

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MAHJONG KASINA PADA PENGUASAAN HAFALAN KOSAKATA KATA SIFAT BAHASA JEPANG

Kustantina

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Kustantina2003@gmail.com

Rusmiyati

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

Abstrak

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk pengembangan yaitu media permainan mahjong kasina guna membantu meningkatkan penguasaan hafalan kosakata kata sifat bahasa Jepang. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Research and Development (R&D) yang dikembangkan oleh Borg and Gall yang memaparkan 10 tahapan pengembangan. Penelitian ini hanya membatasi sampai 6 tahapan, yaitu (1) identifikasi potensi dan masalah, Tahapan awal dilakukan dengan mengamati kondisi pembelajaran bahasa Jepang di SMP 10 November Sidoarjo (2) Pengumpulan Data, Peneliti mengumpulkan informasi dari observasi kelas, studi pustaka, dan wawancara dengan guru bahasa Jepang. Tujuannya untuk memahami kebutuhan siswa dan menentukan bentuk media yang sesuai. (3) desain produk, Media dirancang dalam bentuk balok kayu menyerupai permainan mahjong. Pada masing-masing balok dituliskan kosakata kata sifat dalam huruf Hiragana dan Katakana. Peneliti juga membuat buku petunjuk permainan sebagai panduan penggunaan media di kelas. (4) validasi Ahli, Media yang telah dirancang divalidasi oleh dua ahli: Ahli materi, untuk menilai kesesuaian kosakata, keakuratan terjemahan, dan penulisan aksara Jepang. Ahli media, untuk mengevaluasi desain tampilan, fungsi media, serta daya tarik dan kegunaan bagi siswa. (5) revisi desain, Peneliti melakukan revisi berdasarkan saran dari para validator. Perbaikan dilakukan pada aspek fisik media dan isi. (6) uji coba terbatas produk, Media yang telah direvisi diuji coba di kelas 8C SMP 10 November Sidoarjo. Uji coba ini mencakup penggunaan media dan respons siswa juga dikumpulkan melalui angket.

Penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari hasil akseptabilitas ahli materi 100% dengan kategori sangat Baik, Tidak perlu direvisi, ahli media 76,67% dengan kategori Baik, dengan sedikit revisi, Data kualitatif didapatkan dari saran dan masukan dari ahli dan telah direvisi. Sehingga media permainan mahjong kasina telah memenuhi kriteria akseptabilitas yang mencakup aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan.

Kata Kunci: media pembelajaran, permainan edukatif, Mahjong Kasina, kosakata kata sifat, bahasa Jepang, R&D

Abstract

This study was conducted to produce a developmental product in the form of the *Mahjong Kasina* educational game media to help improve students' memorization of Japanese adjective vocabulary. The research employed the Research and Development (R&D) model developed by Borg and Gall, which consists of ten development stages. However, this study was limited to the first six stages: (1) Identification of potential and problems, carried out by observing the Japanese language learning process at SMP 10 November Sidoarjo; (2) Data collection, where information was gathered through classroom observations, literature review, and interviews with Japanese language teachers to understand students' needs and determine an appropriate media format; (3) Product design, in which the media was created in the form of wooden blocks resembling mahjong tiles, each labeled with Japanese adjective vocabulary in Hiragana and Katakana. A game instruction booklet was also developed as a usage guide in class; (4) Expert validation, involving two experts: a material expert who assessed vocabulary accuracy, translation precision, and script writing, and a media expert who evaluated the design, functionality, attractiveness, and usability of the media; (5) Design revision, made based on expert suggestions, improving both the physical and content aspects of the media; (6) Limited product trial, where the revised media was tested in class 8C at SMP 10 November Sidoarjo. The trial included implementation in learning activities and student feedback collected through questionnaires.

This study utilized both quantitative and qualitative data. Quantitative data showed 100% acceptability from the material expert (categorized as "very good," no revision needed) and 76.67% from the media expert (categorized as "good," with minor revisions). Qualitative data were obtained from expert feedback, which was used in the revision process. As a result, the *Mahjong Kasina* educational game media met the acceptability criteria, including aspects of usability, feasibility, accuracy, and appropriateness.

Keywords: learning media, educational game, Mahjong Kasina, adjective vocabulary, Japanese language, R&D.

PENDAHULUAN

Dimasa pertumbuhan kegiatan pembelajaran era saat ini dibutuhkan inovasi guna mengembangkan dan mendukung kemampuan peserta didik. Didukung dengan perkembangan kurikulum diharapkan bisa mendorong pada kemajuan pendidikan. Begitu pula pada perkembangan bahan ajar yang digunakan oleh pengajar untuk mendukung tercapainya pembelajaran yang interaktif dan efisien. Banyaknya ragan dan jenis bahan ajar yang tersedia bisa digunakan oleh pengajar selama kegiatan belajar mengajar. Tentunya juga dengan adanya bahan ajar harus seimbang dengan pengetahuan, wawasan dan kemampuan pengajar dalam mengolah bahan ajar tersebut agar bisa digunakan dengan sebagaimana mestinya. Dengan demikian peserta didik bisa mengerti materi yang diberikan oleh pengajar.

Penelitian melakukan observasi pada siswa SMP 10 November tempat penelitian mengajar yang mana mereka masih kendala untuk memahami dan menghafal kosakata kata sifat Bahasa Jepang. Pada lingkungan sekolah SMP 10 November menerapkan empat Bahasa asing dalam pembelajaran sehari – hari mereka, yaitu Bahasa Arab, Bahasa Inggris, Bahasa Mandarin dan Bahasa Jepang. Baik kelas 7, 8 maupun kelas 9. Pada masing – masing kelas menerapkan jam pembelajaran yang berbeda – beda. Pada kelas 7 dan 8 diterapkan 2 jam pembelajaran yaitu 40 menit pada setiap jam pembelajarannya. Sedangkan kelas 9 hanya mendapat 1 jam pembelajaran dan total 2 jam pembelajaran. Karena hal tersebut juga yang mengharuskan siswa untuk mempelajari 4 bahasa asing sekaligus akan membuat siswa menjadi kesulitan dan sukar untuk bisa menguasai keempat Bahasa tersebut sekaligus. Terlebih Bahasa Jepang yang memiliki pengucapan, kosakata dan abjad tersendiri dan mengharuskan siswa untuk paham dan menguasai setiap komponen materi.

Penelitian ini termaksud kedalam jenis penelitian deskriptif kuantitatif dengan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D). Dengan demikian, peneliti merujuk pada tahap penelitian yang dikemukakan oleh Sugiyono (2004:407), yang mencakup beberapa cara, yaitu identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk tahap pertama, revisi produk, serta uji coba penggunaan.

LANDASAN TEORI

Penelitian yang mempunyai relevansi terhadap kajian ini adalah penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Tan, Dea Ayu Darmawan, dan Christine Wibowo, berjudul *"Pengaruh Permainan Kartu Kwartet Terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang"*. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, yaitu kesamaan yang meneliti pengaruh pemakaian sarana permainan mengenai kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang. Namun, terdapat perbedaan pada jenis permainan yang diterapkan.

Penelitian terkait berikutnya dilaksanakan oleh Nike Anggraeni dengan judul *"Pengaruh Penerapan Permainan Bingo Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X SMA PGRI 1 Kota Mojokerto"*. Terdapat kesamaan terhadap studi terdahulu yaitu, kesamaan meneliti tentang menilai potensi siswa terhadap pemahaman kosakata bahasa Jepang. Perbedaan terhadap penelitian terdahulu adalah jenis permainan yang digunakan. Penelitian sebelumnya memakai studi sebelumnya menggunakan permainan Bingo untuk metode permainan dalam pembelajaran.

Beberapa teori yang membahas mengenai penelitian dan pengembangan berasal dari para ahli seperti Sugiyono serta Walker R. Borg dan M. D. Gall. Metode penelitian dan pengembangan, yang pada bahasa Inggris dikenal sebagai *Research and Development*, merupakan cara yang diterapkan guna memperoleh sebuah hasil sekaligus menguji coba keefektifannya (Sugiyono, 2013:407). Sementara itu,

mengacu pada Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2013:9), studi dan pengembangan adalah prosedur penelitian yang dipakai untuk meningkatkan atau mengecek kebenaran *output* yang digunakan untuk bidang pendidikan dan proses pengajaran.

Pembelajaran bahasa Jepang pada dasarnya sama seperti pembelajaran bahasa lainnya. Asano (1981:73) menyatakan bahwa tujuan utama pembelajaran bahasa Jepang adalah agar peserta didik mampu mengungkapkan semua ide dan gagasan dalam bahasa Jepang, baik secara lisan maupun tulisan. Dalam berkomunikasi, seseorang dituntut untuk menguasai empat unsur keterampilan bahasa, yaitu: (1) berbicara, (2) mendengarkan, (3) membaca, dan (4) menulis.

Pengertian dari *goi* (語彙) adalah kesatuan kata yang bersinambungan terhadap sebuah bahasa atau dengan aspek tertentu terhadap bahasa itu (Sudjianto dan Dahidi, 2004: 98 *Goi* (語彙) adalah salah satu bidang kebahasaan yang harus diperhatikan dan dipahami agar menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik pada ragam lisan maupun ragam tulisan (Sudjianto dan Dahidi, 2004 : 97).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan eksperimen semu, selain itu juga dikenal sebagai true eksperimen. Merujuk pada objek yang diteliti, penelitian ini menerapkan macam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

Pada penelitian ini ada satu kelompok yaitu, kelompok eksperimen. Design yang dipakai adalah *classical experimental design*. Sebagai latihan uji coba media dan soal teknik ini dianggap cocok digunakan untuk siswa. Perhitungan hasil pun menggunakan hasil dari data *Pretest* dan *Posttest*.

Merujuk pada Dwi Priyanto (2010:101), uji hipotesis dilakukan memakai program SPSS versi 26 dengan metode *Paired*

Sample T-Test pada nilai pretest dan posttest kelas eksperimen serta nilai pretest dan posttest kelas kontrol dengan taraf signifikansi 5%. Uji ini bertujuan untuk mengetahui adanya selisih rata-rata nilai sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) menggunakan media pembelajaran pengembangan, yaitu *mahjong kasina*.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Persentase nilai jawaban yang ingin diketahui
 F : Jumlah skor yang dicapai
 N : Jumlah skor maksimal
 100% : Angka tetap persentase

Data yang diperoleh dari analisis rumus di atas kemudian diinterpretasikan dengan berpedoman pada skala Likert (Riduwan, 2013:23).

Tabel 3.3

Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

Presentase (%)	Kriteria
Angket 0 – 20	Sangat lemah
Angket 21- 40	Lemah
Angket 41 – 60	Cukup
Angket 61 – 80	Kuat
Angket 81 – 100	Sangat Kuat

(Ridwan, 2008:87-89)

Selanjutnya, untuk mengkategorikan nilai yang diperoleh dari perhitungan skor jawaban kuesioner respon yang disajikan, maka harus dicocokkan dengan tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Skor yang diajukan Riduwan, (2003:15).

Tabel 3.6

Klasifikasi Persentase Respon

No.	Klasifikasi	Kategori
1.	0%-20%	Sangat Lemah
2.	21%-40%	Lemah
3.	41%-60%	Cukup
4.	61%-80%	Kuat
5.	81%-100%	Sangat Kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian Pemahaman

Hasil penelitian pengembangan media permainan Mahjong Kasina yang ditujukan untuk memperkuat penguasaan hafalan kosa kata kata sifat bahasa Jepang pada siswa kelas 8C di SMP 10 November Sidoarjo. Penelitian ini melibatkan 30 siswa sebagai objek penelitian yakni melewati beberapa tahapan penting, yaitu identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan informasi, serta perancangan desain produk.

Media ini dirancang untuk dapat digunakan secara individual maupun kelompok dan dapat bisa dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun sebagai tugas latihan mandiri. Dengan desain yang menarik dan fungsional, media permainan *Mahjong Kasina* diharapkan dapat meningkatkan daya paham dan daya ingat peserta didik terhadap kosakata kata sifat bahasa Jepang secara efektif.

1. Identifikasi potensi dan masalah

Menurut Sugiyono (2015:531) studi bisa bermula dari terdapatnya potensi atau masalah. Potensi terhadap penelitian ini adalah SMP 10 November sebagai sekolah tingkat menengah pertama dalam jenjang pendidikan yang menerapkan mata pelajaran bahasa Jepang sebagai mata pelajaran wajib. Pengembangan ini ditujukan untuk pembelajar pemula sekolah menengah pertama (tingkat pertama) yaitu SMP 10 November. Para siswa kelas 8C sama sama telah mempelajari beberapa kosa kata kata sifat saja.

Masalah pada penelitian ini adalah tingkat penguasaan Bahasa Jepang di SMP 10 November masih sangat kurang, sehingga peneliti memakai media pembelajaran sebagai usaha untuk mengoptimalkan proses pembelajaran Bahasa Jepang.

2. Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan informasi berupa data dari siswa guna mengetahui keperluan mereka terhadap media terhadap proses pembelajaran serta informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan media tersebut. Pada penelitian ini memakai kelas

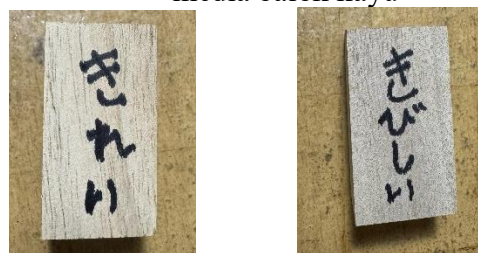
8C telah mempelajari bab 19 pada buku sakura 1. Di bab 19 tersebut dimuat beberapa kosa kata kata sifat yang umum digunakan pada kegiatan sehari – hari. Seperti kirei, hansamu, majime, suki, dame, shizuka, kibishii, kawaii, mijikai, hikui, yasashii dan takai. Ditambahkan juga beberapa kata sifat yang tidak tertera pada buku guna menambah perbendaharaan kosa kata siswa.

3. Desain produk

Desain produk diterapkan untuk langkah terhadap merancang dan membentuk media permainan. Hasil finalisasi dari langkah ini yaitu modifikasi produk untuk media pembelajaran, yaitu mahjong kasina. Peneliti memodifikasi aksara hanzi china yang digunakan pada balok mahjong yang asli dengan menggunakan balok yang terbuat dari kayu dengan bentuk persegi seperti balok aslinya. Lalu nanti balok kayu tersebut dituliskan kosa kata kata sifat menggunakan hiragana ataupun katakana sesuai kebutuhan.

Gambar 4.1

Tahap 1 proses penulisan kata sifat pada media balok kayu



(Dokumen Pribadi)

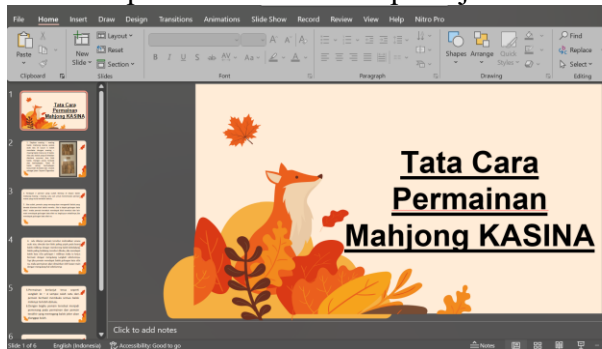
Pada tahap satu nampak penulisan kata sifat menggunakan spidol berwarna hitam. Pemilihan warna hitam ini kontras dengan warna media balok kayu yang dipilih agak mudah dibaca oleh pemain. Lalu ada penambahan satu balok yang berperan sebagai joker yang nantinya berfungsi sebagai balok mahjong terakhir untuk mengakhiri permainan

Tahap 2 balok mahjong joker



(Dokumen Pribadi)

Tahap 3 mendesain buku petunjuk



(dokumen pribadi)

4. Validasi media

Pada tahap ini peneliti menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang. Dalam penelitian ini terdapat dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Ahli media bertujuan sebagai penilai kelayakan media dari segi desain media. Selain itu, validasi kepada ahli materi bertujuan guna memahami kelayakan media dari segi aspek materi. Peneliti meminta bantuan para dosen dari Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang sebagai validator untuk menilai kelayakan media, mengidentifikasi kelemahan, serta menentukan hal-hal yang perlu diperbaiki.

Berdasarkan hasil identifikasi masalah dan pengumpulan informasi, desain produk media permainan *Mahjong Kasina* dirancang sebagai alat bantu pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif. Produk ini berupa permainan kartu yang diadaptasi dari permainan tradisional Mahjong, namun dimodifikasi agar sesuai dengan materi kosakata kata sifat bahasa Jepang.

Desain produk melibatkan penyusunan komponen permainan seperti tabel kata sifat dan panduan bermain. Permainan dirancang dengan menyertakan kosakata dalam huruf Hiragana dan Katakana. Selain

itu, mekanisme permainan dirancang agar siswa dapat berinteraksi langsung dengan kosakata melalui aktivitas mencocokkan arti, menyusun pasangan kata sifat.

Hasil pengolahan data angket validasi ahli materi dibawah ini :

No	Pertanyaan	Persentase	Kriteria
1.	Kesesuaian materi dengan media mahjong kasina	100%	Sangat Baik
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan penelitian pengembangan media “mahjong kasina”	100%	Sangat Baik
3.	Ketepatan penulisan (bahasa jepang) dalam huruf hiragana dan katakana	100%	Sangat Baik
Penilaian secara keseluruhan 100% Sangat Baik			

Hasil pengolahan data angket validasi ahli materi dibawah ini :

Aspek	Pernyataan	Persentase	Kriteria
Fungsi Media	Kesesuaian ukuran media	80%	Sangat Baik
	Kesesuaian penambahan kosa kata pada media	60%	Sangat Baik
	Kesesuaian ukuran kosa kata pada penambahan media	80%	Sangat Baik
	Kejelasan font huruf yang digunakan	80%	Sangat Baik
	Kesesuaian warna huruf	80%	Sangat Baik
	Pemilihan jenis balok kayu	80%	Sangat Baik

**Penilaian secara keseluruhan 76,67%
yaitu “Baik”**

5. Revisi desain

Berdasarkan hasil analisis peneliti dan komentar serta saran dari validator, maka peneliti melakukan beberapa perbaikan atau revisi pada media permainan “mahjong kasina” sebagai berikut:

1. Revisi ahli materi

- a. Kalau bisa huruf mahjongnya diberi warna.

2. Revisi ahli media

- a. Media sudah dilengkapi buku panduan, sudah bagus. Akan tetapi dari tampilan buku panduan, kualitas kertas harus diperhatikan agar tidak mudah rusak ketika digunakan berulang kali. Panduan juga harus lengkap cara penggunaan dan instruksinya. Perhatikan juga bahasa Indonesianya.

(Dokumen Pribadi)



- b. Blok/balok kata sudah bagus ukurannya. Tapi mungkin perlu diperhalus pinggirannya agar tidak berpotensi melukai pengguna

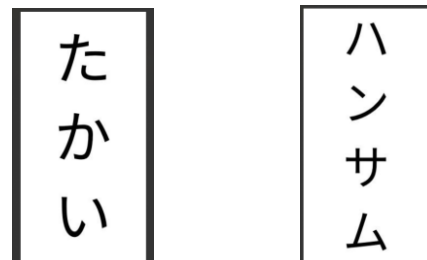
(Dokumen Pribadi)



(Balok mahjong sudah diampelas
disetiap bagian pinggir)

- c. Tulisan atau font dalam balok kata disarankan untuk dicetak.

(Dokumen Pribadi)



(Desain dasar stiker kosakata kata
sifat)

- d. Perhatikan kemasan balok kayu, apakah sebaiknya bentuk tabung seperti kemarin atau dibuat kemasan lainnya.

(Dokumen Pribadi)



6. Uji coba terbatas produk

Uji coba terbatas merupakan tahap awal dalam proses pengembangan media permainan *Mahjong Kasina*, yang bertujuan untuk mengukur kelayakan, keterpahaman, dan efektivitas awal media sebelum digunakan secara lebih luas atau diperbaiki. Uji coba ini dilaksanakan pada

30 siswa SMP 10 November Sidoarjo kelas 8C.

Uji fisik media yang dinilai ialah berupa fungsi media dan fisik media, mulai dari warna, ukuran, ketebalan, pilihan kayu, kesesuaian font pada media hingga ukuran siza buku media petunjuk. Hal itu sangat penting mengingat media ini masih baru dan butuh persiapan dan koreksi yang matang. Peneliti sudah melakukan revisi buku sebanyak 1 kali untuk menyempurnakan media buku sampai di tangan siswa. Karena nantinya media ini digunakan siswa untuk menambah pengetahuan mereka.

Tahap ujicoba produk dilaksanakan guna mengerti efektivitas media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Ujicoba ini dilaksanakan oleh peneliti di kelas dengan cara memberikan tes kepada siswa. Prosesnya diawali dengan pembelajaran kosakata baru berupa kata sifat menggunakan media permainan mahjong kasina. Setelah pembelajaran usai, peneliti memberikan soal tes dan angket respon kepada siswa untuk mengukur pemahaman dan mendapatkan tanggapan mereka terhadap media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil analisis respon siswa SMP 10 November Sidoarjo kelas 8C yang menggunakan media memperoleh respon dan pendapat dari siswa yang diambil saat uji coba media, maka respon siswa terhadap pengembangan media "Mahjong Kasina" memenuhi kriteria "Sangat Baik" berdasarkan penilaian skala likert dengan hasil nilai respon siswa SMP sebesar 97,81%.

PENUTUP

Simpulan

Pada tahap uji kelayakan media pembelajaran dalam rangkaian Research and Development (R&D), diperoleh hasil yang menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Hasil uji coba menunjukkan nilai kelayakan sebesar 76,67%, yang dikategorikan "**baik**" berdasarkan perhitungan skala Likert. Selain itu:

- **Validasi materi** oleh ahli menghasilkan nilai sebesar **100%**, yang termasuk kategori "**sangat baik**", menandakan bahwa muatan materi sudah sesuai dan tepat untuk diterapkan untuk pembelajaran.
- **Validasi media** memperoleh nilai sebesar **76,67%**, yang juga termasuk kategori "**baik**", mengindikasikan bahwa media secara teknis dan visual layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan kedua hasil validasi tersebut, media pembelajaran *Mahjong Kasina* dinyatakan "**layak**" dipakai sebagai media pembelajaran kosakata dalam pelajaran Bahasa Jepang.

Selanjutnya, **respon siswa** terhadap media *Mahjong Kasina* juga dikumpulkan melalui angket yang diberikan setelah kegiatan uji coba dilakukan di kelas 8C di SMP 10 November Sidoarjo. Berdasarkan hasil angket respon siswa di **kelas 8C**, diperoleh skor sebesar **97,81%**, yang termasuk dalam kategori "**sangat baik**" menurut skala Likert.

Dengan demikian, baik dari segi **validasi ahli** maupun **respon pengguna**, media *Mahjong Kasina* terbukti **layak dan efektif** untuk digunakan dalam membantu pembelajaran kosakata, khususnya kosakata sapaan dan kata sifat dalam Bahasa Jepang. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga menumbuhkan ketertarikan dan motivasi belajar melalui pendekatan permainan yang menyenangkan dan kompetitif.

Saran

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melanjutkan atau mengembangkan penelitian serupa dianjurkan untuk tetap menggunakan desain penelitian dengan membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini penting untuk mengetahui pengaruh signifikan media *Mahjong Kasina* terhadap pemahaman kosakata atau materi lain dalam pembelajaran Bahasa Jepang. Selain itu,

pengembangan media dapat diperluas dengan menambahkan variasi materi kosakata yang lebih kompleks dan beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Nike. (2015). Pengaruh penerapan permainan bingo terhadap Universitas Brawijay ya Universi penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMA PGRI I kota Mojokerto. Skripsi tidak diterbitkan. Malang:UB
- Dr. E. Koasasih, M.Pd.(2020) “Pengembangan bahan ajar”. Jakarta: Bumi Aksara.
- H. Erlina, P. Binsar, “Pengembangan bahan pembelajaran media interaktif pada mata pelajaran bahasa jepang” Universitas Negeri Medan, Jun. 2015. [online]. Available : <file:///C:/Users/USER/Downloads/3282-6061-2-PB.pdf>
- K. W. Sari, S. Saputro, and B. Hastuti, “Pengembangan game edukasi kimia berbasis role playing game (RPG) pada materi struktur atom sebagai media pembelajaran mandiri untuk siswa kelas X SMA di kabupaten Purworejo,” J. Pendidik. Kim., vol. 3, no. 2, pp. 96–104, 2014.
- Riduwan & Akdon. 2006. Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika. Jawa Barat: Alfabeta.
- Riduwan. 2008. Skala pengukuran Variabel-Variabel Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Santrock J.W. (2007). Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi kesebelas. Jakarta: PT. Erlangga.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R& D. Bandung: ALFABETA.
- Tan, Dea Ayu Darmawan & Chirstine Wibowo. (2015).*Pengaruh Permainan Kartu Kwartet Terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang, 14*
- Korompis, Thiery(2015) Penggunaan Kata Sifat 「I」 dan 「NA」 Dalam Kalimat Bahasa Jepang. Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitasn SAM Ratulangi(Vol 2, No 2), 6 – 11
- Tim Penyusun, 2014. Buku Panduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni. Surabaya: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Begeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni.

<https://totachihanoi.com/2025/02/10/mahjong-sejarah-dan-asal-usul-nya/>
(diakses pada 25/06/2025)