

PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE SUSUN MOJIMOCCHI UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG DI SMA

Maida Ashalina N.A.W

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Maida.22042@mhs.unesa.ac.id

Rusmiyati, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

rusmiyati@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa SMAN 1 Puri Mojokerto dalam menghafal kosakata Bahasa Jepang meskipun memiliki tingkat minat belajar yang tinggi. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ajar Puzzle Susun MOJIMOCCHI sebagai media interaktif pembelajaran kosakata Bahasa Jepang. Penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sangat tinggi, dengan skor 100% dari ahli materi dan 94,44% dari ahli media, serta respon siswa pada uji coba terbatas sebesar 89,52%. Temuan ini menunjukkan bahwa media Puzzle Susun MOJIMOCCHI berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran kosakata Bahasa Jepang yang interaktif dan relevan untuk digunakan pada pembelajaran di tingkat SMA.

Kata kunci: penelitian pengembangan, ADDIE, media pembelajaran interaktif, puzzle susun, kosakata Bahasa Jepang.

要旨

本研究は、日本語学習に対する高い学習意欲を有しているにもかかわらず、SMAN 1 Puri Mojokerto の生徒が日本語語彙の暗記に困難を抱えているという課題を背景としている。この状況は、学習者の特性に適した、より多様でインタラクティブな教材の必要性を示している。そこで本研究の目的は、日本語語彙学習を支援するインタラクティブ教材として、「MOJIMOCCHI パズル教材」を開発することである。研究方法には、ADDIE モデル（Analysis、Design、Development、Implementation、Evaluation）に基づく研究開発（Research and Development）手法を用いた。検証の結果、教材の妥当性は非常に高く、内容専門家による評価は 100%、メディア専門家による評価は 94.44%であった。また、限定的な試行における生徒の反応は 89.52%と高い評価を得た。以上の結果から、本教材は高等学校段階における日本語語彙学習を支援する有効な補助教材として活用可能であると結論づけられる。

Keywords: 研究開発、ADDIE モデル、インタラクティブ教材、パズル教材、日本語語彙

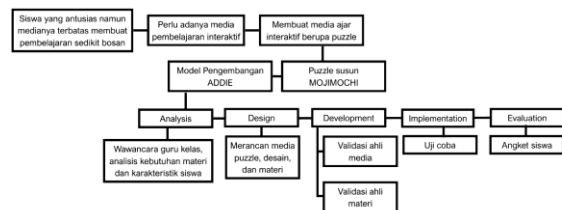
PENDAHULUAN

Media pembelajaran inovatif memiliki peran penting dalam mendukung efektivitas pembelajaran bahasa asing, termasuk Bahasa Jepang. Penguasaan bahasa tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga menjadi fondasi bagi perkembangan kognitif, sosial, dan akademik siswa. Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, penguasaan kosakata merupakan komponen utama yang menentukan keberhasilan keterampilan berbahasa lainnya, seperti berbicara, membaca, dan menulis.

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang memiliki tingkat peminat tinggi di Indonesia. Data Japan Foundation (2025) menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat kedua dunia sebagai negara dengan jumlah pembelajar Bahasa Jepang terbanyak, yaitu sekitar 732.914 pembelajar. Tingginya minat tersebut sebagian besar dipengaruhi oleh ketertarikan terhadap budaya populer Jepang, seperti anime, manga, dan musik. Namun, kompleksitas sistem tulisan Bahasa Jepang serta banyaknya kosakata baru yang harus dikuasai menjadi tantangan tersendiri bagi siswa, khususnya pada jenjang pendidikan menengah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Jepang di SMAN 1 Puri Mojokerto, diketahui bahwa siswa kelas XI memiliki antusiasme belajar yang baik, tetapi masih mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami kosakata Bahasa Jepang. Kesulitan ini terjadi secara berulang dari tahun ke tahun dan salah satunya disebabkan oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif. Guru juga menyampaikan bahwa siswa cenderung lebih aktif dan tertarik ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan edukatif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan siswa serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran kosakata. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ajar berbasis permainan berupa Puzzle Susun MOJIMACHI sebagai alat bantu pembelajaran kosakata Bahasa Jepang pada siswa kelas XI-12 SMAN 1 Puri Mojokerto.



konseptual penelitian ini disusun berdasarkan kondisi awal pembelajaran bahasa Jepang di kelas menurut hasil wawancara dengan guru, di mana siswa menunjukkan antusiasme tinggi, namun media yang digunakan masih terbatas sehingga siswa merasa bosan dan kesulitan dalam menghafal. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan adanya media pembelajaran yang lebih interaktif agar dapat menyalurkan antusiasme siswa secara optimal. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media ajar interaktif berupa Puzzle Susun MOJIMACHI, yang dirancang untuk membantu siswa mempelajari kosakata bahasa Jepang melalui aktivitas menyusun dan mencocokkan secara aktif. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*, dengan fokus pada kelayakan media sebagai pendukung pembelajaran kosakata Bahasa Jepang. Pada tahap **Analysis**, dilakukan wawancara dengan guru untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan materi, dan karakteristik siswa. Tahap **Design** mencakup perancangan visual, penyusunan materi kosakata

mochimono, serta bentuk dan mekanisme puzzle agar mudah digunakan dan menarik bagi siswa.

Tahap **Development** merupakan pembuatan media sesuai desain, dilanjutkan dengan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah media layak, tahap **Implementation** dilakukan melalui uji coba terbatas pada siswa. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana media digunakan dalam pembelajaran serta memperoleh respon siswa melalui angket. Tahap **Evaluation** menganalisis hasil validasi dan angket untuk menilai kelayakan media serta dasar perbaikan produk.

Dengan demikian, kerangka konseptual penelitian ini menggambarkan bahwa kelayakan media diperoleh melalui tiga komponen penilaian, yaitu ahli materi, ahli media, dan respon siswa. Ketiga komponen tersebut saling melengkapi sehingga menghasilkan gambaran yang lebih menyeluruh dan objektif terhadap kualitas media yang dikembangkan. .

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan tujuan mengembangkan media Puzzle Susun MOJIMUCHI sekaligus menilai kelayakannya sebagai alat bantu pembelajaran kosakata Bahasa Jepang. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI-12 SMAN 1 Puri Mojokerto, sedangkan sampel uji coba dipilih secara purposive sampling, yaitu pengambilan sampel secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu. Siswa kelas XI-12 dipilih karena merupakan satu-satunya kelas yang memiliki mata pelajaran Bahasa Jepang dan fasilitas pembelajaran yang mendukung, sehingga dianggap paling tepat untuk menguji media yang dikembangkan. Sampel dibagi menjadi kelompok kecil berjumlah 8–9 orang. Fokus penelitian adalah media ajar Puzzle Susun MOJIMUCHI, yang dirancang untuk membantu siswa menghafal dan

mengingat kosakata dengan cara yang menyenangkan melalui bermain dan menyusun puzzle. Tahap-tahap ADDIE pada penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

Tahap Analysis

Tahap analisis dilakukan melalui wawancara dengan guru Bahasa Jepang untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran kosakata di SMAN 1 Puri Mojokerto. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa memiliki minat belajar yang baik, namun masih mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata, sehingga diperlukan media pembelajaran interaktif berbasis permainan.

Tahap Design

Pada tahap desain, media Puzzle Susun MOJIMUCHI dirancang sesuai tujuan pembelajaran dengan bentuk puzzle berisi kosakata dan padanan arti dalam Bahasa Indonesia. Desain visual dibuat sederhana, menarik, dan menggunakan ilustrasi karya asli agar mudah dipahami siswa.

Tahap Development

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain menjadi produk media pembelajaran. Media kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, bahasa, dan tampilan, serta direvisi berdasarkan masukan yang diperoleh.

Tahap Implementation

Media Puzzle Susun MOJIMUCHI diimplementasikan melalui uji coba terbatas (*small group trial*) pada siswa kelas XI-12 SMAN 1 Puri Mojokerto untuk mengetahui keterlaksanaan dan kelayakan penggunaan media dalam pembelajaran.

Tahap Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan melalui validasi ahli dan angket respons siswa untuk menilai kelayakan

media. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar revisi dan penyempurnaan media ajar Puzzle Susun MOJIMACHI. Berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono, evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini termasuk ke dalam tahap revisi produk. Hasil evaluasi digunakan untuk mengidentifikasi kekurangan dan hambatan media yang muncul sehingga dapat dilakukan perbaikan dan penyempurnaan media ajar Puzzle Susun MOJIMACHI.

Instrumen Penelitian

- Lembar validasi ahli: menilai kesesuaian isi, bahasa, desain visual, dan fungsi media. Ahli materi fokus pada kosakata dan isi, ahli media fokus pada desain, keterbacaan, dan daya tarik.
- Angket respon siswa: mengukur daya tarik, keterbacaan, kemudahan penggunaan, dan manfaat media dalam pembelajaran.

Pengumpulan Data

- Wawancara: dilakukan pada tahap analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kendala siswa dalam belajar kosakata.
- Angket: digunakan pada tahap evaluasi untuk menilai tanggapan siswa setelah penggunaan media.
- Tes formatif: melihat sejauh mana media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran kosakata.
- Dokumentasi: foto kegiatan untuk mendukung deskripsi proses implementasi media.

Analisis Data

- Deskriptif kualitatif: analisis masukan dari ahli, hasil wawancara, dan dokumentasi untuk menilai kesesuaian isi, tampilan, dan bahasa media serta sebagai dasar revisi.
- Deskriptif kuantitatif: data angket dan tes formatif dianalisis menggunakan persentase skala Likert (1–4) dengan

kategori kelayakan: sangat layak (81–100%), layak (61–80%), cukup layak (41–60%), kurang layak (21–40%), tidak layak ($\leq 20\%$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa Puzzle Susun MOJIMACHI yang dirancang untuk mendukung pembelajaran kosakata Bahasa Jepang pada materi *mochimono* (benda pribadi). Pengembangan media dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Media ini dikembangkan dan diujicobakan pada siswa kelas XI-12 SMAN 1 Puri Mojokerto.

Tahap Analysis

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa kelas XI-12 SMAN 1 Puri Mojokerto memiliki minat belajar yang baik terhadap pembelajaran Bahasa Jepang, namun masih mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata, khususnya kosakata baru dengan jumlah yang cukup banyak. Guru mata pelajaran menyampaikan bahwa kosakata yang telah dipelajari cenderung mudah dilupakan apabila pembelajaran tidak melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, pembelajaran yang dikemas dalam bentuk kegiatan berbasis permainan dinilai lebih mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa. Temuan pada tahap ini menjadi dasar perlunya pengembangan media pembelajaran kosakata yang bersifat interaktif dan berbasis permainan.

Tahap Design

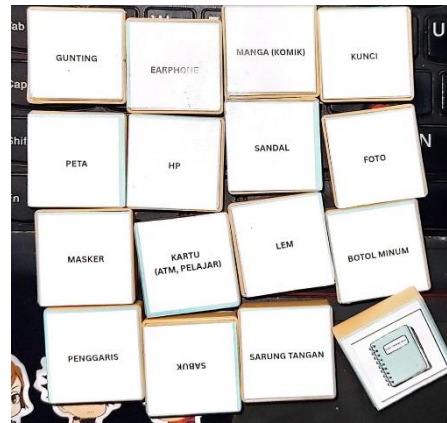
Berdasarkan hasil analisis, dirancang media pembelajaran berupa Puzzle Susun MOJIMACHI sebagai media bantu pembelajaran Materi yang digunakan dalam media Puzzle Susun diambil dari Kompetensi Dasar Bahasa Jepang kelas

XI-12 SMA. Sumber diambil dari buku Nihongo kira-kira Bab 10. Perancangan media dimulai dari pembuatan ilustrasi menggunakan aplikasi IbisPaint. Seluruh ilustrasi merupakan hasil karya asli peneliti, mulai dari tahap pembuatan sketsa hingga proses pewarnaan. Karakter yang digunakan bergaya *chibi* dengan ekspresi sederhana dan lucu agar mudah dikenali serta sesuai dengan karakteristik siswa. Media puzzle susun MOJIMOCCHI dirancang menggunakan bahan stiker bontak ukuran A3 agar media lebih tahan lama, tidak mudah rusak, dan dapat digunakan secara berulang dalam kegiatan pembelajaran. Stiker bontak dipilih karena memiliki daya rekat yang baik serta permukaan yang cukup kuat sehingga ilustrasi dan tulisan tidak mudah terkelupas saat digunakan oleh siswa.



Gambar 1 Media Puzzle Susun MOJIMOCCHI

Puzzle Susun MOJIMOCCHI terdiri atas 32 keping puzzle, yang selanjutnya dibagi menjadi dua set dengan jumlah yang sama, yaitu 16 keping pada set pertama dan 16 keping pada set kedua. Setiap keping memiliki ukuran 3×3 cm.



Gambar 2 Media Puzzle Susun MOJIMOCCHI tampak belakang

Pada bagian belakang setiap kepingan puzzle mochimono disertakan uraian dalam Bahasa Indonesia yang menjelaskan makna ilustrasi pada sisi depan. Penjelasan ini berfungsi sebagai panduan tambahan agar siswa tidak salah menafsirkan gambar,

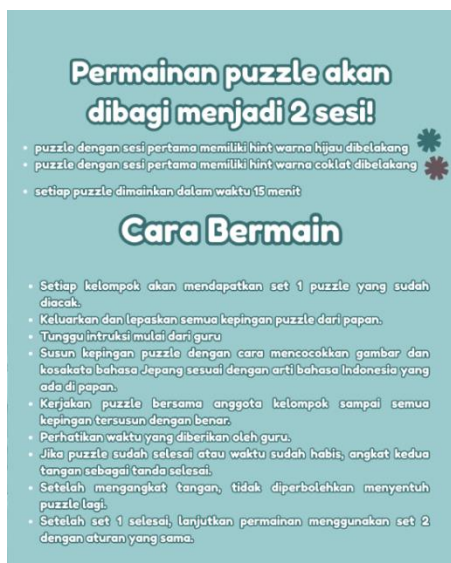


Gambar 3 Bingkai puzzle susun MOJIMOCCHI

Bingkai puzzle dibuat dengan lebar 2 cm x 2 cm. Pada bagian depan bingkai, dicantumkan huruf romaji yang digunakan untuk menyesuaikan setiap kepingan puzzle mochimono dengan gambar yang sesuai



Gambar 4 petunjuk penggunaan puzzle tampak depan



Gambar 5 petunjuk penggunaan puzzle tampak belakang

Buku petunjuk penggunaan puzzle mojimochi berbentuk persegi panjang dengan ukuran 5cm x 10cm yang berisi petunjuk cara bermain puzzle mojimochi, serta aturannya.

Petunjuk Penggunaan Puzzle:

- Setiap kelompok akan mendapatkan set 1 puzzle yang sudah diacak. (dengan hint warna hijau dibelakang)
- Keluarkan dan lepaskan semua kepingan puzzle dari papan.
- Tunggu instruksi mulai dari guru
- Susun kepingan puzzle dengan cara mencocokkan gambar dan kosakata bahasa Jepang sesuai dengan arti bahasa Indonesia yang ada di papan.

- Kerjakan puzzle bersama anggota kelompok sampai semua kepingan tersusun dengan benar.
- Perhatikan waktu yang diberikan oleh guru.
- Jika puzzle sudah selesai atau waktu sudah habis, angkat kedua tangan sebagai tanda selesai.
- Setelah mengangkat tangan, tidak diperbolehkan menyentuh puzzle lagi.
- Setelah set 1 selesai, lanjutkan permainan menggunakan set 2 dengan aturan yang sama. (dengan hint warna coklat dibelakang)

Kosakata	Bahasa Jepang
Payung	<i>kasa</i>
Buku	<i>hon</i>
Tas	<i>kaban</i>
Kamus	<i>jisho</i>
Tempat pensil	<i>fudebako</i>
Pensil	<i>enpitsu</i>
Pena	<i>pen</i>
Buku tulis	<i>nooto</i>
Dompot	<i>saifu</i>
Jam tangan	<i>tokei</i>
Kertas	<i>kami</i>
Penghapus	<i>keshigomu</i>
Sepatu	<i>kutsu</i>
Topi	<i>boushi</i>
Kamera	<i>kamera</i>
Kacamata	<i>megane</i>
Penggaris	<i>jougi</i>
Botol minum	<i>suito</i>
Hp	<i>sumaho</i>
Peta	<i>chizu</i>
Sabuk	<i>beruto</i>
Sarung tangan	<i>tebukuro</i>
Kunci	<i>kagi</i>
Sandal	<i>sandaru</i>
Earphone	<i>iyahon</i>
Gunting	<i>hasami</i>
Manga (komik)	<i>manga</i>
Koran	<i>shinbun</i>

Kartu (ATM, KTP, SIM)	<i>kaado</i>
Masker	<i>masuku</i>
Foto	<i>shashin</i>
Lem	<i>Nori</i>

Tahap Development

Pada tahap *development*, media Puzzle Susun MOJIMUCHI direalisasikan menjadi produk media pembelajaran dan divalidasi oleh ahli materi serta ahli media.

1. Hasil Validasi Ahli

Kelayakan media diuji melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori *sangat sesuai*. Penilaian ini mencakup kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan kosakata Bahasa Jepang, kejelasan makna dalam Bahasa Indonesia, serta kesesuaian ilustrasi dengan materi *mochimono*.

Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 94,44% dengan kategori *sangat layak*. Penilaian meliputi aspek fungsi media, desain visual, keterbacaan tulisan, kejelasan ilustrasi, serta kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran. Meskipun secara umum media dinilai sangat layak, ahli media memberikan saran perbaikan pada ukuran tulisan dan ilustrasi agar keterbacaan semakin optimal.

2. Revisi Desain Produk

Berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media, dilakukan revisi terhadap media Puzzle Susun MOJIMUCHI. Revisi difokuskan pada penyempurnaan ilustrasi kosakata yang berpotensi menimbulkan ambiguitas serta penyesuaian ukuran

tulisan dan gambar agar lebih jelas dan mudah dibaca oleh siswa. Perbaikan tersebut bertujuan meningkatkan kejelasan visual dan kemudahan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap Implementation

Media Puzzle Susun MOJIMUCHI diimplementasikan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jepang pada siswa kelas XI-12 SMAN 1 Puri Mojokerto melalui uji coba terbatas (*small group trial*). Tahapan uji coba terbatas diawali dengan penyampaian materi kosakata *mochimono* secara singkat. Selanjutnya, media Puzzle Susun MOJIMUCHI digunakan pada kegiatan inti pembelajaran secara berkelompok, di mana siswa diminta untuk menyusun kepingan puzzle sesuai dengan ilustrasi dan kosakata yang tersedia dalam waktu yang telah ditentukan. Selama kegiatan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi siswa. Setelah siswa selesai melakukan permainan puzzle, siswa melakukan test akhir. Tes ini digunakan untuk melihat gambaran pemahaman siswa setelah menggunakan media. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa diminta untuk mengisi angket respon sebagai bentuk tanggapan terhadap penggunaan media yang telah diterapkan.

Tahap Evaluation

Media ajar Puzzle Susun MOJIMUCHI dikembangkan sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Jepang pada materi *mochimono*. Pengembangan dilakukan melalui perancangan ilustrasi visual yang disesuaikan dengan karakteristik siswa serta penyempurnaan desain berdasarkan hasil penelaahan produk. Revisi dilakukan pada beberapa ilustrasi agar representasi kosakata menjadi lebih jelas dan tidak menimbulkan ambiguitas. Selain itu, pemilihan bahan dan pengaturan tata letak media disesuaikan untuk mendukung ketahanan serta keterbacaan produk.

Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media, siswa diminta mengisi angket respons untuk menilai daya tarik, kemudahan penggunaan, keterlaksanaan penggunaan media, serta manfaat media dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jepang. Hasil angket respons siswa menunjukkan persentase sebesar 89,67% dengan kategori sangat setuju. Temuan ini mengindikasikan bahwa media Puzzle Susun MOJIMOGHI dinilai menarik, mudah digunakan, membantu menghafal kosakata, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil validasi dan angket respons siswa, media Puzzle Susun MOJIMOGHI dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran kosakata Bahasa Jepang.

Pembahasan

Pengembangan media ajar Puzzle Susun MOJIMOGHI dilakukan secara bertahap hingga menghasilkan produk akhir yang siap digunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jepang materi *mochimono*. Media ini dirancang untuk menyesuaikan kebutuhan siswa serta mendukung pembelajaran yang lebih menarik.

Pengembangan diawali dengan perancangan ilustrasi kosakata bergaya chibi yang merepresentasikan objek secara visual. Beberapa ilustrasi yang dinilai ambigu diperbaiki agar lebih jelas dan mudah dipahami. Desain fisik media disusun dengan memperhatikan bahan, ukuran, serta tata letak gambar dan tulisan, menggunakan bahan berlapis laminasi agar media tahan digunakan berulang.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media dinilai layak dari segi tampilan, kepraktisan, dan kesesuaian materi dengan kompetensi siswa kelas XI. Pada uji coba terbatas, penggunaan media dalam pembelajaran kelompok memberikan gambaran

bahwa media membantu siswa memahami kosakata dengan lebih baik. Secara keseluruhan, Puzzle Susun MOJIMOGHI layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran kosakata Bahasa Jepang materi *mochimono*.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media ajar Puzzle Susun “Mojimochi” untuk pembelajaran kosakata *mochimono* Bahasa Jepang siswa kelas XI SMAN 1 Puri Mojokerto, dikembangkan menggunakan model ADDIE. Validasi ahli materi menunjukkan persentase 100% (“Sangat Baik”) untuk kesesuaian materi dan ketepatan bahasa, sedangkan validasi ahli media memperoleh 94,44% (“Baik–Sangat Baik”) untuk aspek manfaat dan fisik media. Angket siswa menunjukkan rata-rata 89,52% (“Sangat Setuju”), menandakan media menarik dan mendukung pembelajaran. Keseluruhan hasil menegaskan bahwa media Puzzle Susun “Mojimochi” layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran kosakata *mochimono*.

SARAN

1. Guru disarankan menggunakan media ini dalam pembelajaran berkelompok untuk meningkatkan diskusi dan kerja sama siswa.
2. Siswa diharapkan memanfaatkan media dengan baik dan menjaga kondisinya agar tetap layak digunakan.
3. Peneliti berikutnya dapat mengembangkan media untuk kosakata lain, jenjang berbeda, atau menambahkan variasi desain untuk meningkatkan daya tarik dan fungsinya.

Daftar Pustaka

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.

Fitriyah, I. (2022). *Pengembangan media Pukoda (Puzzle Kosakata Benda) pada pelajaran Bahasa Indonesia*

Indriyanti, L., Gani, A. A., & Muhardini, S. (2020). Pengembangan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Rachmawati, L. (2021). *Pengembangan media pembelajaran “Hiramaru” (Puzzle Hiragana)*.

Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

The Japan Foundation. (2025, September 3). *Survey summary on Japanese-language education abroad 2024*.

https://www.jpf.go.jp/e/project/japanese/survey/result/information/dl/result_overview_e.pdf

Walid, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis GeoGebra dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation*), *11*(1), 92–105.

