

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL PPT “NAN-JI DESUKA” TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA KOSAKATA BAHASA JEPANG MATERI NANJI DESUKA SISWA KELAS XI MA NEGERI 1 MOJOKERTO TAHUN AJARAN 2018/2019

Dini Denok Fatmawati

Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya
dinifatmawati@mhs.unesa.ac.id

Amira Agustin Kocimaheni, S.Pd., M.Pd.

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

Abstrak

Pada pembelajaran bahasa Jepang kemampuan membaca kosakata merupakan kemampuan berbahasa yang sangat diperlukan. Media Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA” untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang materi *nanji desuka* digunakan pada penelitian ini. Materi pelajaran yang ada pada materi *nanji desuka* yaitu tentang jam dan menit dalam bahasa Jepang.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA” terhadap kemampuan membaca kosakata bahasa Jepang materi *nanji desuka* dan respon siswa terhadap penggunaan media Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA”. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan menggunakan *true experiment design* karena menggunakan kelas kontrol sebagai pembandingan. Pemilihan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *sampling* jenuh. Pada penelitian ini sampel yang digunakan sebagai kelas kontrol adalah kelas XI Akselerasi dan sebagai kelas eksperimen adalah kelas XI Bahasa.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, diperoleh hasil $t_{hitung} = 1,232 < t_{tabel} = 2,078$. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa media Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA” **tidak memiliki efektivitas** terhadap kemampuan membaca kosakata bahasa Jepang materi *nanji desuka*. Berbeda dengan hasil analisis angket respon siswa yang menunjukkan kriteria kuat dan sangat kuat diketahui bahwa media Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA” menarik dan membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca kosakata bahasa Jepang materi *nanji desuka*.

Kata Kunci: media audio visual, kemampuan membaca, kosakata, bahasa jepang.

Abstract

The ability to read vocabulary is a language skill that is very necessary in Japanese language learning . media Audio Visual PPT "NAN-JI DESUKA" for learning Japanese vocabulary in *nanji desuka* lesson material was used in this study. The lesson material in the *nanji desuka* is about hours and minutes in Japanese.

The purpose of this study was to determine the effectiveness of media Audio Visual PPT "NAN-JI DESUKA" on the ability to read Japanese vocabulary on *nanji desuka* lesson materials and student responses to the use of media Audio Visual PPT "NAN-JI DESUKA". This research includes quantitative research using true experiment design because it uses a control class as a comparison. The sample selection in this study used a saturated sampling technique. In this study the sample used as the control class is the XI Acceleration class and as the experimental class is the XI Language class.

Based on the results of the analysis of research data, obtained results $t_{hitung} = 1,232 < t_{tabel} = 2,078$. The results of these calculations indicate that the media Audio Visual PPT "NAN-JI DESUKA" does not have the effectiveness of the ability to read Japanese vocabulary of *nanji desuka* material. In contrast to the results of the questionnaire response analysis of students who showed strong and very strong criteria it was known that media Audio Visual PPT "NAN-JI DESUKA" was interesting and helped students improve their ability to read Japanese vocabulary on *nanji desuka* material.

Keywords: audio visual media, reading skills, vocabulary, Japanese

PENDAHULUAN

Alat komunikasi paling efektif yang digunakan manusia dalam kehidupan sehari-hari ialah bahasa. Di Indonesia bahasa Jepang merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing yang diajarkan di beberapa sekolah menengah atas. Kemampuan membaca kosakata dibutuhkan ketika belajar bahasa Jepang agar dapat menggunakan bahasa tersebut dengan baik. Pentingnya mempelajari kosakata juga diungkapkan Mael dan Cahyo (2017:1) seorang yang belajar suatu bahasa tertentupun memiliki kecenderungan untuk mempelajari kosakata terlebih dahulu dan kemudian baru mempelajari tata bahasanya.

Pra penelitian berupa wawancara pada guru dan siswa kelas XI MA Negeri 1 Mojokerto dilaksanakan Pada tanggal 7 Mei 2018. Berdasarkan pra penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa siswa memiliki minat belajar yang cukup tinggi namun siswa mengalami kesulitan pada proses belajar bahasa Jepang. Kesulitan pada pembelajaran kosakata dan huruf Jepang atau *kana* merupakan kesulitan yang dialami siswa.

Pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang siswa kesulitan mengingat kosakata yang baru dan kosakata yang jarang dipakai Siswa juga kesulitan mengingat kosakata angka terutama pada materi *nanji desuka*. perbedaan penyebutan kosakata angka adalah sebab siswa bingung dan mengalami kesulitan dalam membaca kosakata yang berhubungan dengan angka di materi *nanji desuka*. Contohnya pada angka 9 disebut *kyuu* dan untuk menyatakan jam sembilan, angka 9 disebut *ku*. Pada pembelajaran huruf *kana* siswa mengalami kesulitan karena belum terbiasa menggunakan huruf *kana* namun penelitian ini berfokus untuk mengatasi kesulitan membaca kosakata bahasa Jepang siswa pada materi *nanji desuka*.

Pada penelitian ini digunakan media pembelajaran untuk mengatasi kesulitan siswa dalam membaca kosakata yang berhubungan dengan angka di materi *nanji desuka*. Pada saat pra penelitian siswa menyatakan sangat tertarik belajar dengan media. Video, kartu kata dan juga buku pelajaran bahasa Jepang adalah media pembelajaran kosakata yang digunakan di MA Negeri 1 Mojokerto. Pada penelitian ini digunakan media yang dikembangkan oleh Nurul Istiqomah (2016) yakni media Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA”

Media Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA” adalah media audio visual untuk materi pelajaran jam dan menit dalam bahasa Jepang atau materi *nanji desuka* dengan berbasis *power point*. Media Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA” dilengkapi visual berupa gambar jam untuk membantu siswa belajar membaca kosakata dan audio suara dari kosakata tersebut. Berdasarkan hasil

penilaian para validator ahli dan uji respon siswa Media Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA” telah dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang dan sangat baik digunakan untuk pembelajaran jam dan menit dalam bahasa Jepang namun belum diketahui efektivitas media pada proses belajar siswa.

Pada penelitian ini Media Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA” digunakan pada pembelajaran dikelas guna mengatasi kesulitan siswa kelas XI MA Negeri 1 Mojokerto dalam membaca kosakata materi *nanji desuka*. Kosakata materi *nanji desuka* yang pada Media Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA” diajarkan dengan cara menunjukkan gambar jam pada media kemudian siswa berusaha menebak kosakata yang dari gambar. Kosakata beserta suara pengucapannya ditunjukkan setelah siswa menjawab kosakata sesuai dengan gambar yang diperlihatkan. Kemudian siswa dilatih untuk membaca kosakata tersebut secara berulang. Siswa juga diberi quiz atau latihan soal membaca kosakata sesuai dengan yang tersedia di dalam Media Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA”.

Berdasarkan latar belakang tersebut, ada dua rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu yang pertama adalah bagaimana efektivitas media Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA” pada kemampuan membaca kosakata bahasa Jepang materi *nanji desuka* siswa kelas XI MA Negeri 1 Mojokerto. Rumusan masalah yang kedua adalah bagaimana respon siswa terhadap media Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA”

Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA” terhadap kemampuan membaca kosakata bahasa Jepang materi *nanji desuka* siswa kelas XI MA Negeri 1 Mojokerto tahun ajaran 2018/2019. Tujuan yang kedua adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap media Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA”

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah penggunaan media Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA” dapat memudahkan siswa dalam belajar bahasa Jepang khususnya belajar kosakata bahasa Jepang jam dan menit serta meningkatkan minat belajar dan prestasi siswa. Selain itu juga diharapkan dapat dijadikan acuan bagi guru tentang bahasa Jepang yang menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar untuk membangkitkan minat belajar siswa, serta menciptakan pembelajaran yang efektif.

Bagi sekolah hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengajar bahasa Jepang sehingga dapat berkontribusi pada peningkatan mutu. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi penelitian selanjutnya terhadap media audio-visual lainnya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen jenis rancangan eksperimen murni (*true experiment design*). *True experiment design*, yaitu jenis-jenis eksperimen yang dianggap baik karena memenuhi persyaratan berupa adanya kelompok lain yang disebut kelompok pembanding atau kontrol yang tidak dikenai eksperimen dan ikut mendapat pengamatan. Kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian ini dipilih dengan cara teknik *sampling* jenuh yakni bila anggota populasi digunakan sebagai sampel pada penelitian. Pada penelitian ini sampelnya adalah siswa kelas XI Bahasa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas XI Akselerasi sebagai kelas kontrol.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal, angket, dan pedoman wawancara. Soal meliputi soal *pre-test* yang digunakan untuk melihat sejauh mana kemampuan membaca kosakata bahasa Jepang siswa pada meteri *nanji desuka* sebelum diberikan perlakuan dan soal *post-test* yang digunakan untuk melihat pencapaian belajar siswa mengenai kemampuan membaca kosakata bahasa Jepang meteri *nanji desuka* setelah diberikan perlakuan. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media Audio Visual PPT "NAN-JI DESUKA" dalam pembelajaran kosakata meteri *nanji desuka*. Angket diberikan pada kelas eksperimen dan berupa angket tertutup. Sedangkan wawancara dilakukan untuk mendukung jawaban dari angket respon siswa.

Instrumen penelitian diuji coba terlebih dahulu sebelum digunakan untuk penelitian guna mengetahui kelayakan instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian. Soal *pre-test* diuji coba pada kelas XI SMA Negeri 1 Krian. Kemudian dari hasil dari uji coba tersebut dapat dilakukan analisis butir soal dengan cara menghitung validitas dan reliabilitas. Validitas dan reliabilitas dihitung dengan bantuan *software SPSS 24 for windows*. Dengan menghitung validitas dan reliabilitas maka dapat ditentukan soal yang layak dan tidak layak. Pada soal *pre-test* dihasilkan 10 dari 20 soal valid dan soal yang tidak valid tetap digunakan setelah direvisi. Soal *post-test* berasal dari soal *pre-test* yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya namun urutannya diacak.

Langkah-langkah pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu, yang pertama adalah melakukan tes berupa *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dan *post-test* diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Langkah yang kedua adalah menyebarkan angket respon siswa pada kelas eksperimen yaitu kelas XI Bahasa. Langkah yang ketiga adalah melakukan wawancara dengan siswa kelas eksperimen.

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah analisis data. Ada dua tahap dalam

menganalisis data yang dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang pertama. Tahap yang pertama adalah melakukan uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan *software SPSS 24 for windows*. Langkah kedua yang dilakukan setelah diketahui bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal adalah uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test* dengan bantuan *software SPSS 24 for windows*.

Untuk menjawab rumusan masalah yang kedua terdapat dua tahap dalam menganalisis data. Tahap yang pertama adalah analisis data angket respon siswa. Tahap yang kedua adalah analisis hasil wawancara. Wawancara dilakukan pada siswa kelas eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen guna menguji data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Metode uji normalitas yang digunakan pada penelitian adalah *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan bantuan *SPSS 24 for windows* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Pre-Test Eksperimen	,155	24	,139
Post-Test Eksperimen	,171	24	,069
Pre-Test Kontrol	,140	24	,200*
Post-Test Kontrol	,134	24	,200*

Data dinyatakan berdistribusi normal apabila *Asymptotic Sig* lebih besar dari 0,05. Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai *Asymp Sig* semua data lebih dari 0,05 yang berarti semua data yang diperoleh berdistribusi normal.

Uji Independent Sample t-test

Uji *Independent Sample t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata (*mean*) kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rangkuman hasil uji *independent sample t-test* menggunakan *software SPSS 24 for windows* disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji *independent sample t-test*

Data	t	df	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Hasil Belajar Siswa	1,232	46	0,224	Tidak terdapat perbedaan

Berdasarkan diatas, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 1,232 dan t_{tabel} sebesar 2,073, sehingga $t_{hitung} = 1,232 < t_{tabel} = 1,678$. Berdasarkan kriteria tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang artinya penggunaan media pembelajaran Audio Visual PPT "NAN-JI DESUKA" tidak efektif pada kemampuan membaca kosakata bahasa Jepang.

Analisis Hasil Angket Respon Siswa

Angket respon siswa berupa angket tertutup dan diberikan pada siswa kelas eksperimen yaitu siswa kelas XI Bahasa MA Negeri 1 Mojokerto di akhir penelitian. Jumlah data yang diperoleh adalah 24 data berdasarkan jumlah siswa di kelas XI Bahasa. Angket respon siswa terdiri dari 6 butir pernyataan. Jawaban butir soal angket respon siswa dapat dilihat dalam bentuk diagram berikut ini.

Diagram 1 Angket Pernyataan 1

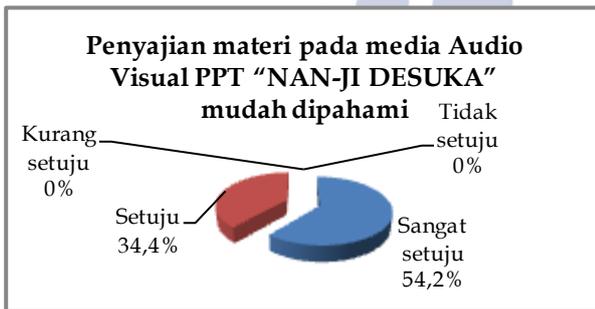


Diagram 2 Angket Pernyataan 2

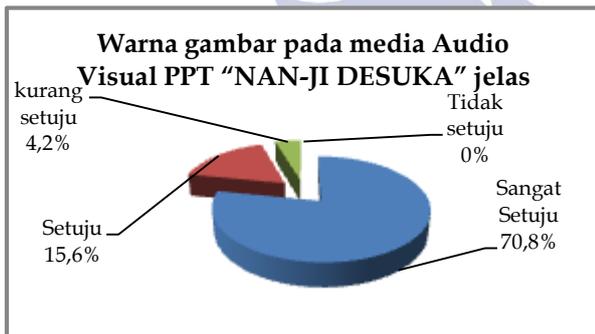


Diagram 3 Angket Pernyataan 3

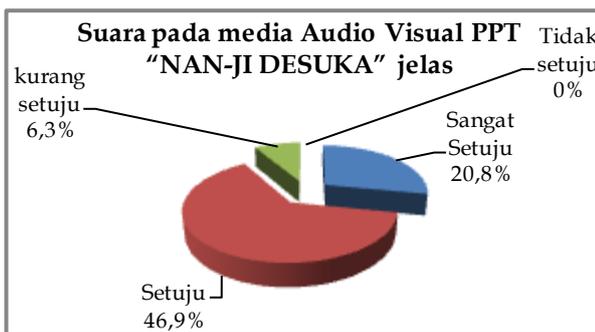


Diagram 3 Angket Pernyataan 3

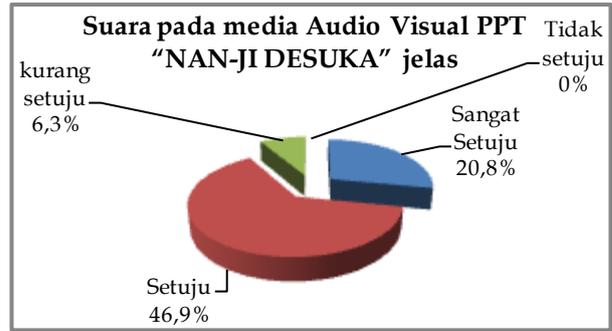


Diagram 4 Angket Pernyataan 4

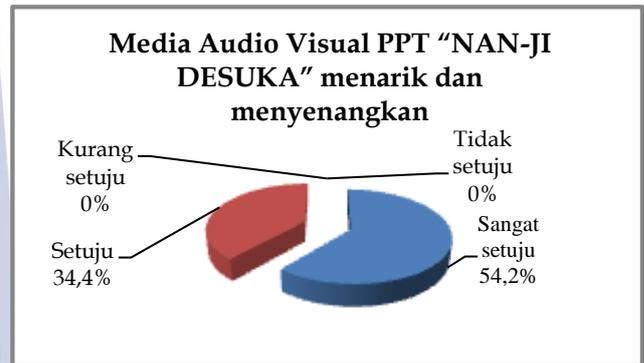


Diagram 5 Angket Pernyataan 5

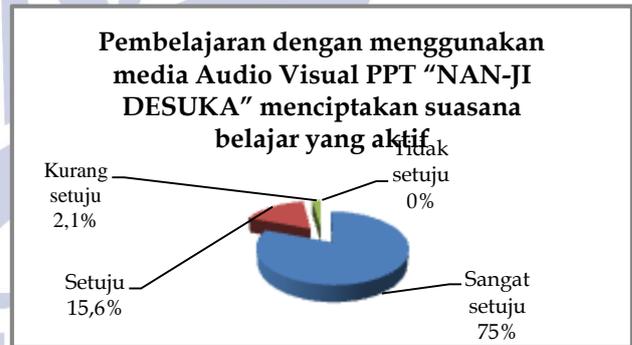
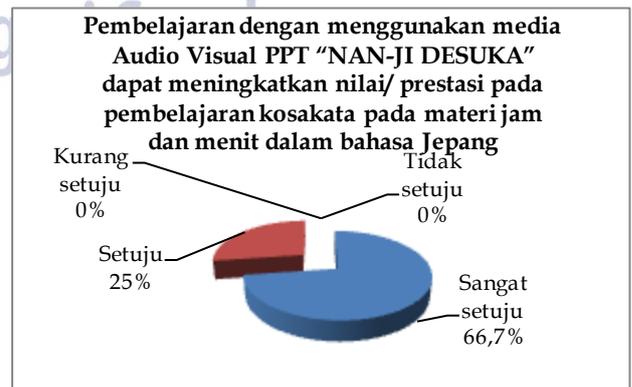


Diagram 6 Angket Pernyataan 6



Hasil analisis angket respon siswa setelah dihitung rata-rata dapat diketahui bahwa pada butir pernyataan pertama tentang penyajian materi pada media Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA” mudah dipahami menghasilkan presentase sebesar 89,58% dengan kriteria sangat kuat. Pernyataan kedua tentang warna gambar pada media Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA” jelas menghasilkan presentase sebesar 92,78% dengan kriteria sangat kuat. Pernyataan yang ketiga yaitu suara pada media Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA” jelas menghasilkan presentase 79,16% dengan kriteria kuat. Pada pernyataan yang keempat yaitu media Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA” menarik dan menyenangkan menghasilkan presentase 92,78% dengan kriteria sangat kuat. Pernyataan yang kelima tentang pembelajaran dengan menggunakan media Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA” menciptakan suasana belajar yang aktif menghasilkan presentase 97,91% dengan kriteria sangat kuat. Pertanyaan keenam yaitu pembelajaran dengan menggunakan media Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA” dapat meningkatkan nilai/prestasi pada pembelajaran kosakata menghasilkan presentase 97,91% dengan kriteria sangat kuat.

Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa yang telah dihitung dan disajikan dalam bentuk diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa respon yang diberikan oleh siswa terhadap media Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA” adalah positif. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket respon siswa yang menunjukkan kriteria kuat (61%-80%) dan sangat kuat (81%-100%).

Analisis Hasil Wawancara

Wawancara digunakan untuk mendukung hasil angket respon siswa. Wawancara dilakukan terhadap 10 siswa kelas eksperimen yang dipilih secara acak sebagai perwakilan kelas eksperimen.

Pembahasan

Setelah didapatkan data berupa nilai *pre-test* dan *post-test* kemudian data dihitung menggunakan *software SPSS 24 for windows* dan didapatkan hasil rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen sebesar 57,54 dan kelas kontrol sebesar 43,13. Hasil rata-rata nilai *post-test* pada kelas eksperimen 72,25 lebih besar dari nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol yaitu 64,38 dengan selisih 7,875. Kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan nilai.

Langkah selanjutnya adalah menghitung uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan *software SPSS 24 for windows*. Hasil uji normalitas menunjukkan semua data berdistribusi normal.

Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji

independent sample t-test dengan bantuan *software SPSS 24 for windows*. Dari hasil uji *independent sample t-test* yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang artinya penggunaan media Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA” **tidak efektif** terhadap kemampuan membaca kosakata bahasa Jepang materi *nanji desuka* siswa kelas XI Bahasa MAN 1 Mojokerto.

Selanjutnya untuk menjawab rumusan masalah yang kedua yaitu bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA” terhadap kemampuan membaca kosakata bahasa Jepang materi *nanji desuka* siswa kelas XI Bahasa MAN 1 Mojokerto dapat dilihat dari hasil analisis angket respon siswa yang menunjukkan respon positif. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket respon siswa yang menunjukkan kriteria kuat (61%-80%) dan sangat kuat (81%-100%) yang diperkuat dengan pernyataan siswa pada saat wawancara.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada rumusan masalah pertama disimpulkan penggunaan media pembelajaran Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA” **tidak efektif** terhadap kemampuan membaca kosakata bahasa Jepang. hal tersebut diketahui setelah dilakukannya uji hipotesis yang menghasilkan hipotesis awal yang menyatakan Penggunaan Media pembelajaran Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA” **efektif** pada kemampuan membaca kosakata bahasa Jepang **ditolak**.
2. Pada jawaban rumusan masalah kedua dapat disimpulkan bahwa data angket respon siswa menunjukkan hasil respon yang positif terhadap penggunaan media pembelajaran Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA”. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket respon siswa yang menunjukkan kriteria kuat (61%-80%) dan sangat kuat (81%-100%) yang diperkuat dengan pernyataan siswa pada saat wawancara. Hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA” menarik dan membuat suasana belajar di kelas menjadi aktif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Audio Visual PPT “NAN-JI DESUKA” dapat meningkatkan kemampuan membaca kosakata bahasa Jepang siswa bahasa Jepang.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di MAN 1 Mojokerto, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Sebaiknya siswa diberikan pembelajaran menggunakan media yang menarik dan disertai suara maupun gambar agar membuat siswa lebih aktif saat belajar di kelas pada saat pembelajaran bahasa Jepang. Pada penerapan media pembelajaran Audio Visual PPT "NAN-JI DESUKA" dikelas sebaiknya guru mengarahkan siswa untuk menyiapkan LCD dan pengeras suara agar media dapat diterapkan dengan maksimal.

b. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian yang akan datang baik penelitian eksperimen dengan subjek penelitian yang berbeda yakni penerapan media pembelajaran Audio Visual PPT "NAN-JI DESUKA" dikelas IPS atau penggunaan media audio visual untuk materi pelajaran yang lain.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alat atau media belajar bahasa Jepang yang membantu siswa belajar dengan aktif dan dapat meningkatkan kemampuan bahasa Jepang.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi penggunaan media pembelajaran audio visual sehingga pembelajaran di sekolah menjadi lebih menarik dan bervariasi. Media pembelajaran Audio Visual PPT "NAN-JI DESUKA" adalah salah satu media audio visual yang dapat dipakai sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chaer, Abdul. 2007. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dunne, Richard. 1996. *Pembelajaran Efektif* (terjemahan). Jakarta: Grasindo.
- Istiqomah, Nurul. 2016 *Pengembangan Media Audio Visual PPT "NAN-JI DESUKA" Untuk Pembelajaran Materi Jam Dan Menit Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas X Lintas Minat Bahasa Jepang 1 SMA Negeri 4 Sidoarjo Tahun Ajaran 2015/2016*.
- Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Mael dan Cahyo. 2017. Konsep Sosial Budaya Hubungan Manusia Dalam Pembentukan Kata Majemuk Bahasa Jepang, (online), Vol. 4 No. 2 (2017), (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/paramasastra/article/view/1519/1034>). Diakses 15/10/2018.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta GP Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Pratita, Ina Ika. 2017. Pengembangan Model *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman (*Dokkai*) Mahasiswa Jurusan Bahasa Dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya, (online), vol4 (2017), (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2475/1591>). Diakses 17/09/2018.
- Rahmawati, Apriliyani. 2015. *Efektivitas Penggunaan Media Kartu Kotoshi (Kotoba Dooshi) Terhadap Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Verba (Dooshi) Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI IBB SMA Negeri 1 Bangil Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Retnani. 2016. Bermain Peran dalam Bercara Bahasa Jepang, (online), vol3 (2016), (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2542/1650>). Diakses 16/09/2018.
- Riduwan. 2010 *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusmiyati. 2016. Peningkatan Kemampuan menulis (*Sakubun*) Mahasiswa Bahasa Jepang Angkatan 2014 A Tahun Akademik 2014-2015 Melalui Penerapan Kolaborasi Membaca-Menulis dengan Teknik *Peer Reading*, (online), vol3 (2016), (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2544/1652>). Diakses 19/06/2019.
- Sadiman, Arief S. DKK. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shinta, Redha Caraka. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Dengan Metode Pembelajaran Aktif Snowball Throwing Terhadap Kemampuan Penguasaan Huruf Hiraga Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 22 Surabaya Tahun Ajaran 2013-2014*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Siregar, Syofian. 2014. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Soepardjo Djodjok. 2012. *Linguistik Jepang*. Surabaya: Bintang.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sudjianto, Dahidi Ahmad. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Tampubolon. 1999. *Kemampuan membaca teknik membaca efektif dan efisien*. Bandung: CV Angkasa.

Tarigan, Henry Guntur.1989. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.

