

TANGGAPAN RESPONDEN TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIF KATAGANA

***Dina Maysarah¹, Soni Mulyawan Setiana²**

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipati Ukur No.112-116, Bandung.

maysarahdinaa@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine how the production and results of respondents to Katagana media as an alternative media for Japanese language learning at SMA Kartika XIX-1. Katagana media was created using Adobe Flash Professional CS6 software using the ActionScript 2 programming language. The material contained in the katagana media comes from the Sakura Vol2 book which is used as a Japanese learning book for class XI at SMA Kartika XIX-1. This study uses the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of the respondents' responses were obtained based on a questionnaire distributed to 20 class XI students of SMA Kartika XIX-1. Based on the calculation of the questionnaire, the results obtained were 75,1% agree that Katagana alternative media can help Japanese language lessons. The results of the study are expected to increase students' interest and motivation in learning Japanese to be more effective and efficient.

Keywords: *alternative media, hiragana, katakana*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pembuatan dan hasil responden terhadap media *Katagana* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang di SMA Kartika XIX-1. Media *katagana* dibuat menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6* dengan menggunakan bahasa pemrograman *ActionScript 2*. Materi yang terdapat pada media *katagana* berasal dari buku *Sakura Vol2* yang digunakan sebagai buku pembelajaran mata pelajaran bahasa Jepang kelas XI di SMA Kartika XIX-1. Penelitian ini menggunakan metode *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Hasil dari tanggapan responden yang didapat berdasarkan kuesioner yang disebar kepada 20 orang siswa kelas XI SMA Kartika XIX-1. Berdasarkan perhitungan kuesioner, didapatkan hasil sebesar 75,1% setuju bahwa media alternatif *Katagana* dapat membantu pembelajaran bahasa Jepang di SMA Kartika XIX-1. Hasil dari penelitian diharapkan dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jepang agar lebih efektif dan efisien.

Kata kunci: *media alternatif, hiragana, katakana*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu sarana komunikasi untuk menyampaikan ide gagasan, pikiran dan perasaan seseorang, dengan bahasa kita dapat mengerti serta memahami apa yang ingin orang sampaikan. Di era globalisasi sekarang ini, kita tidak hanya dituntut menguasai bahasa nasional, tetapi kita juga dituntut menguasai bahasa asing. Setiana (2019) menyatakan bahwa penguasaan bahasa asing memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing tambahan yang dipelajari sejak jenjang SMA di Indonesia. Hasil survei The Japan Foundation pada tahun 2018 mengatakan bahwa Indonesia menempati peringkat kedua pembelajar bahasa Jepang terbanyak di dunia mencapai 18,4% dari jumlah total pelajar Jepang di dunia, dan 58.4% dari total jumlah pelajar di Asia Tenggara. Jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia adalah 709,479 orang. Sementara itu Indonesia menduduki peringkat pertama di dunia. Dari jumlah tersebut, sebagian besarnya merupakan siswa sekolah menengah atas yang mengambil bahasa Jepang sebagai pelajaran bahasa asing.

Namun, tidak banyak sekolah menjadikan bahasa Jepang menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh setiap siswa. Salah satu sekolah yang menyediakan mata pelajaran bahasa Jepang yaitu di SMA Kartika XIX-1. Mata pelajaran bahasa Jepang merupakan ke dalam lintas minat. Dengan demikian, siswa bebas mengikuti pembelajaran bahasa Jepang atau tidak. Hal ini sesuai dengan banyaknya minat siswa dalam bahasa Jepang.

Menurut Hossain dan Uddin (2009) untuk pembelajar bahasa Jepang pada tingkat pemula, mengidentifikasi huruf dasar merupakan tantangan yang harus dilalui untuk membantu pembelajar dalam memahami bahasa Jepang. Akan tetapi karena bahasa Jepang memiliki keunikan ciri huruf tersendiri, hal tersebut membuat beberapa siswa mengalami kesulitan dalam membaca, menghafal, dan memahami huruf-huruf bahasa Jepang.

Namun, proses pembelajaran di sekolah masih dilakukan dengan metode konvensional, masih terapkan pada buku atau teks, ceramah serta menghafal. Cara ini kurang bervariasi, hal ini juga yang menjadi salah satu faktor siswa sulit memahami materi. Maka dari itu salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan saat mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Kartika XIX-1 dengan cara memanfaatkan teknologi.

Muhson (2010) berpendapat bahwa media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Sebelumnya cukup banyak yang membuat media alternatif pembelajaran diantaranya, Rahayu (2015) media alternatif bahasa Jepang untuk kelas X SMA, Pranata (2018) membuat media alternatif media *yasachi* Sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar, Sanusi (2019) Aplikasi *Kikimashou* Sebagai Media Pembelajaran *Choukai*. Hasil dari penelitian pendahuluan mendapatkan respon yang positif dari pengajar bahasa Jepang di sekolah menengah atas karena media tersebut dapat digunakan sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang yang bertujuan untuk lebih menarik minat peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jepang. Serta para pengajar juga mempunyai keinginan menggunakan media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk kedepannya.

Penulis tertarik untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan di SMA Kartika XIX-1 berupa media alternatif pembelajaran bahasa Jepang. Penulis bermaksud membuat media alternatif pembelajaran sesuai dengan materi mata pembelajaran bahasa Jepang yang ada di SMA Kartika XIX-1. Media ini terdiri dari *hiragana*, *katakana* dan juga soal latihan berupa pilihan ganda.

Setelah pembuatan media, penulis meakukan penelitian mengenai tanggapan responden terhadap media pembelajaran alternatif *katagana* untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran *katagana* kedepannya. Berdasarkan hal tersebut, penulis akan melakukan penelitian mengenai tanggapan responden mengenai materi dan tampilan media pembelajaran *katagana* dalam penelitian ini.

METODE

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif, hasil tanggapan responden terhdap media *katagana* mengenai materi dan tampilan media pembelajaran alternatif *katagana* didapatkan dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner yang digunakan berupa kuesioner tertutup untuk mengumpulkan data mengenai materi dan tampilan media *katagana*. Teknik pengumpulan data juga menggunakan sampel untuk menunjang proses analisis penelitian.

Hasil kuesioner yang didapat dari siswa SMA Kartika XIX-1 yaitu 20 orang. Data yang sudah terkumpul kemudian penulis olah dengan menggunakan teknik analisa data kualitatif. Jawaban dari responden akan dianalisa secara sistematis dengan menyusun berdasarkan kategori pertanyaan dan membuat kesimpulan agar dapat dipahami garis besarnya dengan mudah.

Penulis menggunakan skala *Likert* untuk mengolah data kuisisioner. Setelah semua hasil kuisisioner didapat, maka langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan. Jika hasil kuisisioner sudah diketahui kemudian penulis menginterpretasikan hasilnya agar mengetahui tanggapan responden terhadap isi materi dan tampilan media *katagana* sebagai media pembelajaran alternatif *hiragana* dan *katakana*.

HASIL

Penulis mengirimkan media *katagana* kepada responden melalui *email* kepada siswa kelas XI yang mengambil pelajaran bahasa Jepang untuk mengetahui respon pengguna terhadap media *katagana*. Setelah responden mencoba media *katagana*, penuilis membagikan kuesioner berupa *google form* digital kepada 20 orang pelajar SMA Kartika XIX-1. Kuesioner yang digunakan penulis adalah kuesioner tertutup. Hasil dari tanggapan responden tentang materi yang terdapat didalam media *katagana* dapat dilihat pada **tabel 1** berikut

Tabel 1. Tanggapan Responden Mengenai Materi

| PERTANYAAN | JAWABAN | | | |
|--|---------|----|----|-----|
| | SS | S | TS | STS |
| Hiragana, Katakana dan kotoba yang berada dalam media <i>katagana</i> sesuai dengan buku yang digunakan. | 6 | 14 | 0 | 0 |

Pada **Tabel 1** menunjukkan bahwa tingginya angka responden (70%) setuju materi yang terdapat dalam media *katagana* pernah dipelajari. Kemudian, (30%) responden sangat setuju bahwa materi yang digunakan pada media alternatif *katagana* pernah dipelajari. Hasil tanggapan responden tentang pemahaman materi dapat dilihat pada **Tabel 2** berikut ini :

Tabel 2. Tanggapan Responden Kesesuaian Materi

| PERTANYAAN | JAWABAN | | | | Jumlah |
|--|---------|----|----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Semua Materi yang terdapat dalam media Katagana sesuai dengan yang dipelajari. | 6 | 13 | 1 | 0 | 20 |

Berdasarkan **Tabel 2** di atas menunjukkan hasil responden sangat tinggi (65%) responden menjawab setuju dengan kesesuaian materi yang terdapat dalam multimedia *katagana* sesuai dengan materi yang dipelajari sedangkan rendahnya (30%) sangat setuju dan sebagian responden sangat rendah (35%) menjawab tidak setuju dengan kesesuaian materi yang terdapat dalam multimedia *katagana* sesuai dengan materi yang dipelajari pada aplikasi *katagana*.

Hasil responden tentang kemudahan soal-soal kuis pada media *Katagana* pada **Tabel 3** dibawah ini:

Tabel 3. Tanggapan Responden Kemudahan Soal Kuis

| PERTANYAAN | JAWABAN | | | | Jumlah |
|--|---------|----|----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Soal-soal <i>kuis</i> dalam Katagana termasuk mudah. | 3 | 17 | 0 | 0 | 20 |

Pada **Tabel 3** menunjukkan bahwa hasil responden sangat (85%) setuju soal kuis yang terdapat dalam media *katagana* mudah ., Kemudian, (15%) responden sangat setuju soal kuis yang terdapat dalam media *katagana* mudah. Hasil tanggapan responden tentang pemahaman materi dapat dilihat pada **Tabel 4** berikut ini :

Tabel 4. Tanggapan Responden jumlah Kuis

| PERTANYAAN | JAWABAN | | | | Jumlah |
|--|---------|---|---|-----|--------|
| | SS | S | S | STS | |
| Jumlah soal kuis yang terdapat pada media Katagana mencukupi dengan 10 soal. | 16 | 4 | 0 | 0 | 20 |

Pada **Tabel 4** menunjukkan bahwa hasil responden tinggi (70%) setuju jumlah soal kuis dalam media *katagana* cukup dengan 10 soal. Kemudian, (30%) responden

sangat setuju bahwa materi jumlah soal kuis dalam media *katagana* cukup dengan 10 soal. Hasil tanggapan responden tentang pemahaman materi dapat dilihat pada **Tabel 5** berikut ini :

Tabel 5. Tanggapan Responden Kesesuaian Materi Soal Kuis

| PERTANYAAN | JAWABAN | | | | Jumlah |
|--|---------|----|----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Materi kuis dalam media Katagana sesuai dengan materi yang dipelajari. | 5 | 15 | 0 | 0 | 20 |

Pada **Tabel 5** menunjukkan bahwa tingginya hasil responden (75%) setuju jumlah soal Materi kuis sesuai dengan yang dipelajari kuis dalam media *katagana*. Kemudian,(35%) responden sangat setuju materi kuis sesuai dengan yang dipelajari dalam media *katagana*. Hasil tanggapan responden tentang tampilah media dilihat pada dilihat pada **Tabel 6** berikut ini :

Tabel 6. Tanggapan Responden Tampilan Media

| PERTANYAAN | JAWABAN | | | | Jumlah |
|---|---------|----|----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Tampilan media Katagana menarik secara keseluruhan. | 6 | 13 | 1 | 0 | 20 |

Pada **tabel 6** tingginya hasil kuesioner (65%) responden setuju tampilan media *katagana* dapat menarik perhatian untuk belajar. Kemudian, hampir seluruh (30%) responden sangat setuju tampilan media *katakana* dapat menarik perhatian untuk belajar dan (5%) responden tidak setuju. Hasil tanggapan responden tentang ukuran huruf keseluruhan dalam media *katagana* dapat dilihat pada **tabel 7** di bawah ini.

Tabel 7. Tanggapan Responden Ukuran Teks

| PERTANYAAN | JAWABAN | | | | Jumlah |
|--|---------|----|----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Ukuran teks secara keseluruhan yang digunakan pada media <i>Katagana</i> terbaca dengan jelas. | 7 | 12 | 0 | 0 | 20 |

Berdasarkan **Tabel 7** di atas menunjukkan bahwa tingginya responden (60%) menjawab setuju dengan ukuran teks secara keseluruhan yang digunakan pada multimedia *katagana* pada aplikasi permainan *katagana*, rendahnya responden (35%) menjawab sangat dengan ukuran teks secara keseluruhan yang digunakan pada multimedia *katagana*. Hasil tanggapan responden tentang jenis huruf dalam media *Katagana* dapat dilihat pada **Tabel 8** di bawah ini.

Tabel 8. Tanggapan Responden tentang Jenis Huruf

| PERTANYAAN | JAWABAN | | | | Jumlah |
|---|---------|----|----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Jenis huruf secara keseluruhan yang digunakan dalam media Katagana mudah terbaca. | 6 | 14 | 0 | 0 | 20 |

Pada **Tabel 8** menunjukkan bahwa tingginya hasil (70%) responden setuju jenis huruf secara keseluruhan yang digunakan dalam media *Katagana* terbaca dengan jelas dan rendahnya (30%) responden lainnya setuju bahwa jenis huruf secara keseluruhan yang digunakan dalam media *Katagana* terbaca dengan jelas. Hasil tanggapan responden tentang tombol navigasi dalam media *Katagana* dapat dilihat pada **Tabel 9** di bawah ini :

Tabel 9. Tanggapan Responden Tombol Navigasi

| PERTANYAAN | JAWABAN | | | | Jumlah |
|---|---------|----|----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Tombol navigasi yang terdapat dalam media Katagan mudah dioperasikan. | 5 | 14 | 1 | 0 | 20 |

Pada **Tabel 9** menunjukkan bahwa bagian besar (70%) responden sangat setuju tombol navigasi yang terdapat dalam media *Katagana* mudah dioperasikan responden kecil (20%) sangat setuju dan (5%) responden tidak setuju tombol navigasi yang terdapat dalam media *katagana* mudah dioperasikan. Hasil tanggapan responden tentang cara mengerjakan kuis dalam media *katagana* dapat dilihat pada **Tabel 10** di bawah ini :

Tabel 10. Tanggapan Responden Cara Mengerjakan Kuis

| PERTANYAAN | JAWABAN | | | | Jumlah |
|---|---------|----|----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Cara mengerjakan kuis sampai mengetahui hasil score dalam media Katagana mudah. | 6 | 13 | 1 | 0 | 20 |

Pada **Tabel 10** menunjukkan bahwa tingginya (65%) responden setuju bahwa cara mengerjakan kuis sampai mengetahui hasil *score* dalam media *Katagana* mudah. Sedangkan, responden (30%) setuju bahwa cara mengerjakan kuis sampai mengetahui hasil nilai dalam media *Katagana* mudah dan (5%) responden tidak setuju. Hasil tanggapan responden tentang desain *Katagana* dapat dilihat pada **Tabel 11** berikut ini :

Tabel 11. Tanggapan Responden Desain *Katagana*

| PERTANYAAN | JAWABAN | | | | Jumlah |
|---|---------|----|----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Desain dalam media <i>Katagana</i> menarik dan tepat. | 8 | 10 | 2 | 0 | 20 |

Pada **Tabel 11** menunjukkan bahwa setengahnya (50%) responden sangat setuju bahwa pemilihan desain dalam media *Katagana* sudah tepat. Kemudian, sebagian besar (40%) responden sangat setuju bahwa desain dalam media *Katagana* sudah tepat sedangkan sebagian kecil (10%) responden tidak setuju pemilihan desain dalam media *Katagana* sudah tepat. Hasil tanggapan responden tentang music pada media *Katagana* dapat dilihat pada **Tabel 12** berikut ini .

Tabel 12. Tanggapan Responden Musik pada Media

| PERTANYAAN | JAWABAN | | | | Jumlah |
|---|---------|----|----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Musik yang terdapat pada multimedia media <i>katagana</i> sudah baik. | 5 | 13 | 2 | 0 | 20 |

Pada **Tabel 12** menunjukkan bahwa (65%) responden sangat setuju bahwa musik dalam media *Katagana* sudah baik. Kemudian, responden (25%) sangat setuju bahwa musik dalam media *Katagana* sudah baik sedangkan sebagian kecil (10%) responden tidak setuju musik dalam media *Katagana* sudah baik. Hasil tanggapan responden tentang keefektifitasan media *Katagana* dapat dilihat pada **Tabel 13** berikut ini :

Tabel 13. Tanggapan Responden Keefektifitasan Media

| PERTANYAAN | JAWABAN | | | | Jumlah |
|---|---------|----|----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Belajar menggunakan media <i>Katagana</i> efektif untuk siswa saat pelajaran bahasa Jepang. | 6 | 12 | 1 | 1 | 20 |

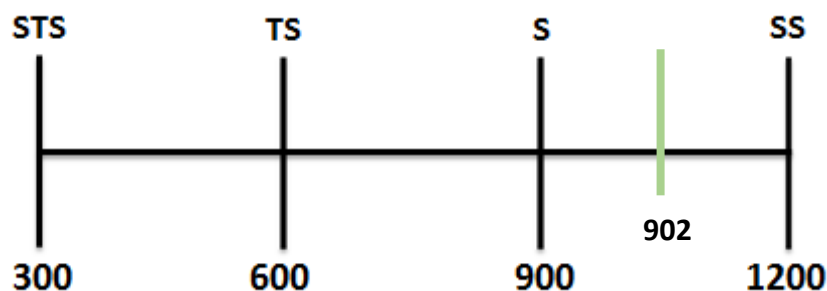
Pada **Tabel 13** hasil tinggi (60%) responden setuju bahwa belajar menggunakan media *katagana* efektif dan hasil responden (30%) sangat setuju dan (5%) tidak setuju. Hasil tanggapan responden tentang media *Katagana* sebagai media pembelajaran dilihat pada **Tabel 14** berikut ini:

Tabel 14. Tanggapan Responden Media Katagana

| PERTANYAAN | JAWABAN | | | | Jumlah |
|---|---------|-----|----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Media Katagana dapat dijadikan media alternatif pembelajaran bahasa Jepang. | 14 | 6 | 0 | 0 | 20 |
| JUMLAH HASIL RESPONDEN | | | | | |
| Σ | 81 | 188 | 10 | 1 | |
| Kriterium | 324 | 564 | 12 | 1 | |
| Σ Kriterium | | 902 | | | |

Pada **Tabel 14** menunjukkan bahwa hasil responden (70%) sangat setuju bahwa media *katagana* dapat dijadikan media alternatif pembelajaran *hiragana* dan *katagana* pada siswa SMA Kartika XIX-1. Kemudian, sebagian renda (30%) responden setuju bahwa media *Katagana* dapat dijadikan media alternatif pembelajaran.

Berdasarkan **tabel 14** di atas nilai ideal dari setiap jawaban dihitung dengan ketentuan nilai kretium yaitu $4 \times 20 \times 14 = 1200$ nilai kretium maksimal. Setelah mendapatkan jumlah nilai ideal, penulis menjumlahkan seluruhnya hingga mendapatkan nilai hasil 902. Selanjutnya penulis memasukkannya kedalam *rating scale* untuk mengetahui jarak intervalnya. Berikut hasil akhir yang penulis dapatkan dalam *rating scale* yang ditampilkan pada **gambar 1** di bawah ini :



Gambar 1 *RatingScale* nilai hasil

Berdasarkan **Gambar 1** di atas angka 300 merupakan nilai minimum dan angka 1200 merupakan nilai maksimum yang didapat. Dari *rating scale* diatas dapat disimpulkan bahwa responden setuju dengan media alternatif *katagana* sebagai media pembelajaran hiragana dan katakana di SMA Kartika XIX-1

Dalam menghitung persentase yang didapatkan, penulis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{902}{1200} \times 100\% = 75.01\%$$

Berdasarkan nilai yang didapat dari rumus tersebut, media alternatif *katagana* mendapatkan presentase 75,1%. Dapat disimpulkan bahwa *Katagana* layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang di SMA Kartika XIX-1.

PEMBAHASAN

Multimedia sering digunakan untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik yang nantinya merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran memanfaatkan multimedia. Selain itu, adanya multimedia dalam proses pembelajaran akan menjadikan suasana belajar menjadi lebih , efektif, dan menyenangkan serta bagi pengajar sebagai pembaharuan bahan ajar. Sesuai dengan teori Dewi dan Setiana (2020) menyatakan dengan pesatnya perkembangan informasi dan komunikasi teknologi, sains, dan kompetensi global, multimedia populer dikalangan guru yang perlu memperbarui bahan ajar.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash professional CS6* yang didalam materinya yang diambil dari buku pelajaran bahasa Jepang di SMA Kartika XIX-1 yaitu *sakura vol2*.

Media pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash* telah selesai dibuat dan divalidasi oleh ahli media dan materi. Media pembelajaran telah diujicobakan kepada siswa kelas XI SMA Kartika XIX-1 Bandung. Dari hasil tanggapan responden yaitu siswa SMA Kartika XIX-1 sebanyak 20 orang, hasil dari ujicoba media pembelajaran ini mendapat nilai 902 dari hasil maksimum kriterium 1200 apa bila dimasukkan kedalam *rating scale* koefisien reabilita sebesar 75,1% sehingga dapat dikatakan media yang dikembangkan lebih dari “baik”. Hasil kualitas media yang meningkat menunjukkan media alternatif *katagana* tersebut pantas untuk digunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis menarik kesimpulan mengenai media alternatif *katagana* melalui kuisisioner tertutup. Nilai ideal yang didapatkan adalah 902 dari nilai kriterium maksimum 1200, jika dimasukkan kedalam *scala likert*, dapat disimpulkan bahwa responden setuju dengan seluruh pertanyaan yang terdapat pada kuisisioner tertutup dengan persentase sebesar 75,1% menyatakan bahwa media *Katagana* efektif sebagai media alternatif pembelajaran *hiragana* dan *katakana* pada SMA Kartika XIX-1 Bandung.

Setelah melakukan penelitian ini, penulis ingin memberikan saran untuk peneliti selanjutnya bahwa media pembelajaran alternatif sebaiknya dapat juga dioperasikan menggunakan *android* dan Uji coba media pembelajaran sebaiknya dilakukan dalam cakupan yang lebih luas serta dilakukan wawancara langsung untuk memperkuat penelitian.

REFERENSI

- Dewi, A. A., & Setiana, S. M. 2020. Teaching Speaking with Communicative Language Teaching (CLT) Approach. *JPhCS*, 1477(4), 042017.
- Hossain, M. S., & Uddin, M. K. 2008. A Cognitive Psychological Explanation of Difficulties in Learning Katakana. *Dhaka University Journal of Linguistics*
- Muhson. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.
- Setiana, S. M dan Maysarah, D. (2019). Reality Role of Language Improving E-commerce. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 662, No.3,p. 032064). IOP Publishing.
- The Japan Foundation. 2018. Survey Report On Japanese-Language Education Abroad 2018
[online] Tersedia: https://www.jpjf.go.jp/e/project/japanese/survey/result/dl/survey_2018/Report_all_e.pdf.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka.