data penelitian. Digunakan teknik pengumpulan data kuantitatif yaitu: teknik tes dan teknik kuesioner. Menurut Kusumastuti dkk (2020:62) teknik tes merupakan kumpulan soal yang harus dikerjakan oleh responden dengan jujur untuk mengukur suatu aspek individu. Sedangkan teknik kuesioner menurut Kusumastuti dkk (2020:64) teknik kuesioner merupakan kumpulan pertanyaan/ Pernyataan yang digunakan untuk menjangkau responden dalam jumlah banyak dengan waktu yang singkat dengan rumusan dan susunan pertanyaan/ Pernyataan yang sistematis dan sesuai dengan masalah penelitian dan variabel yang diteliti. Dengan demikian instrumen penelitian yang digunakan adalah menggunakan instrumen tes dan instrumen kuesioner.

Bentuk tes yang digunakan yaitu tes tulis, kegiatan tes tulis digunakan untuk menilai kemahiran siswa dalam membaca huruf hiragana. Tes yang dilaksanakan meliputi *pre-test* dan *post-test*. Pelaksanaan *pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam membaca huruf hiragana, sehingga soal *pre-test* disebarkan kepada siswa sebelum kegiatan penelitian dilakukan. Soal *pre-test* yang disusun merupakan kumpulan soal yang berisi kosakata dan kalimat yang bertuliskan huruf hiragana. Sedangkan pelaksanaan *post-test* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa atau untuk mengidentifikasi apakah ada perubahan yang signifikan kepada siswa dalam membaca huruf hiragana, sehingga soal *post-test* disebarkan kepada siswa setelah kegiatan penelitian dilakukan. Soal *post-test* yang disusun merupakan kumpulan soal yang berisi kosakata dan kalimat yang bertuliskan huruf hiragana.

Soal *pre-test* dan *post-test* terdiri dari 15 soal. Pada lima soal pertama merupakan soal dalam bentuk pilihan ganda, satu soal bernilai lima poin, sehingga jika siswa menjawab lima soal dengan benar akan mendapatkan poin sebanyak 25 poin. Selanjutnya lima soal kedua merupakan soal mencocokkan, dengan menghubungkan kosakata yang bertuliskan huruf hiragana dengan bacaan yang sesuai, satu soal bernilai lima poin, sehingga jika siswa menjawab lima soal dengan benar akan mendapatkan poin sebanyak 25 poin. Terakhir adalah lima soal dengan bentuk isian singkat, satu soal diberikan nilai sepuluh poin, sehingga jika siswa dapat menjawab lima soal dengan benar akan mendapatkan poin sebanyak 50 poin.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Tes

Indikator	Bentuk Soal	Jumlah Butir Soal dan Penilaian
Siswa dapat membaca huruf hiragana あ-ん, hiragana dakuon, hiragana handakuon, dan penggunaan sukuon.	Mengubah kosakata bahasa Jepang dan satu kalimat bahasa Jepang ke dalam huruf alfabet	5 soal (5 x 5: 25 poin)
	Menghubungkan huruf hiragana dengan bacaan yang sesuai	5 soal (5 x 5: 25 poin)
	Menulis bacaan huruf hiragana yang di garis bawah	5 soal (5 x 10: 50 poin)

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Kuesioner

Teori	Indikator	Jumlah Item
Media pembelajaran yaitu alat bantu proses belajar mengajar. Alat atau segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong kegiatan belajar mengajar. (Syarifuddin dan Utari, 2022: 10)	Peserta didik belajar untuk berpikir lebih cepat dalam menyelesaikan soal pada <i>game Ichiro no Bouken</i>	2
	Peserta didik merasa senang dan nyaman ketika belajar menggunakan media belajar <i>game Ichiro no Bouken</i>	1
	Media belajar <i>game Ichiro no Bouken</i> meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar huruf hiragana	1
	Media belajar <i>game Ichiro no Bouken</i> mempermudah murid dalam meningkatkan keterampilan membaca huruf hiragana	1

Menurut Arikunto (2013) kuesioner dibagi menjadi dua jenis berdasarkan cara responden menjawabnya yaitu terdapat kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup. Kemudian jika dilihat dari jawaban yang diberikan, kuesioner dibagi menjadi dua jenis yaitu terdapat kuesioner langsung dan kuesioner tidak langsung. Selanjutnya jika dilihat dari bentuknya kuesioner dibagi menjadi empat yaitu kuesioner pilihan ganda, isian, *check list*, dan *rating scale*. Berdasarkan hal tersebut dalam penelitian ini digunakan jenis kuesioner tertutup, kuesioner langsung, dan kuesioner bentuk pilihan ganda. Berdasarkan cara responden menjawabnya, jenis kuesioner tertutup dipilih karena kuesioner yang disusun memiliki jawaban yang sudah disediakan. Oleh karena itu, bentuk kuesioner yang digunakan untuk menjawab adalah bentuk pilihan ganda. Kemudian jika dilihat dari jawaban yang diberikan, kuesioner langsung dipilih karena responden menjawab tentang dirinya sendiri.

Kuesioner yang disusun disebarkan kepada kelas eksperimen untuk mengetahui respon siswa terhadap media belajar *game Ichiro no Bouken*. Kuesioner dalam penelitian ini terdiri dari lima item pernyataan. Setiap pernyataan terdiri dari jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Hasil kuesioner di analisis menggunakan skala pengukuran yaitu skala *likert*. Dengan demikian setiap jawaban memiliki nilai atau poin masing-masing, untuk jawaban Sangat Setuju (SS) memiliki poin empat, jawaban Setuju (S) memiliki poin tiga, jawaban Tidak Setuju (TS) memiliki poin dua, dan jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) memiliki poin satu.

Selanjutnya data kuesioner, data *pre-test*, dan data *post-test* yang dikumpulkan dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan statistik inferensial. Data dianalisis dengan bantuan SPSS versi 29.0.2.0 *for windows*. Fungsi aplikasi tersebut yaitu untuk mempermudah pengolahan data statistik yang dikumpulkan selama penelitian. Oleh karena itu, untuk melakukan uji hipotesis dalam penelitian ini digunakan teknik analisis data: (1) Uji Statistik Deskriptif, yaitu teknik analisis dasar yang termasuk dalam perhitungan statistik, (2) Uji Normalitas, yaitu teknik analisis data yang digunakan untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal, (3) Uji Homogenitas, yaitu teknik analisis data yang diperlukan untuk membuktikan data dasar yang diolah yaitu homogen, dan (4) Uji Wilcoxon, yaitu teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang saling berpasangan. Kemudian untuk menganalisis data kuesioner menurut Lestari dan Yudhanegara (2018) analisis data kuesioner dapat dilakukan dengan cara menentukan persentase jawaban responden pada masing-masing item pertanyaan/pernyataan dalam kuesioner yang kemudian data dianalisis secara deskriptif atau dengan cara mentransformasikan data kedalam skala sikap yaitu skala *likert*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini disajikan data penelitian berupa data *pre-test* dan *post-test* yang didapatkan dari kelas XI IPS 3 yang berperan sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 4 yang berperan sebagai kelas kontrol. Data *pre-test* dan *post-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam membaca huruf hiragana. Selain itu juga disajikan data kuesioner dari kelas XI IPS 3 yang berperan sebagai kelas eksperimen, data kuesioner bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media belajar *game Ichiro no Bouken* dalam pembelajaran membaca huruf hiragana. Data *pre-test*, *post-test*, dan kuesioner yang disajikan didapatkan dari 30 siswa. Hal tersebut terjadi karena selama penelitian enam dari 36 siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak dapat mengikuti kegiatan penelitian hingga akhir. Dengan demikian disajikan data hasil penelitian sebagai berikut:

Uji Statistik Deskriptif

Tabel 3. Uji Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test Eksperimen	30	85	15	100	57.50	20.875
Post Test Eksperimen	30	30	70	100	88.83	10.642
Pre Test Kontrol	30	85	15	100	54.17	24.321
Post Test Kontrol	30	35	65	100	87.17	9.255
Valid N (listwise)	30					

Didapatkan nilai rata-rata (mean) data *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah data sebanyak 30. Berdasarkan Uji Statistik Deskriptif didapatkan analisis dasar yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata (mean) pada data *pre-test* ke data *post-test* pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol. Tetapi untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata yang signifikan dan untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini. Selanjutnya data dianalisis menggunakan uji persyaratan. Uji persyaratan yang dilakukan adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Hal tersebut dilakukan untuk menentukan analisis perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan menggunakan uji parametrik atau uji non parametrik.

Uji Normalitas

Tabel 4. Uji Normalitas Data Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Pre Test Eksperimen	.219	30	<.001
Post Test Eksperimen	.219	30	<.001
Pre Test Kontrol	.235	30	<.001
Post Test Kontrol	.187	30	.009

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Normalitas dilakukan untuk menentukan data yang dikumpulkan atau sampel yang dikumpulkan berdistribusi normal. Suatu data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi (sig) > 0,05. Didapatkan nilai signifikansi pada data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen adalah 0,001, sehingga kedua data tersebut dapat dinyatakan tidak berdistribusi normal, karena nilai signifikansi (sig) 0,001 < 0,05. Selain itu, didapatkan nilai signifikansi pada data *pre-test* kelas kontrol adalah 0,001, sehingga data tersebut dapat dinyatakan tidak berdistribusi normal, karena nilai signifikansi (sig) 0,001 < 0,05. Selanjutnya didapatkan nilai signifikansi pada data *post-test* kelas kontrol adalah 0,009, sehingga data tersebut dapat dinyatakan tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansi (sig) 0,009 < 0,05.

Berdasarkan hasil Uji Normalitas data tersebut, didapatkan bahwa data yang di kumpulkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu untuk menjawab hipotesis penelitian, selanjutnya data dianalisis menggunakan uji non parametrik yaitu Uji Wilcoxon untuk menentukan perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan.

Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mencari apakah varians data bersifat homogen atau tidak. Data dapat dikatakan bersifat homogen apabila nilai (sig) Based on Mean > 0,05 dan sebaliknya data dapat dikatakan bersifat tidak homogen apabila nilai (sig) Based on Mean < 0,05.

Tabel 5. Uji Homogenitas Data Pre-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1.861	1	58	.178
	Based on Median	.858	1	58	.358
	Based on Median and with adjusted df	.858	1	57.566	.358
	Based on trimmed mean	1.688	1	58	.199

Didapatkan nilai (sig) *Based on Mean* pada data *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,178. Artinya nilai (sig) *Based on Mean* 0,178 > 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varians data *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Tabel 6. Uji Homogenitas Data Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	2.124	1	58	.150
	Based on Median	1.480	1	58	.229
	Based on Median and with adjusted df	1.480	1	57.997	.229
	Based on trimmed mean	1.944	1	58	.169

Didapatkan nilai (sig) *Based on Mean* pada data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,150. Artinya nilai (sig) *Based on Mean* 0,150 > 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varians data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Uji Wilcoxon

Sebelumnya telah diketahui bahwa data *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berdistribusi normal. Dengan demikian untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini dicari perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan, sehingga digunakan uji non parametrik yaitu menggunakan teknik analisis data Uji Wilcoxon.

Dalam teknik analisis data Uji Wilcoxon terdapat dasar pengambilan keputusan yaitu: (1) jika nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* < 0,05 maka H_a diterima dan (2) jika nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* > 0,05 maka H_a ditolak. Berdasarkan pengambilan keputusan tersebut ditentukan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis *Post-Test* Eksperimen – *Pre-Test* Eksperimen.
 H_0 = tidak ada perbedaan nilai rata-rata yang signifikan antara *pre-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas eksperimen.
 H_a = terdapat perbedaan nilai rata-rata yang signifikan antara *pre-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas eksperimen.
2. Hipotesis *Post-Test* Kontrol – *Pre-Test* Kontrol.
 H_0 = tidak ada perbedaan nilai rata-rata yang signifikan antara *pre-test* kelas kontrol dan *post-test* kelas kontrol.
 H_a = terdapat perbedaan nilai rata-rata yang signifikan antara *pre-test* kelas kontrol dan *post-test* kelas kontrol.

Tabel 7. Hasil Analisis Uji Wilcoxon

Test Statistics ^a		
	Post Test Eksperimen - Pre Test Eksperimen	Post Test Kontrol - Pre Test Kontrol
Z	-4.548 ^b	-4.551 ^b
Asymp. Sig. (2- tailed)	<.001	<.001
a. Wilcoxon Signed Ranks Test b. Based on negative ranks.		

Berdasarkan hasil analisis Uji Wilcoxon didapatkan nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* pada *post-test* eksperimen – *pre-test* eksperimen adalah 0,001, sehingga dapat dinyatakan bahwa nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* 0,001 < 0,05. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan maka H_a diterima karena nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* lebih kecil dari 0,05. Selanjutnya didapatkan nilai *Asymp.Sig.(2-*

tailed) pada *post-test* kontrol – *pre-test* kontrol adalah 0,001, sehingga dapat dinyatakan bahwa nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* 0,001 < 0,05. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan maka H_a diterima karena nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* lebih kecil dari 0,05.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata yang signifikan antara data *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Dengan demikian hasil analisis data Uji Wilcoxon memberikan jawaban bahwa hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini diterima, artinya yaitu media belajar aplikasi *game Ichiro no Bouken* efektif dipergunakan dalam pembelajaran membaca huruf hiragana pada siswa kelas XI IPS 3 SMAN 1 DRIYOREJO.

Analisis Kuesioner

Data kuesioner dianalisis dengan menentukan persentase setiap item pernyataan, kemudian data dianalisis dengan menggunakan analisis skala *likert* untuk menentukan persentase total dari seluruh kuesioner. Hal pertama untuk menentukan persentase jawaban siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

- P = persentase jawaban
- f = frekuensi dari setiap jawaban kuesioner
- N = jumlah responden

Selanjutnya dicari persentase rata-rata tiap item pernyataan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{P}_i = \frac{\sum f_i P_i}{n} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

- \bar{P}_i = persentase rata-rata jawaban siswa untuk item pernyataan ke-i
- f_i = frekuensi pilihan jawaban siswa untuk item pernyataan ke-i
- P_i = persentase pilihan jawaban siswa untuk item pernyataan ke-i
- n = banyaknya siswa

Berdasarkan rumus yang telah dijelaskan, sehingga didapatkan persentase jawaban siswa dan persentase rata-rata tiap item pernyataan sesuai dengan tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8 Persentase Jawaban Siswa dan Persentase Rata-Rata

Item	SS	S	TS	STS	Persentase rata-rata
1	12 (40%)	17 (56,7%)	1 (3,3%)	0 (0%)	48,24%
2	10 (33,3%)	17 (56,7%)	3 (10%)	0 (0%)	44,23%
3	12 (40%)	18 (60%)	0 (0%)	0 (0%)	52%
4	12 (40%)	16 (53,3%)	2 (6,7%)	0 (0%)	44,87%
5	14 (46,7%)	16 (53,3%)	0 (0%)	0 (0%)	52,22%

Setelah didapatkan persentase jawaban siswa dan persentase rata-rata jawaban siswa tiap item pernyataan, selanjutnya data kuesioner dianalisis menggunakan analisis skala *likert* untuk menentukan persentase total pada data kuesioner. Menurut Riduwan (dalam Pratama, 2018) untuk menentukan persentase total digunakan rumus sebagai berikut:

$$P_T = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Jumlah Skor Ideal}} \times 100\% \quad (3)$$

Keterangan:

P_T = Persentase Total
 Jumlah Skor Ideal = $\sum \text{Responden} \times \sum \text{Item Pernyataan} \times \text{Skor tertinggi tiap item}$

Tabel 4.9 Jumlah Skor Total Kuesioner

Pernyataan	SS	S	TS	STS	skor
	4	3	2	1	
1	48 (12×4)	51 (17×3)	2 (1×2)	0 (0×1)	101
2	40 (10×4)	51 (17×3)	6 (3×2)	0 (0×1)	97
3	48 (12×4)	54 (18×3)	0 (0×2)	0 (0×1)	102
4	48 (12×4)	48 (16×3)	4 (2×2)	0 (0×1)	100
5	56 (14×4)	48 (16×3)	0 (0×2)	0 (0×1)	104
Jumlah Skor Total					504

Berdasarkan hal tersebut, didapatkan hasil sebagai berikut:

Jumlah Skor Total = 506
 Jumlah Skor Ideal = $30 \times 5 \times 4$
 = 600
 Persentase Total = $\frac{504}{600} \times 100\%$
 = 84%

Kemudian persentase total yang telah ditemukan diinterpretasikan sesuai dengan tabel kriteria respon siswa.

Tabel 4.10 Kriteria Interpretasi Respon Siswa

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak baik
21% - 40%	Tidak baik
41% - 60 %	Cukup baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Telah diketahui bahwa persentase total kuesioner dalam penelitian ini menghasilkan nilai persentase sebesar 84%. Jika dilihat berdasarkan kriteria interpretasi respon siswa, nilai persentase total masuk kedalam golongan persentase 81% - 100% dengan kriteria sangat baik. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa media belajar *game Ichiro no Bouken* mendapatkan respon sangat baik dari siswa kelas XI IPS 3 SMAN 1 DRIYOREJO.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan Uji Normalitas data didapatkan bahwa data *pre-test* dan data *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berdistribusi normal, sehingga untuk menganalisis perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan digunakan teknik analisis data Uji Wilcoxon. Berdasarkan hasil analisis data Uji Wilcoxon didapatkan data *pre-test* ke *post-test* pada kelas eksperimen menghasilkan nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* $0,001 < 0,05$. Selain itu didapatkan data *pre-test* ke *post-test* pada kelas kontrol menghasilkan nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* $0,001 < 0,05$, sehingga artinya media belajar *game Ichiro no Bouken* dan media belajar *M.S Power Point* dinyatakan **efektif** dipergunakan sebagai media belajar dalam pembelajaran membaca huruf hiragana. Dapat dikatakan efektif karena terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara data *pre-test* ke data *post-test* pada kelas eksperimen serta kelas kontrol, sehingga dapat dikatakan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Berdasarkan hal tersebut, karena media belajar *game Ichiro no Bouken* dan media belajar *M.S Power Point* efektif dipergunakan dalam pembelajaran membaca huruf hiragana, hal itu dapat membuktikan bahwa kedua media belajar tersebut memiliki fungsi yang sama yaitu membantu proses belajar dan mengajar antara guru dengan siswa dan media belajar yang digunakan berdampak positif kepada siswa. Penggunaan media belajar *M.S Power Point* adalah media belajar yang umum digunakan di sekolah, sehingga media belajar *game Ichiro no Bouken* dapat dijadikan sebagai alternatif atau media belajar yang baru untuk membantu siswa dalam pembelajaran membaca huruf hiragana. Adanya efektivitas penggunaan media

belajar *game Ichiro no Bouken* juga dapat dilihat dari kuesioner respon siswa, dimana berdasarkan persentase total kuesioner secara keseluruhan dari jawaban siswa didapatkan persentase sebesar 84%. Sesuai dengan kriteria interpretasi respon siswa, hasil persentase total termasuk dalam kategori 81% - 100%, artinya media belajar *game Ichiro no Bouken* mendapatkan **respon sangat baik** dalam pembelajaran membaca huruf hiragana.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disampaikan, sehingga dapat diajukan saran kepada siswa, guru, dan peneliti selanjutnya sebagai berikut:

1. Siswa

Media belajar *game Ichiro no Bouken* dapat digunakan oleh siswa sebagai salah satu media belajar dalam pembelajaran membaca huruf hiragana. Tetapi lebih baik jika siswa selalu menulis ulang setiap huruf hiragana dan kosakata bahasa Jepang yang terdapat dalam *game Ichiro no Bouken*. Dengan demikian siswa dapat bermain sembari menulis huruf hiragana atau kosakata yang baru untuk dipelajari.

2. Guru

Media belajar *game Ichiro no Bouken* dapat dijadikan sebagai alternatif baru untuk kegiatan belajar dan mengajar di sekolah dalam pembelajaran membaca huruf hiragana. Selain itu, guru juga bisa menjadikan media belajar *game Ichiro no Bouken* sebagai media ajar membaca huruf katakana dengan mempergunakan berbagai macam metode pembelajaran agar media belajar *game Ichiro no Bouken* memberikan dampak positif kepada siswa.

3. Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya media belajar *game Ichiro no Bouken* dapat dijadikan sebagai bahan penelitian untuk dicari efektivitas atau pengaruhnya pada subjek penelitian yang lain. Selain itu peneliti selanjutnya dapat mencari efektivitas *game Ichiro no Bouken* dalam pembelajaran membaca huruf katakana. Selain itu peneliti juga bisa secara langsung mencari efektivitas *game Ichiro no Bouken* dalam pembelajaran membaca huruf hiragana dan katakana.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
Dewi, A. 2020. *PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI "GAME ICHIRO NO BOUKEN" SEBAGAI SARANA MENGHAFAL HURUF KANA*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PBJ FBS Unesa.

Iwabuchi, Tadasu. 1989. *Nihon Bunpou Yoogo Jiten*, Sanseido, Tokyo.

Kustandi, C. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.

Kusumastuti dkk. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA

Lestari dan Yudhanegara. 2018. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Adhitama.

Nishida, Naotoshi dan Nishida, Yoshiko. 1991. *Hanashikata to Kakikata no Jooshiki – Nihongo no Tsukaikata*, Soogensha, Tokyo.

Noor, M. 2010. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta: PT. MULTI KREASI SATUDELAPAN

Rachmawati. 2022. *Faktor Kesulitan Belajar Huruf Katakana Siswa SMA Selama Penerapan Jarak Jauh (PJJ)*, (online) Vol 6, Nomor 1, (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/47517/39678>, diakses 20 April 2024)

Riduwan. 2015. "Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian". Dalam Yudha Adiyaksa Pratama. 2018. *Efektivitas Permainan Tempel Tabel Sebagai Media Belajar Huruf Katakana di SMAN 2 BATU*. (Online), (<https://repository.ub.ac.id/id/eprint/166387/1/Yudha%20Adiyaksa%20Pratama.pdf>, diakses 20 April 2024).

Sudaryana dan Agusiady. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.

Sugiyono. 2013. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Bandung: ALFABETA.

Tarigan. 2008. *Membaca: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Percetakan Titian Ilmu.