

PEMANFAATAN MEDIA GOI GAME BERBASIS WEB TENTANG KOSAKATA PADA MATA PELAJARAN BAHASA JEPANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 2 LAMONGAN

Rizkatul Umami

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
riesca_cicha@yahoo.com

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa pada prinsipnya adalah agar para siswa terampil berbahasa, yaitu terampil menyimak, terampil berbicara, terampil membaca, dan terampil menulis. Pembelajaran sendiri merupakan serangkaian cara atau strategi yang dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sehingga dalam proses pembelajarannya guru dituntut untuk kreatif. Salah satunya yaitu dalam memanfaatkan media pembelajaran. Pada studi pendahuluan yang telah dilakukan siswa kelas X SMA Negeri 2 Lamongan pada mata pelajaran Bahasa Jepang ditemukan permasalahan bahwa guru dalam mengajar hanya menggunakan media gambar yang bersifat monoton serta alokasi waktu yang dianggap kurang, sehingga siswa mengalami kejenuhan dalam belajar. Kondisi yang demikian berdampak pada hasil belajar siswa, sehingga peneliti mencoba mengatasi permasalahan tersebut dengan memanfaatkan media *Goi Game* berbasis *Web*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses pemanfaatan media *Goi Game* berbasis *Web* dan untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan media *Goi Game* berbasis *Web* dengan peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Jepang siswa kelas X SMA Negeri 2 Lamongan. Hasil dari analisis observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa proses pemanfaatan media *Goi Game* berbasis *Web* diperoleh hasil 0.75 untuk kegiatan guru. Sedangkan 0.84 untuk kegiatan siswa. Hasil tersebut dikonsultasikan dengan kriteria maka tergolong sangat baik. Sedangkan hasil uji tes diperoleh hasil yang signifikan antara hasil *post test* kelompok eksperimen dan hasil *post test* kelompok kontrol dapat dibuktikan melalui uji-t dengan taraf 5% ($t_{hitung} = 7.62 > t_{tabel} = 2.00$). Sehingga dari data tersebut dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan media *Goi Game* berbasis *Web* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Lamongan.

Kata kunci: Pemanfaatan media *Goi Game* berbasis *Web*, hasil belajar siswa.

ABSTRACT

The purpose of language learning is to make the student mastering the use of language, mastering listening, speaking, reading, and writing ability. Learning is a series of ways or strategies. Which is done to achieve the goal. So that, in the teaching and learning process, the teacher should be creative. For example, the teacher should be creative to use the media. In the previous study, the student of tenth grade of X SMA Negeri 2 Lamongan found a problem. The problem was the teacher used media monotonously. The duration was assumed to be short. Unfortunately, the student felt bored. The situation affected the student's learning result. Here, the researcher conducted the study to overcome. The problem by using *Goi Game* based on *Web*. The objective of this study to find out how the ways to use *Goi Game* based on *Web*. To know whether the significant effect between the use of media *Goi Game* based on *Web* with the learning result on the Japanese subject of the tenth grade student of X SMA Negeri 2 Lamongan. Based on the result, the use of media *Goi Game* based on *Web* was got 0.75 for the teacher's activity. Then, it was 0.84 for the student activity. Those results were grouped to excellent level. But, the result of test was got a significant between experiment group and control group which could be proved by t test in the level of 5% ($t_{result} = 7.62 > t_{table} = 2.00$). So that, from the data, it is known that there is significant effect between the use media *Goi Game* based on *Web* towards. The increasing the student result of the tenth grade of X SMA Negeri 2 Lamongan.

Key Word: The use of *goi game* media based on web, The result of learning process.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar bahasa asing adalah belajar berkomunikasi melalui bahasa tersebut, sebagai bahasa sasaran, baik secara lisan maupun tertulis (Djamarah dan Zain, 2010:70). Selain Bahasa Inggris, Bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang kini juga diminati oleh orang, dapat dibuktikan dengan adanya pembelajaran Bahasa Jepang yang dapat ditemui diberbagai kota di Indonesia. Lembaga formal maupun non formal (bimbingan belajar) banyak menyediakan jasa belajar Bahasa Jepang.

Pada prinsipnya tujuan pembelajaran bahasa adalah agar para siswa terampil berbahasa, yaitu terampil menyimak, terampil berbicara, terampil membaca, dan terampil menulis. Pembelajaran sendiri merupakan serangkaian cara atau strategi yang dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Seperti yang telah dikemukakan oleh (Gagne dan Briggs dalam Warsita 2008:265) Pembelajaran merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik.

Pembelajaran dikatakan sebagai sebagai suatu sistem karena di dalamnya mengandung komponen yang saling berkaitan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan. Komponen-komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, media dan evaluasi. Masing-masing komponen saling berkaitan erat merupakan satu kesatuan (Susila & Riyana, 2007:21). Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran tercapai

Namun pernyataan tersebut tidak sesuai dengan kenyataan yang ada pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Lamongan pada pembelajaran Bahasa Jepang yang mengalami kesulitan ketika proses belajar mengajar Bahasa Jepang berlangsung. Mereka memiliki minat yang tinggi untuk mempelajari Bahasa Jepang namun sering kali merasa kesulitan untuk memahami kosakata baru yang masih asing bagi mereka, selain karena bahasa tersebut merupakan hal yang baru bagi setiap pembelajar, alasan utama juga karena Bahasa Jepang memiliki huruf tersendiri. Kesulitan belajar tersebut dapat diketahui dari hasil belajar sebagian siswa belum memenuhi standart ketuntasan minimal yaitu ≤ 75 . Dalam pembelajaran siswa dituntut harus sungguh-sungguh belajar karena huruf, lafal, dan tata bahasa yang digunakan dalam Bahasa Jepang sangat berbeda dengan Bahasa Indonesia. Huruf yang digunakan dalam Bahasa Indonesia adalah alphabet. Sedangkan dalam Bahasa Jepang terdapat empat huruf yang biasa digunakan yaitu Romaji, huruf Kana (Hiragana dan Katakana) dan huruf Kanji (Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2004:55).

Kurangnya pemahaman siswa tentang kosakata Bahasa Jepang disebabkan oleh beberapa faktor: Pertama metode yang digunakan yaitu metode ceramah dan hanya menggunakan gambar sebagai media yang terkesan monoton, sehingga yang terjadi

siswa hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru. Sebagian dari mereka tidak paham apa yang telah disampaikan oleh guru hal ini yang membuat mereka menjadi bosan dalam menerima pelajaran. Kedua, alokasi waktu yang dianggap kurang untuk tatap muka yang hanya seminggu sekali dengan waktu 2x45 menit.

Dari permasalahan di atas dilihat dari penggunaan media serta kondisi siswa yang dituntut lebih mendalami sendiri materi-materi yang diberikan, maka peneliti mencoba memberikan alternatif untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas X SMA Negeri 2 Lamongan dalam memahami kosakata yaitu dengan memanfaatkan media yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa. Media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2009:7). Sebagai pembawa pesan, media tidak hanya digunakan oleh guru tetapi yang lebih penting lagi dapat pula digunakan oleh siswa.

Dari beberapa media yang tersedia, yaitu *media Goi Game* berbasis *Web* dan media gambar. Media *Goi Game* berbasis *Web* merupakan media yang cocok dalam membantu siswa untuk memahami kosakata Bahasa Jepang. Media *Goi Game* berbasis *Web* sendiri merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. dengan menggunakan media *Goi Game* berbasis *Web* sebagai media belajar siswa yang bertujuan untuk memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indera para siswa, dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, sehingga dengan media tersebut siswa dapat belajar mandiri dengan mudah dan menguasai materi pelajaran secara utuh.

Media *Goi Game* berbasis *Web* ini digunakan karena telah melalui tahap pertimbangan. Beberapa faktor yang dipertimbangkan Sadiman, (2009:84) yaitu : ketepatan dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan karakteristik siswa atau sasaran, jenis rangsangan yang diinginkan (audio, visual, gerak dan seterusnya), keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat, dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani.

Media *Goi Game* berbasis *Web* ini merupakan suatu media yang berupa game berisikan materi tentang pembelajaran koskata Bahasa Jepang yang dapat diakses kapan saja, di mana saja menggunakan komputer, laptop, tablet, I Pad ataupun HP hanya dengan adanya koneksi internet. Internet yang memiliki daya tarik dari sisi kemampuan dalam mengakses informasi, teks, audio, gambar, serta beberapa web di internet yang dapat diakses dengan mudah dan cepat dibandingkan dengan media

komunikasi/ informasi yang lain (Munir, 2008:188). dengan kelebihan tersebut media *Goi Game* berbasis *web* ini dapat digunakan kapan saja, di mana saja, mempermudah siswa dalam mengaksesnya serta siswa dapat belajar secara mandiri dan fleksibel sehingga siswa lebih terampil dalam mengingat kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti terdorong untuk meneliti tentang “Pemanfaatan Media *Goi Game* Berbasis *Web* tentang Kosakata pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Lamongan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan media *Goi Game* berbasis *Web* tentang kosakata pada mata pelajaran Bahasa Jepang untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Lamongan?
2. Apakah pemanfaatan media *Goi Game* berbasis *Web* tentang kosakata dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Jepang kelas X SMA Negeri 2 Lamongan ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pemanfaatan media *Goi Game* berbasis *Web* tentang Kosakata pada mata pelajaran Bahasa Jepang untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Lamongan.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Lamongan dalam memanfaatkan media *Goi Game* berbasis *Web* tentang Kosakata pada mata pelajaran Bahasa Jepang.

D. MANFAAT

1. Siswa
Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi tentang kosakata nama-nama barang sekitar sekolah dan lingkungan masyarakat.
2. Guru
Penelitian ini diharapkan meningkatkan kemampuan dalam melaksanakan proses belajar-mengajar serta meningkatkan mutu pendidikan.
3. Sekolah
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada sekolah dalam rangka peningkatan kualitas program pembelajaran.

METODE

A. Desai Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis rancangan penelitian *True Eksperimental Design* yaitu jenis-jenis eksperimen yang dianggap sudah baik karena sudah memenuhi persyaratan (Arikunto, 2010:125). Serta dalam penelitian ini subyek yang digunakan dipilih

secara random dan terdapat kelompok pembanding atau kontrol. Maka, akibat dari perlakuan dapat diketahui secara pasti karena dibandingkan dengan yang tidak mendapat perlakuan.

Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Control group pretest-posttest design*.

Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃		O ₄

Keterangan :

E = Kelompok eksperimen

K = Kelompok kontrol

O₁ = Pretest dari kelompok eksperimen

O₂ = Posttest kelompok eksperimen

O₃ = Pretest dari kelompok kontrol

O₄ = Posttest kelompok kontrol

(Arikunto, 2006:86)

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sesuatu yang kedudukannya sangat sentral karena pada subjek penelitian itulah data tentang variabel yang diteliti berada dan diamati oleh peneliti.

Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas X peminatan Bahasa Jepang SMA Negeri 2 Lamongan. Jumlah seluruh siswa kelas X peminatan Bahasa Jepang adalah 160 yang terbagi menjadi 4 kelas masing-masing kelas berjumlah 40. Dalam menentukan sampel, peneliti menggunakan teknik sampel random atau sampel acak, sampel campur yaitu dalam pengambilan sampel, peneliti “mencampur” subjek-subjek didalam populasi sehingga semua subjek dianggap sama (Arikunto, 2010:177). V Setelah dipilih menggunakan teknik sampel random atau sampel acak, sampel campur, ditentukan kelas yang akan digunakan dan terbagi menjadi 3 bagian, yaitu kelas eksperimen, kelas kontrol, dan kelas uji validitas.

C. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data bermacam-macam. Tetapi tidak semua metode digunakan. Sesuai dengan masalah yang ada, data yang diinginkan, peneliti menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Menurut Hadi dalam Arikunto (2010:203) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Metode observasi ini digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran. Pelaksanaan observasi dapat dilakukan menggunakan dua cara :

- a. Observasi sistematis, yaitu observasi yang dilakukan pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrument pengamatan.

- b. Observasi non sistematis, yaitu observasi yang dilakukan tanpa menggunakan instrument pengamatan (Arikunto, 2010:220).

Dalam penelitian ini observasi yang digunakan adalah observasi sistematis dengan berpedoman pada instrument observasi yang berisikan aspek-aspek kegiatan pembelajaran pemanfaatan media *Goi game* berbasis *Web* tentang kosakata dan aktifitas belajar siswa. pada saat melakukan observasi yang telah tersedia dengan cara memberikan tanda chek list (✓) pada kolom tersedia.

2. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. (Arikunto 2010:193). Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan tes tulis karena untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa tentang materi yang sudah diajarkan.

D. Teknis Analisis Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 212) “analisis atau pengolahan data yang diperoleh dilakukan dengan menggunakan rumus –rumus atau aturan-aturan yang ada, sesuai dengan pendekatan atau desain yang di ambil”.

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka yang akan digunakan untuk menganalisis data observasi penelitian tersebut adalah menggunakan rumus :

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2}$$

Keterangan :

KK : Koefisien kesepakatan

S : Sepakat jumlah kode yang sama untuk objek yang sama

N_1 : Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat 1

N_2 : Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat II
(Arikunto, 2010:244)

Sedangkan kriteria skor yang digunakan dalam data observasi ini menggunakan gradasi sebagai berikut :

Skor	Deskriptor
4	Sangat baik
3	Baik
2	Cukup baik
1	Kurang baik

Hasil observasi yang dilakukan oleh observer I dan observer II yang diperoleh dari aktifitas guru pada proses pembelajaran yang memanfaatkan media *Goi Game* berbasis *Web* yaitu:

$$\begin{aligned} KK &= \frac{2 \times S}{N_1 + N_2} \\ &= \frac{2 \times 9}{12 + 12} \\ &= \frac{18}{24} \\ &= 0,75 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan yang telah diperoleh dengan perhitungan $N = 40 - 1 = 39$. Signifikan 5 % maka diperoleh r tabel 0,316 karena r hitung 0,75 lebih besar dari pada r tabel, maka data yang dianalisis menunjukkan adanya kesepakatan antara observer I dan observer II.

Hasil observasi yang dilakukan oleh observer I dan observer II yang diperoleh dari aktifitas siswa pada proses pembelajaran yang memanfaatkan media *Goi Game* berbasis *Web* yaitu:

$$\begin{aligned} KK &= \frac{2 \times S}{N_1 + N_2} \\ &= \frac{2 \times 5}{7 + 7} \\ &= \frac{10}{14} = 0,84 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan yang telah diperoleh dengan $N = 40 - 1 = 39$. Signifikasi 5 % maka diperoleh r tabel 0,316 karena r hitung 0,84 lebih besar dari pada r tabel, maka data yang dianalisis menunjukkan adanya kesepakatan anatara observer I dan observer II.

Sedangkan untuk menjawab rumusan masalah tentang pengaruh Media *Goi game* berbasis *Web* terhadap hasil belajar siswa menggunakan teknik analisis Kuantitatif dengan menggunakan Uji T. Untuk sampel random bebas, hasil dihitung menggunakan rumus *t-test* dengan rumus dibawah:

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\sum X^2 + \sum Y^2}{Nx + Ny - 2}\right) \left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny}\right)}}$$

Keterangan :

T = Harga t

Mx =Mean/ nilai rata-rata hasil untuk kelompok eksperimen

My =Mean/ nilai rata-rata hasil untuk kelompok kontrol

$\sum x^2$ =Jumlah kuadrat nilai kelompok Eksperimen

Σy^2 = Jumlah kuadrat nilai kelompok kontrol
 N_x = Jumlah subyek pada kelompok eksperimen
 N_y = Jumlah subyek pada kelompok kontrol
 (Arikunto, 2010:354)

Peneliti menggunakan rumus ini karena peneliti ingin mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan media *Goi Game* berbasis *Web*. Sehingga dapat diketahui bagaimana efektifitas pemanfaatan media tersebut terhadap hasil belajar siswa.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data observasi pada kelas eksperimen diketahui bahwa proses kegiatan penggunaan media *Goi Game* berbasis *Web* yaitu 0,75 untuk kegiatan guru. Sedangkan 0,84 untuk kegiatan siswa. Jika hasil tersebut dikonsultasikan dengan kriteria tergolong sangat baik.

Sedangkan hasil dari analisis data pada post test menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan memanfaatkan media *Goi Game* berbasis *Web* lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan atau tidak menggunakan media *Goi Game* berbasis *Web*. Hal itu dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan menggunakan uji-t dengan taraf signifikan 5% dengan hasil yang diperoleh yaitu t hitung lebih besar dari t tabel. Dengan demikian (H_0) ditolak dan (H_a) diterima.

Berdasarkan hasil penelitian keseluruhan dapat diketahui bahwa (H_a) berbunyi "Terdapat peningkatan antara pemanfaatan media *Goi Game* berbasis *Web* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Lamongan" dapat diterima. Dalam hal ini media *Goi Game* berbasis *Web* berpengaruh positif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan lebih baik dari pada tidak menggunakan media. Dapat ditunjukkan dengan nilai post test siswa kelompok eksperimen (memanfaatkan media *Goi Game* berbasis *Web*) lebih baik dari pada kelompok kontrol (tanpa memanfaatkan media *Goi Game* berbasis *Web*).

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian keseluruhan dapat diketahui adanya efektifitas dalam pembelajaran yang memanfaatkan media *Goi Game* berbasis *Web* pada mata pelajaran bahasa jepang. untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Lamongan. Dapat dibuktikan dari hasil observasi dan tes:

1. Dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh observer I dan observer II dalam proses pemanfaatan media *Goi Game* berbasis *Web* diperoleh hasil observasi yang sudah dikonsultasikan dengan kriteria skor dan dinyatakan tergolong sangat baik.
2. Dari hasil test yang dilakukan, diketahui adanya hasil yang signifikan antara hasil post test kelompok eksperimen dan hasil post test

kelompok kontrol dapat dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan menggunakan media *Goi Game* berbasis *web* lebih baik pada yang tidak diberi perlakuan atau tidak menggunakan media *Goi Game* berbasis *web*. Sehingga dari data tersebut dapat diketahui bahwa terdapat hasil yang signifikan antara pemanfaatan media *Goi Game* berbasis *Web* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Lamongan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diberikan beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan diantaranya:

1. Berdasarkan hasil penelitian, maka SMA Negeri 2 Lamongan dapat memanfaatkan media *Goi Game* berbasis *Web* sebagai alternatif pembelajaran bahasa jepang khususnya pada materi kosakata tentang nama-nama benda di sekitar sekolah dan lingkungan masyarakat.
2. Agar mendapatkan hasil yang lebih baik, khususnya dalam memanfaatkan media *Goi Game* berbasis *Web* pada pembelajaran bahasa jepang, hendaknya proses pemanfaatan media disesuaikan dengan kondisi siswa serta rancangan yang tertuang dalam silabus/ RPP agar siswa dapat menerima dan memahami materi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ronald H. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta: raja Grafindo Persada
- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rodakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful B. & Zain, Azwan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Jihad, Asep & Haris, Abdul. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Mustaji, Susarno, H. Lamijan. 2010. *Panduan Seminar*. Surabaya: Unesa University Press
- Sadiman, Arief S. dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Seels, Barbara B. & Richey, Rita C. 1994. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Association For Education.
- Sudjana, Nana. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rodaskarya
- Sudjianto. & Dahidi, Ahmad. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta : Kesaint Blanck.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyanto, Aji. 2007. *Web dengan HTML dan XML*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Susilana, R.S & Riyana. C. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- The Japan Foundation. 2007. *Buku Pelajaran Bahasa Jepang 1*. Jakarta: The Japan Foundation
- Tim Penyusun. 20006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Surabaya: Unesa University press.
- Tim Penyusun. 2011. *Menulis Ilmiah: Buku Ajar MPK Bahasa Indonesia*. Surabaya: Unesa University press.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarata: Rineka Cipta



UNESA
Universitas Negeri Surabaya