

“Pengembangan Media *Nihongo no Shichoukakukyouzai* untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X SMAN 1 Patianrowo-Nganjuk Tahun Ajaran 2015-2016”

Lisa Karina Wardani

Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
lisa.karina78@gmail.com

Joko Prasetyo, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing Skripsi dan Jurnal
jokoprasetyo@unesa.ac.id

ABSTRAK

Keterbatasan siswa dalam menghafal kosakata menjadi daya tarik bagi peneliti untuk melakukan pengembangan produk guna membantu siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang dengan cara yang berbeda dan menarik. Melihat adanya permasalahan keterbatasan siswa dalam menguasai kosakata, peneliti memiliki keinginan untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Jepang guna meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X.

Media yang peneliti buat merupakan pengembangan dari sebuah media berbentuk video yang bernama *Waku Waku Suru Japanese* yang dibuat oleh *Japan Society*. Video ini berisikan tutorial kosakata yang diulas dengan bahasa Jepang dan bahasa Inggris. Maka dari itu, peneliti ingin mengembangkan menjadi video bahasa Jepang dan bahasa Indonesia, karena untuk kelas X akan lebih mudah memahami penjelasan dalam bahasa Indonesia. Media ini bernama *Nihongo no Shichoukakukyouzai*.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan desain penelitian pra-eksperimental (*Pre Eksperimental Design*), dengan model *pre-test* dan *post-test group*. Tes digunakan untuk mengetahui hasil uji coba dari media *Nihongo no Shichoukakukyouzai* terhadap hasil belajar siswa. Tes dilakukan dua kali yaitu *pre-test* yang dilakukan sebelum menggunakan media untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Sedangkan *post test* dilakukan setelah penggunaan media untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media, dengan subjek penelitian kelas X SMKN 1 Prigen.

Kelayakan media diketahui melalui angket respon siswa serta dari proses validasi dari segi materi dan desain. Media video *Nihongo no Shichoukakukyouzai* divalidasi oleh empat orang ahli, dua validator ahli media dan dua validator ahli materi dan mendapatkan hasil sebesar 91,45% untuk penilaian media dengan kriteria sangat kuat atau layak, dan 85,83% untuk penilaian kelayakan materi dengan kriteria sangat kuat atau layak pula.

Pengumpulan data respon siswa dilakukan sebanyak 2 kali, yang pertama kepada 10 siswa, yang kedua kepada 28 siswa. Angket penilaian siswa dibagikan setelah melihat media video *Nihongo no Shichoukakukyouzai* sebagai hasil respon siswa terhadap penggunaan media. Hasil respon siswa untuk penggunaan media *Nihongo no Shichoukakukyouzai* sebagai media pembelajaran kata benda sangat positif, dan mendapatkan persentase respon sebesar 77,32% yang dilakukan pada uji coba pertama dengan 10 siswa dengan kriteria kuat dan perlu adanya sedikit revisi, namun setelah proses revisi dan dilakukan uji coba pemakaian dengan 28 siswa mendapat respon lebih baik yaitu sebesar 83,03% dengan kriteria sangat kuat atau layak.

Hasil penilaian menunjukkan bahwa pengembangan media *Nihongo no Shichoukakukyouzai* layak digunakan sebagai media pembelajaran kosakata khususnya kata benda Bahasa Jepang siswa kelas X SMKN 1 Prigen karena telah berhasil melalui beberapa tahapan uji coba serta validasi baik desain maupun materi.

Kata Kunci: Media *Nihongo no Shichoukakukyouzai*, Kosakata, Kata Benda Bahasa Jepang

要旨

学生は日本語の語彙を覚えるとき、限界を感じることもある。そのため研究者はより簡単に日本語を理解することができるような日本語学習媒体を開発したいと願っている。その製品はさまざまな興味深い方法で学習の関心を高め、X年生が日本語の語彙習得に役立つものにした。

研究者が開発するメディアは、ビデオを用いたもので、使用するビデオは *Japan Society* の「*Waku Waku Suru Japanese*」である。このビデオは、日本語と英語で解説された語彙学習用のビデオである。これを日本語とインドネシア語のビデオに発展させたい。そうするなら X年生はより簡単に日本語を理解しやすくなるであろう。メディアの名前は「日本語の視聴覚教材」である。

研究法として質的記述的な方法、実験前の研究デザイン「*Pre Eksperimental Design*」、試験前および試験後のグループモデルを使うことにした。テストは、学生の学習成果に関する「日本語の視聴覚教材」

メディアの試行の結果を知るために使用される。テストは 2 回行われた。まず、メディアを使用する前に事前テストを行い、学生の初期能力を判断した。事後テストはメディアを使用した後に行われ、メディアを使用する前と後の違いを調べる。研究対象は国立プリゲン第 1 高校の X 年生の学生である。

メディアの実現可能性は、生徒の回答アンケートと、材料とデザインの観点から検証プロセスからわかる。「日本語の視聴覚教材」ビデオのメディアは 4 人の専門家によって検証される。メディアエキスパート 2 人と材料専門家 2 人である。非常に強力または実現可能な基準を用いてメディア評価を行うと 91.45%の結果が得られる。非常に強力または実現可能な基準を有する材料の実現可能性の評価について 85.83%である。

生徒の回答データの収集を 2 回行った。最初は 10 人の生徒、2 回目は 28 人の生徒である。生徒評価のアンケートは、メディア使用に対する生徒の反応の結果として「日本語の視聴覚教材」ビデオのメディアを視聴した後に配布された。名詞の学習媒体としての「日本語の視聴覚教材」ビデオのメディアの使用に対する生徒の反応の結果は非常にポジティブである。最初の試験で強い基準を持つ 10 人の学生で行われた 77.32%の応答率を得て、わずかな改訂が必要だが、改訂後に 28 人の学生による使用試行が非常に強くまたは実行可能な基準で 83.03%に相当するより良い回答を得た。

評価結果は、「日本語の視聴覚教材」ビデオのメディアの発展が語彙学習媒体として効果的であることを示している。特に国立プリゲン第 1 高校 X 年生の日本語名詞の学習に適している。デザインと材料の両方のテストと検証のいくつかの段階で成功したからです。

キーワード:メディア、日本語の視聴覚教材、語彙、名詞、日本語

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar (Arsyad, 1997:2). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran (Sanjaya, 2006:162), termasuk di dalamnya pembelajaran bahasa.

Sekolah SMA/SMK sederajat di Kabupaten Nganjuk yang mengajarkan bahasa Jepang ada 8 sekolah. Sekolah yang menonjol dalam pelajaran bahasa Jepang adalah SMAN I Patianrowo yang tahun lalu mendapatkan juara III cerdas cermat di *Japan Pop Culture* yang diadakan oleh jurusan bahasa asing program studi bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan observasi di sekolah tersebut.

Pada tanggal 9 Januari 2016 peneliti melakukan observasi pra penelitian di SMAN I Patianrowo dan melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru bahasa Jepang untuk mengetahui permasalahan yang sedang dialami siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Guru bahasa Jepang di SMAN I Patianrowo menuturkan bahwa kemampuan berbahasa asing seseorang dipengaruhi oleh banyaknya kosakata yang dikuasai. Guru bahasa Jepang di SMAN I Patianrowo menjelaskan bahwa kemampuan siswa di SMAN I Patianrowo sangat lemah untuk menghafal kosakata, sedangkan media yang digunakan masih sederhana, sehingga media yang kreatif sangat diperlukan untuk membantu siswa menguasai kosakata bahasa Jepang.

Keterbatasan siswa dalam menghafal kosakata menjadi daya tarik bagi peneliti untuk melakukan pengembangan produk guna membantu siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang dengan cara yang berbeda dan menarik. SMAN I Patianrowo di Kabupaten Nganjuk merupakan salah satu sekolah yang terdapat pelajaran bahasa Jepang dan didapati permasalahan dalam penguasaan kosakata, oleh sebab itu peneliti ingin melakukan penelitian di sekolah tersebut.

Melihat adanya permasalahan keterbatasan siswa dalam menguasai kosakata, peneliti memiliki keinginan untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Jepang guna meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X. Media yang peneliti buat merupakan pengembangan dari sebuah media berbentuk video yang bernama *Waku Waku Suru Japanese* yang dibuat oleh *Japan Society*. Video ini berisikan tutorial kosakata yang diulas dengan bahasa Jepang dan bahasa Inggris. Maka dari itu, peneliti ingin mengembangkan menjadi video bahasa Jepang dan bahasa Indonesia, karena untuk kelas X akan lebih mudah memahami penjelasan dalam bahasa Indonesia. Video *Waku Waku Suru Japanese* selain dikembangkan dengan mengubah bahasa penuturannya, juga menambahkan sebuah alur cerita dengan menggunakan model pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition (AIR)* dalam video *Nihongo no Shichoukakukyouzai* di setiap temanya, sehingga terdapat perbedaan antara Video *Waku Waku Suru Japanese* dengan *Nihongo no Shichoukakukyouzai*. Media yang peneliti kembangkan dilengkapi dengan ilustrasi vektor yang sedang diminati dunia desain yang membuat siswa SMA/SMK sederajat lebih tertarik

melihatnya, dan warna yang dipilih merupakan warna pastel yang disukai siswa SMA/SMK sederajat.

Media video memiliki kelebihan jika digunakan dalam pembelajaran, karena film atau video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar siswa, dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan berulang-ulang, dapat ditunjukkan kepada kelompok besar, dan juga dapat mendorong dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Kosakata yang peneliti pilih adalah kata benda karena mudah diilustrasikan dan kata benda yang peneliti gunakan dalam video ini diambil dari buku Sakura 1 dan Nihongo 1 yang umum digunakan di sekolah menengah atas, dikhususkan hanya kata benda (*meishi*) yang dipilih karena mudah dipahami ketika diilustrasikan dan diambil 39 kata benda yang dipilih dari kedua buku tersebut lalu dijadikan 4 tema video.

Berdasarkan uraian di atas peneliti melakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media *Nihongo no Shichoukakukyouzai* untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X SMAN 1 Patianrowo-Nganjuk Tahun Ajaran 2015-2016".

Namun dalam pelaksanaan penelitian terjadi permasalahan, yaitu pada saat tahun ajaran 2016-2017 mata pelajaran bahasa Jepang sudah tidak diajarkan lagi di kelas X karena sekolah tersebut mengubah kurikulum KTSP menjadi K13. Sehingga peneliti mencari sekolah dengan permasalahan yang sama dengan yang dialami oleh siswa SMAN 1 Patianrowo. Peneliti tertarik melakukan penelitian di SMKN 1 Prigen karena pada tahun 2016 menjadi juara III lomba Desain Grafis tingkat SMA dan SMK se- Kabupaten Pasuruan serta mendapati SMKN 1 Prigen mengalami permasalahan yang sama, dengan menyebar angket kepada guru dan siswa. Angket yang peneliti sebar menunjukkan bahwa kosakata bahasa Jepang sangat penting untuk dipelajari dan dikuasai bagi siswa SMKN 1 Prigen khususnya, karena bagi mereka Bahasa asing sangat mereka butuhkan untuk penerapan jurusan yang mereka pilih. Contohnya jurusan Perhotelan dan Jasa Boga yang dalam penerapan di lapangan bahasa asing juga harus dikuasai, untuk menguasai bahasa asing terlebih dahulu harus menguasai kosakata bahasa tersebut. Maka dari itu peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di SMKN 1 Prigen dengan mengubah judul penelitian menjadi "Pengembangan Media *Nihongo no Shichoukakukyouzai* untuk Pembelajaran Kata Benda (*Meishi*) Bahasa Jepang Siswa Kelas X SMKN 1 Prigen Tahun Ajaran 2016-2017".

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang dibahas oleh peneliti adalah yang pertama Bagaimana kelayakan media audio visual

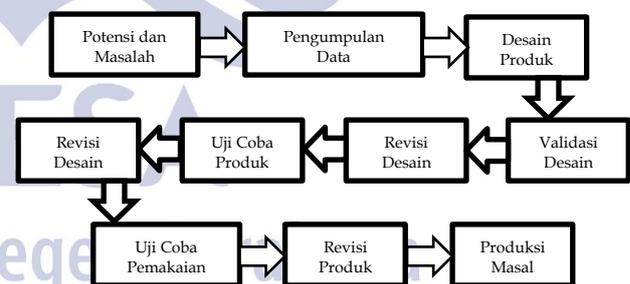
Nihongo no Shichoukakukyouzai sebagai media pembelajaran kosakata (kata benda) bahasa Jepang dan yang kedua bagaimana respon siswa terhadap media *Nihongo no Shichoukakukyouzai* sebagai media pembelajaran kosakata (kata benda) bahasa Jepang.

Tujuan penelitian ini adalah Mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan media audio visual *Nihongo no Shichoukakukyouzai* sebagai media pembelajaran kosakata (kata benda) bahasa Jepang serta mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media *Nihongo no Shichoukakukyouzai* sebagai media pembelajaran kosakata (kata benda) bahasa Jepang.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi berupa kosakata secara efektif, efisien dan menarik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, dan bagi siswa supaya siswa dapat lebih mudah dalam belajar bahasa Jepang dan memahami kosakata yang disampaikan, serta dapat memberikan semangat belajar agar penguasaan kosakata semakin meningkat, Serta bagi Peneliti adalah mendapat pengalaman yang baru untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis audio visual yang berbentuk video.

METODE

Penelitian ini didasarkan pada metode penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2009:409), yang meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, ujicoba pemakaian, revisi produk, dan yang terakhir produksi masal. Alur penelitian dapat dilihat dalam skema di bawah ini:



Sumber data dalam penelitian ini adalah validator media, validator materi, dan siswa kelas X APH SMKN 1 Prigen. Siswa yang diambil untuk uji coba produk berjumlah 10 siswa yang dipilih secara acak, dan untuk uji coba pemakaian dilaksanakan di kelas besar yang terdiri dari siswa kelas X APH SMKN 1 Prigen.

Jenis data dalam pengembangan media video *Nihongo no Shichoukakukyouzai* ini adalah data kualitatif, yang berasal dari kritik, saran dan komentar dari para ahli terhadap media video dan ahli materi kosakata bahasa

Jepang. Sedangkan pada uji coba lapangan, data kualitatif diperoleh dari observasi, wawancara dan angket.

Teknik pengumpulan data dan instrumen berupa observasi, wawancara, dan angket, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No.	Instrumen	Guru	Siswa	Validator	Keterangan
1.	Observasi	√	√		dilakukan di SMAN 1 Patianrowo dan SMKN 1 Prigen
2.	Wawancara	√	√		Wawancara guru untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi siswa, dan pada siswa di akhir pertemuan uji coba untuk mengetahui kesan siswa terhadap media
3.	Angket		√		dilakukan saat ujicoba pertama dan kedua
4.	Lembar Validasi Desain dan Materi			√	Media diujikan kepada 2 ahli media dan 2 ahli materi
5.	Lembar soal pretest dan post test		√		Untuk mengetahui kemajuan hasil belajar siswa sebelum dan setelah tes

Data yang dianalisis dalam penelitian ini berbentuk data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis secara nonstatistik, sedangkan data kuantitatif dianalisis dengan teknik statistik sederhana. Sama seperti yang dikemukakan oleh Margono (2009:190) bahwa analisis nonstatistik dilakukan terhadap data kualitatif, sedangkan analisis statistik berangkat dari data kuantitatif.

a. Analisis nonstatistik

Analisis data secara nonstatistik dilakukan apabila berupa data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil tanggapan para validasi materi dan desain.

b. Analisis statistik

Data yang diolah dengan menggunakan teknik analisis statistik adalah data kuantitatif yang diperoleh lalu dianalisis dengan uji statistik deskriptif. Data yang dijabarkan menggunakan teknik analisis statistik antara lain:

1. Data Hasil Validasi

Validasi yang dilakukan oleh dua orang validator menghasilkan perbandingan jumlah skor yang didapatkan. Perbandingan tersebut diolah dan dihitung dengan menggunakan persentase. Rumus menghitung presentase antara lain:

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

Keterangan:

- f = Jumlah hasil pengumpulan data
- N = Skor maksimal
- P = Angka persentase

(Sudijono, 2007:43)

Sehingga kevalidan media video *Nihongo no Shichoukakukyouzai* dapat ketahui hasil persentase berikut:

- 0%-20% : Tidak Baik
- 21%-40% : Kurang Baik
- 41%-60% : Cukup Baik
- 61%-80% : Baik
- 81%-100% : Sangat Baik

(Diadaptasi dari Riduwan, 2013:41)

Dari apa yang telah disebutkan diatas, kriteria produk dapat dikatakan valid bila memenuhi persentase rata-rata $\geq 61\%$.

2. Data Hasil Tanggapan Siswa

Tanggapan siswa diketahui dengan memberi angket tertutup dengan menggunakan presentase pada tiap butir soal dan kemudian diinterpretasikan. Rumus yang digunakan adalah:

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

Dengan keterangan:

- P = Persentase jawaban
- f = Frekuensi jawaban responden
- N = Jumlah responden

(Sudijono, 2007:43)

Berdasarkan presentase yang telah diperoleh, maka dalam kesimpulannya akan digunakan kriteria seperti dibawah ini:

- 0%-20% : Sangat Lemah
- 21%-40% : Lemah
- 41%-60% : Cukup
- 61%-80% : Kuat
- 81%-100% : Sangat Kuat

(Riduwan, 2013:41)

Berdasarkan kriteria di atas, produk media video *Nihongo no Shichoukakukyouzai* yang diujikan dapat dikatakan valid apabila tanggapan siswa memenuhi persentase rata-rata $\geq 61\%$ dan dapat dikatakan kuat untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

4.1 Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah yang dimiliki oleh SMKN 1 Prigen dapat diketahui dengan melakukan observasi

pra penelitian yang sebelumnya juga melakukan observasi di sekolah lain untuk mengetahui masalah apa yang dihadapi oleh siswa-siswi SMA/SMK. Observasi ke sekolah selain melihat masalah yang dihadapi siswa, peneliti juga memastikan masalah dan potensi kepada guru di sekolah tersebut dengan cara melakukan wawancara.

a. Potensi

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, potensi yang dimiliki SMKN 1 Prigen adalah mata pelajaran bahasa Jepang telah diajarkan di sekolah tersebut, siswa SMK sangat membutuhkan penguasaan bahasa Jepang untuk menunjang jurusan mereka yaitu untuk jurusan perhotelan dan tata boga. Fasilitas di sekolah tersebut juga cukup memadai, terdapat beberapa kelas dengan meja kursi yang lengkap dengan perlengkapan penunjang kegiatan belajar mengajar seperti jam dinding, layar dan LCD proyektor, dan perlengkapan yang disesuaikan dengan jurusan masing-masing dengan kondisi yang baik.

b. Masalah

Pembaharuan dalam bidang pendidikan sangat diperlukan salah satunya ialah inovasi media pembelajaran untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar supaya belajar dengan baik sesuai tujuan. Namun dalam proses kegiatan belajar mengajar pasti terdapat hambatan yang menjadikan pembelajaran tidak berjalan sesuai harapan. Untuk itu peneliti ingin membuat sebuah media pembelajaran untuk bahasa Jepang dengan melihat permasalahan yang dialami siswa agar media tersebut bisa digunakan sesuai kebutuhan. Setelah melakukan observasi ke sekolah SMAN 1 Patianrowo dan SMKN 1 Prigen terdapat permasalahan yang sama yang dihadapi siswa pemula pembelajar bahasa Jepang, yaitu kesulitan menghafalkan kosakata bahasa Jepang yang terlalu banyak bagi mereka. Peneliti sengaja memilih dua sekolah untuk mendapatkan masalah yang umum dihadapi siswa SMA maupun SMK, dan peneliti memfokuskan pada SMKN 1 Prigen untuk menjadi objek penelitian karena yang dirasa perlu untuk menguasai bahasa Jepang untuk jurusan mereka ke jenjang selanjutnya.

Selain masalah kesulitan menghafal kosakata, juga terdapat masalah lain yaitu penggunaan media yang hanya menggunakan buku dan slide gambar pada powerpoint. Pada dasarnya siswa akan lebih bisa menguasai pelajaran jika mereka senang pelajaran tersebut. Sehingga media pembelajaran yang menarik sangatlah dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Dengan adanya masalah tersebut peneliti ingin membantu mereka dengan membuat sebuah media pengembangan berbasis audio visual yaitu video yang berisi tutorial belajar kosakata khususnya kata benda (*meishi*) yang bernama *Nihongo no Shichoukakukyouzai*.

4.2 Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data untuk kepentingan pembuatan media atau produk ini memperhatikan sumber buku ajar yang umum digunakan untuk mempelajari kosakata khususnya kata benda pada kelas X, yaitu buku Sakura jilid I dan Nihongo jilid I. Kedua buku tersebut dipilah, diambil seluruh kosakata (kata benda) dan dijadikan 4 tema supaya lebih mudah mengingatnya.

Pada sekolah SMA maupun SMK yang sudah dilakukan observasi terdapat buku ajar LKS yang rata-rata juga diambil dari buku Sakura I dan Nihongo I. Selain itu juga memang kedua buku tersebut digunakan sebagai buku pegangan oleh guru di masing-masing sekolah.

Penggunaan buku Sakura I dan Nihongo I sebagai buku acuan bagi peneliti untuk menyampaikan materi kosakata, tidak semua kosakata (kata benda) yang ada dalam buku dijadikan media video, karena disamakan juga dengan tema yang peneliti buat berdasarkan kebutuhan dan juga peneliti menambahkan beberapa kosakata yang sering digunakan namun tidak ada dalam kedua buku.

4.3 Desain Produk

1. Cover (tampilan awal)
Tampilan pertama ketika video diputar, berisikan gambar bernuansa Jepang disertai nama video yaitu *Nihongo no Shichoukakukyouzai* dengan latar dasar berwarna putih.
2. Pengenalan Tema
Pada tampilan selanjutnya akan ditunjukkan tema pada masing-masing video, mulai dari tema yang pertama adalah *Shigoto*, kedua *Mochimono*, ketiga *Kyoushitsu mono*, dan yang keempat *Fuku*, yang didasari oleh gambar sesuai dengan tema.
3. Salam Pembuka oleh Penutur
Masuk pada isi video yang diawali dengan salam oleh penutur yang selanjutnya akan ditunjukkan benda-benda dalam masing-masing video.
4. Pengenalan Kosakata (Kata Benda)
Penutur menunjukkan benda-benda yang ada pada masing-masing tema video. Tanda panah akan menunjukkan benda apa saja yang diucapkan secara bersamaan oleh suara penutur dengan menggunakan bahasa Indonesia.
5. Pelafalan Kata Benda (Bahasa Jepang)
Setelah diketahui benda apa saja yang akan dibahas dalam video, selanjutnya akan dikenalkan dengan pelafalan bahasa Jepang dari masing-masing benda.
6. Latihan Pelafalan
Supaya pemirsa dapat ingat dan mampu melafalkan dalam bahasa Jepang benda-benda pada masing-masing tema, maka akan dilakukan

dua kali latihan pelafalan, misal “buku” dalam bahasa Jepang “hon”, maka pada tahap latihan akan diucapkan “hon” sebanyak dua kali dengan tempo pengucapan latihan yang tepat.

7. Salam Penutup

Pada akhir setelah bagian latihan, penutur memberikan salam penutup.

4.4 Validasi Media

Pembuatan produk telah selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah memvalidasikan produk kepada validator ahli media dan materi untuk mendapatkan sebuah produk yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Setelah menerima penilaian validasi dari kedua ahli media, pada tahapan ini peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa media *Nihongo no Shichoukakukyouzai* memperoleh persentase sebesar 91,45% yang dapat diartikan sangat baik dan kriteria produk dikatakan valid karena hasil yang didapat >61% (lihat hal 29), sehingga layak untuk digunakan sebagai media berbasis audio visual berbentuk video dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang. Sehingga hasil yang telah didapatkan dari penilaian tersebut diakumulasikan dan dapat digunakan sebagai bukti terhadap kelayakan dari media yang dikembangkan.

Selain dua ahli media yang telah memvalidasi media yang dikembangkan, pada proses pengembangan media juga memvalidasikan isi materi yang terdapat dalam media kepada ahli materi, sehingga media dapat lebih terjamin kelayakannya baik secara tampilan dan juga isi materi.

Setelah menerima penilaian validasi dari kedua ahli materi, pada tahapan ini peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa media *Nihongo no Shichoukakukyouzai* memperoleh persentase sebesar 85,83% yang dapat diartikan sangat baik dan kriteria materi dikatakan valid karena hasil yang didapat >61% (lihat hal 29), sehingga layak untuk digunakan sebagai media berbasis audio visual berbentuk video dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang. Sehingga hasil yang telah didapatkan dari penilaian tersebut diakumulasikan dan dapat digunakan sebagai bukti terhadap kelayakan dari materi dalam media yang dikembangkan.

Setelah mengetahui kekurangan dari validasi media dan materi, langkah selanjutnya adalah melakukan revisi untuk membuat media menjadi layak untuk digunakan.

4.5 Revisi Media

Pada tahap ini, membahas mengenai revisi dari kekurangan media maupun materi berdasarkan komentar dan saran dari validator.

1. Revisi Validasi Desain Media

Berikut adalah penjabaran dari hasil sebelum dan sesudah revisi.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Backsound pada masing-	Pengurangan volume

masing tema terlalu keras dan mengganggu suara pemateri	backsound pada masing-masing tema video
Suara pemateri lebih lambat dari gerakan yang ditunjukkan dalam video	Suara dan gerakan dalam video sudah disesuaikan namun harus menggunakan aplikasi Media Player Klasik dan GOM untuk memutar video.

1. Revisi Validasi Materi

Setelah divalidasi dari kedua validator materi diketahui bahwa ada beberapa pengucapan pemateri yang tidak sesuai dengan pelafalan asli bahasa Jepang, sehingga dilakukan proses ulang *dubbing*, berikut penjabarannya:

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<ul style="list-style-type: none"> Pada video tema 1 (Pekerjaan) menit ke 02.18 kosakata <i>shefu</i> yang artinya koki dilafalkan terlalu panjang menjadi <i>sheefuu</i>. Video tema kedua (Barang Bawaan) menit ke 02.46 kosakata <i>keshigomu</i> yang artinya penghapus dilafalkan terlalu panjang menjadi <i>keshiigomu</i>, <i>monosashi</i> menjadi <i>monoosashi</i>, <i>fudebako</i> menjadi <i>fudeebako</i> Video tema 3 (Benda di Kelas) pada menit ke 01.55 kosakata <i>mado</i> dilafalkan <i>madoo</i>, <i>shashin</i> menjadi <i>shashiin</i> Video tema ke 4 (Pakaian) menit ke 01.40 kosakata <i>heddosukaafu</i> dilafalkan dengan dialek jawa, huruf “d” terlalu ditonjolkan 	<p>Kesalahan pelafalfan kosakata bahasa Jepang diperbaiki dengan cara pengulangan pengambilan suara yang benar dan tepat.</p>

4.6 Uji Coba Produk

Uji coba produk pertama dilakukan terhadap 10 siswa kelas X APH pada tanggal 22 Agustus 2016. Sampel diambil dengan teknik *random sampling* yaitu diambil secara acak. Kegiatan uji coba produk digunakan desain penelitian pra-eksperimental (*Pre Eksperimental Design*), dengan model *pre-test* dan *post-test group*.

Tes digunakan untuk mengetahui hasil uji coba dari media *Nihongo no Shichoukakukyouzai* terhadap hasil belajar siswa. Tes dilakukan dua kali yaitu *pre-test* yang dilakukan sebelum menggunakan media untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Sedangkan *post test* dilakukan setelah penggunaan media untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media. Soal tes berupa tes objektif mengenai kata benda bahasa Jepang dengan lima jenis pertanyaan antara lain: mengartikan kata benda bahasa Jepang ke bahasa Indonesia, mengartikan bahasa Indonesia ke bahasa Jepang,

mencocokkan gambar dengan kosakata, menyebutkan kata benda dari gambar yang dilihat menggunakan bahasa Jepang, dan mengelompokkan kata benda sesuai tema. Kelima jenis pertanyaan masing-masing telah meliputi dari keempat tema video *Nihongo no Shichoukakukyouzai*.

Selanjutnya diakhir pertemuan, siswa diberi angket respon terhadap media *Nihongo no Shichoukakukyouzai* dan tanya jawab lisan tentang kesan mereka setelah melihat media tersebut.

Hasil tes kesepuluh siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video dapat ditarik kesimpulan bahwa media video sangat berpengaruh dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, karena nilai sebelum melihat video sengan sesudah melihat video sangatlah berbeda, nilai sesudah melihat video lebih tinggi dari nilai sebelum melihat video. Jadi, video ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas X SMA/ sederajat.

Setelah hasil uji coba diakumulasikan, dapat diketahui bahwa penggunaan media video *Nihongo no Shichoukakukyouzai* memenuhi kriteria "kuat" untuk digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang untuk siswa kelas X SMKN 1 Prigen.

Uji coba tahap pertama dinyatakan "kuat" karena telah mencapai persentase 77,32%. Sehingga dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu uji coba pemakaian pada seluruh siswa kelas X APH SMKN 1 Prigen, dengan sedikit revisi.

4.7 Revisi Produk

Kritik dan saran dari siswa yang meliputi suara pemateri kurang keras dan nama pemateri video tidak tercantum di video akan diperbaiki dalam tahap ini, yang akan dijabarkan dalam tabel dibawah ini:

No	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Pada video tema 1 sampai 4 siswa merasa bahwa suara pemateri kurang keras	Sehingga dilakukan penambahan volume suara pemateri pada masing-masing tema

4.8 Uji Coba Pemakaian

Ketika sudah melalui proses revisi pada tahap sebelumnya, maka pada tanggal 3 September 2016 dilakukan tahap selanjutnya, yaitu tahap Uji Coba Pemakaian yang dilakukan pada kelas besar 28 anak kelas X APH SMKN 1 Prigen. Proses uji coba berlangsung seperti uji coba produk yang pertama hanya saja siswa yang dilibatkan lebih banyak supaya diketahui lebih luas lagi kekurangan dari media yang dikembangkan dan akan diperoleh hasil media yang layak digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang untuk siswa kelas X SMA/SMK sederajat.

Pada akhir proses uji coba media, siswa diberikan angket respon mengenai media, dan untuk

memperkuat hasil uji coba, peneliti mewawancarai 5 anak mengenai respon mereka setelah melihat video.

Diketahui hasil respon siswa setelah dilakukan perhitungan sebesar 83,03 %. Setelah hasil uji coba diakumulasikan, dapat diketahui bahwa penggunaan media video *Nihongo no Shichoukakukyouzai* memenuhi kriteria "Sangat Kuat" untuk digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang untuk siswa kelas X SMKN 1 Prigen.

Hasil tes keseluruhan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video dapat disimpulkan bahwa media video *Nihongo no Shichoukakukyouzai* dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata khususnya kata benda bahasa Jepang, karena nilai sebelum melihat video dengan sesudah melihat video mengalami peningkatan, nilai sesudah melihat video lebih tinggi dari nilai sebelum melihat video. Jadi, video ini dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas X SMA/ sederajat.

4.10 Revisi Produk

Sebelum proses pengemasan, untuk menyempurnakan media ini perlu direvisi dengan ditambahkan saran dari uji coba sebelumnya. Penjelasan selengkapnya terdapat dalam tabel dibawah ini:

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Kurang lengkap jika siswa hanya mendengar nama pemateri dari ucapannya saja 	Sehingga pada tampilan kedua video setelah cover diberi tulisan nama dari pemateri 
2.	Pada akhir video hanya menghilang begitu saja setelah pemateri mengucapkan terimakasih dan salam perpisahan.	Pada bagian akhir video ditambahkan ucapan terimakasih kepada pihak yang telah berperan dan turut membantu pembuatan video ini serta logo UNESA. 

4.11 Hasil

Pada tahap akhir ini dilakukan produksi masal dari produk yang telah berhasil dikembangkan melalui tahapan-tahapan diatas. Namun karena penelitian ini berfokus pada tolak ukur keberhasilan suatu media pembelajaran yang dikembangkan, dan juga karena keterbatasan dana dalam penelitian, maka untuk produksi masal tidak dilaksanakan. Media ini dapat digandakan secara gratis oleh siapa saja yang memang berniat untuk belajar kosakata bahasa Jepang khususnya kata benda supaya

semakin tertarik untuk belajar bahasa Jepang dengan mudah dan menyenangkan karena media ini sangat mudah dibawa dan dioperasikan, dapat digandakan di laptop, *handphone*, maupun *flashdisk*.

B. PEMBAHASAN

Semua data yang diperoleh sudah dianalisis, maka selanjutnya akan dibahas berikut ini:

4.12 Kelayakan Media *Nihongo no Shichoukakukyouzai* untuk Pembelajaran Kata Benda (*meishi*) Bahasa Jepang Kelas X

Penilaian kelayakan media *Nihongo no Shichoukakukyouzai* diperoleh dari data instrumen penilaian oleh masing-masing validator yang diakumulasikan. Berikut adalah penjabaran kelayakan media:

a) Validasi Ahli Media

Validasi yang pertama pada tanggal 11 Agustus 2016 dilakukan oleh validator ahli media 1 dengan menggunakan 5 kriteria penilaian pada instrumen penilaian yaitu “sangat baik”, “baik”, “cukup baik”, “kurang baik”, dan “tidak baik”.

Pada tema 3 terdapat kesalahan berupa ketidaktepatan suara pemateri dengan gerakan yang ditunjukkan dalam video, maka dilakukanlah perbaikan berupa pengisian suara ulang yang tepat. Suara dan gerakan dalam video yang sudah disesuaikan namun harus menggunakan aplikasi Media Player Klasik dan GOM untuk memutar video.

Validasi media yang kedua pada tanggal 16 Agustus 2016 dari dosen Desain Komunikasi Visual (DKV) UNESA juga dengan kriteria penilaian yang sama, diperoleh rata-rata memenuhi kriteria “baik”. Namun *backsound* masih kurang sempurna karena masih mengganggu suara pemateri, sehingga perlu adanya revisi pada bagian *backsound* untuk dikecilkan volume *backsound* agar suara pemateri dapat terdengar jelas tanpa terganggu *backsound* namun juga masih indah didengarkan dengan adanya paduan suara *backsound*.

Setelah proses revisi yang berlangsung sekitar 4 hari, selanjutnya pada tanggal 19 Agustus 2016 mengajukan revisi kepada validator media, dan sudah dicek ulang perbaikan yang peneliti lakukan. Kedua validator menyetujui hasil revisi yang peneliti lakukan, dan kedua validator berharap untuk penelitian kedepannya dapat dikembangkan ke media interaktif dengan banyak objek nyata yang dikombinasikan dengan ilustrasi manual sebagai bentuk pengembangan.

b) Validasi Ahli Materi

Validasi selanjutnya adalah untuk mengetahui kelayakan materi dalam media ini, yang pertama adalah validasi kepada dosen

jurusan Bahasa dan Sastra Jepang UNESA, dan mendapatkan sebuah kritikan dan saran untuk lebih memperhatikan pelafalan bahasa Jepang sehingga akan tercipta sebuah media yang layak untuk dijadikan media pembelajaran bahasa Jepang.

Selanjutnya kepada dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang UNESA yang pada dasarnya juga memberikan komentar yang sama dengan validator materi pertama, yaitu masih terdapat beberapa pelafalan kata benda dalam bahasa Jepang yang tidak sesuai dengan pelafalan asli atau dengan kata lain pemateri dalam video tidak tepat dalam pelafalan bahasa Jepang. Sehingga peneliti harus belajar langsung kepada penutur asli dari Jepang atau paling tidak dengan pembelaar bahasa Jepang yang lebih ahli dibandingkan peneliti. Setelah diketahui beberapa kata benda yang salah pelafalannya, peneliti melakukan pengisian suara ulang dan dilanjutkan dengan pengeditan video.

4.13 Respon Siswa terhadap Penggunaan media video *Nihongo no Shichoukakukyouzai* dalam Proses Pembelajaran

Pada tanggal 27 Agustus 2016 peneliti melakukan uji coba pemakaian pada 10 siswa kelas X APH SMKN 1 Prigen dari media video *Nihongo no Shichoukakukyouzai* yang telah melalui beberapa proses penilaian kelayakan produk. Dari uji pemakaian pertama tidak ditemukan masalah yang berarti, bahkan ke-10 siswa menyukai adanya video kosakata untuk dijadikan media pembelajaran bahasa Jepang.

Uji coba pemakaian yang pertama telah berhasil dilakukan tanpa adanya hambatan, kemudian pada tanggal 3 September 2016 dilakukan uji coba pemakaian kelas besar yang terdiri dari 28 siswa. Saat uji coba produk, beberapa siswa antusias dengan video yang ditampilkan dan hampir 80% siswa mengikuti ucapan pemateri saat pengucapan kata benda. Setelah selesai penampilan ke-4 video, siswa diberikan lembar penilaian untuk menilai kelayakan media. Pada perhitungan lembar penilaian oleh siswa didapatkan persentase sebesar 83,03% yang berarti sangat kuat, sehingga dapat dikatakan bahwa siswa selain menyukai video *Nihongo no Shichoukakukyouzai* siswa juga mudah memahami materi yang disampaikan, sehingga layak untuk dijadikan media pembelajaran.

Selain penilaian secara tertulis, untuk mengetahui pendapat siswa mengenai kekurangan dan kelebihan media, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada 5 orang siswa. Dari wawancara tersebut didapatkan perbedaan kesan ketika sebelum menggunakan media video *Nihongo no Shichoukakukyouzai* dan setelah menggunakan. Terbukti dengan adanya hasil rekaman wawancara siswa menyatakan media ini sangat menarik dibandingkan media yang pernah digunakan

sebelumnya. Media ini sangat mudah digunakan dan bisa dilihat kapanpun dan bisa menggunakan fasilitas *smartphone* maupun laptop. Selain itu video ini lebih mudah dipahami dan dihafalkan sehingga dapat digunakan atau perlu digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar kosakata bahasa Jepang.

4.14 Penggunaan Media Video *Nihongo no Shichoukakukyouzai* dalam Proses Pembelajaran

Pengembangan sebuah media pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila telah melakukan beberapa tahapan yang telah peneliti uraikan sebelumnya, yaitu melalui proses validasi dari segi kelayakan media maupun materi. Respon validator maupun siswa sudah menunjukkan bahwa media video *Nihongo no Shichoukakukyouzai* sudah memenuhi persyaratan dan juga dikatakan layak untuk dijadikan sebagai sebuah media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Untuk mengetahui media tersebut dapat mencapai tujuan pembuatannya pada subjek yang dituju maka dilakukan tes dan juga pemberian angket respon siswa. Tes uji kemampuan penguasaan kosakata pada sebelum ditampilkan media video dan sesudahnya, maka akan diketahui perbedaan dan efek dari media tersebut. Diketahui bahwa nilai tes pada uji coba produk dan uji coba pemakaian sebelum melihat video dengan sesudah melihat video sangatlah mengalami peningkatan 100%, sehingga dapat dikatakan bahwa bahwa media video *Nihongo no Shichoukakukyouzai* dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata khususnya kata benda bahasa Jepang siswa kelas X APH SMKN 1 Prigen-Jawa Timur.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab IV, dapat diambil simpulan bahwa pengembangan media *Nihongo no Shichoukakukyouzai* untuk pembelajaran kosakata khususnya kata benda bahasa Jepang siswa kelas X APH SMKN 1 Prigen sudah layak digunakan berdasarkan rumusan masalah yaitu proses pengembangan, kelayakan, dan respon siswa. Adapun simpulan yang didapat yakni sebagai berikut:

A. Kelayakan produk media *Nihongo no Shichoukakukyouzai* dapat dikatakan sudah layak untuk dijadikan media pembelajaran kata benda bahasa Jepang kelas X dikarenakan telah berhasil melewati berbagai tahap penilaian kevalidan, baik dalam segi kelayakan media maupun isi materi yang terdapat dalam media dengan presentase kevalidan sebesar 91,45% untuk penilaian media dengan kriteria sangat kuat atau layak, dan 85,83% untuk penilaian kelayakan materi dengan kriteria sangat kuat atau layak pula.

B. Respon siswa untuk penggunaan media *Nihongo no Shichoukakukyouzai* sebagai media pembelajaran kata benda sangat positif, dan mendapatkan persentase respon sebesar 77,32% yang dilakukan pada uji coba pertama dengan 10 siswa dengan kriteria kuat dan perlu adanya sedikit revisi, namun setelah proses revisi dan dilakukan uji coba pemakaian dengan 28 siswa mendapat respon lebih baik yaitu sebesar 83,03% dengan kriteria sangat kuat atau layak. Siswa juga menyukai adanya media video dalam proses pembelajaran maupun untuk belajar dirumah atau dimanapun, karena mudah untuk dibawa dan dengan kemajuan teknologi saat ini siswa dapat menyimpan video edukasi ke dalam *smartphone* mereka. Video ini juga dirasa mampu menambah kosakata mereka dan lebih mudah menghafal dengan mendengarkan serta melihat tuturan gerakan video.

Saran

A. Bagi Guru

Guru diharapkan lebih memperluas pengetahuan dibidang teknologi yang saat ini sangat banyak inovasi dan kreasi mengenai media pembelajaran yang sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar supaya siswa lebih semangat belajar dan memudahkan siswa untuk memahami materi dan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan.

B. Bagi Sekolah

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi dunia pendidikan terkait pengembangan media pembelajaran untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Bagi sekolah diharapkan lebih tanggap dengan kebutuhan siswa mengenai alat penunjang pembelajaran serta fasilitas untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran bagi guru.

C. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan supaya semakin mendekati sempurna kedepannya untuk pengembangan penelitian selanjutnya. Pertama, media video ini untuk kedepannya dapat dikembangkan ke media interaktif dengan banyak objek pembelajaran dalam bahasa Jepang. Video tutorial dengan menggunakan kosakata kata kerja, kata sifat, atau yang lainnya dengan pengeditan *green screen* yang lebih halus lagi dan diberikan alur cerita yang lebih menarik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Ashar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Ashar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ermawati, Eka. 2005. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual (Program Movie Maker) terhadap Kemampuan Membaca Kanji Dasar Siswa Kelas XI UJP SMK Satya Widya Surabaya Tahun Ajaran 2008/2009*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNESA.
- Hikmiyah. 2014. *Pengembangan Media Biota (Bideo Uta) untuk Meningkatkan Penguasaan Kata Benda Bahasa Jepang pada Siswa Kelas XI MIA 2 SMA Negeri 1 Waru Sidoarjo Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNESA.
- Indriana, Dina. 2011. *Mengenal Ragam Gaya Pembelajaran Efektif*. Jakarta: Diva Press.
- Lusiana, Evi (Ed). 2009. *Buku Pelajaran Bahasa Jepang 1 " さくら "*. Jakarta: The Japan Foundation.
- Margono. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan Komponen MKDK*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moleong, J. Lexy. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Morita, Yoshiyuki. 1991. *言葉とその意味*. Tokyo: Daishuukan Shouten.
- Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riswanto, Taufik. 2007. *Buku Pelajaran Bahasa Jepang 1 " にほんご "*. Jakarta: The Japan Foundation.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengembangan & Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Setiadarma, Wayan. 2006. *Produksi Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjiyanto, Ahmad Dahidi. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suprayekti. 2003. *Interaksi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Taniguchi, Goro. 2008. *Kamus Standar Bahasa Jepang – Indonesia*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Tim Penyusun. 2014. *Buku Panduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni (Edisi Revisi)*. Surabaya: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Negeri Surabaya.
- Trianto. 2011. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.