

TANGGAPAN RESPONDEN TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN GAME KANJI TABI

***Akmal El-adly¹, Anisa Arianingsih²**

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia
Universitas Komputer Indonesia, Jl. Dipatiukur 112-116, Bandung, Indonesia
akmaleladly@mahasiswa.unikom.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the responses of respondents to the kanji tabi game learning media. The method used is the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Making kanji tabi game using Godot engine software. Questionnaires were used as a tool to collect respondents' responses and distributed to 16 11th grade students at MA Alhuda Pameungpeuk. The results of respondents' responses to the kanji tabi game learning media show that kanji tabi is included in the neutral interval and agrees with the criterion value of 572 on the rating scale. The results of these criteria can be concluded that the media for learning the kanji tabi game is quite good and can help beginners learn kanji N5. This media is expected to help students in learning the N5 kanji.

Keywords: *Japanese language, kanji N5, learning media, godot engine*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan dari responden terhadap media pembelajaran game kanji tabi. Metode yang digunakan adalah metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pembuatan game kanji tabi menggunakan perangkat lunak godot engine. Kuesioner digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan tanggapan responden dan dibagikan kepada 16 orang siswa kelas 11 di MA Alhuda Pameungpeuk. Hasil tanggapan responden terhadap media pembelajaran game kanji tabi menunjukkan bahwa kanji tabi termasuk kedalam interval netral dan setuju dengan nilai kriterium 572 pada rating scale. Hasil kriterium tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game kanji tabi adalah cukup baik dan dapat membantu pemula mempelajari kanji N5. Media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari kanji N5.

Kata Kunci: *Bahasa Jepang, Kanji N5, media pembelajaran, godot engine*

PENDAHULUAN

Pada tahun 2018, jumlah peminat belajar Bahasa Jepang diseluruh dunia sangat banyak, dalam survei yang dilakukan oleh The Japan Foundation (2018), menunjukkan bahwa Indonesia menduduki peringkat kedua dari seluruh negara di dunia dengan jumlah 706.603 orang. Ketika akan memulai belajar Bahasa Jepang, akan ada beberapa kesulitan yang dialami salah satunya dalam mempelajari kanji.

Menurut Setiana (2014), kanji adalah huruf yang merupakan satuan kata yang memiliki makna dan terdiri dari lambang gambar, lambang garis, dan titik yang kemudian berkembang menjadi suatu bentuk inti yang memiliki tiga unsur penting yaitu bentuk, bunyi, dan makna. Oleh karena itu, kanji menjadi sangat menantang bagi pelajar yang

berasal dari latar belakang alfabet dan tidak memiliki latar belakang di balik budaya kanji. Setiap kanji juga memiliki cara baca yang berbeda dan menjadi kesulitan dalam mempelajari kanji. Seperti yang dikemukakan oleh Sudjianto dan Dahidi (2004), kanji memiliki yomikata atau cara membaca. Ada dua cara membaca yaitu *onyomi* dan *kunyomi*. *Onyomi* adalah cara membaca kanji yang mengikuti pelafalan bahasa Mandarin, namun tidak sama persis dengan bunyi aslinya karena disesuaikan dengan pelafalan bahasa Jepang. Adapun arti yang sama dan orang Jepang sudah memiliki padanan kata dalam bahasa Jepang, yaitu dibaca dengan membaca bahasa Jepang aslinya (*kunyomi*). Sedangkan menurut Khoriyah (2014), terdapat sangat banyak gabungan kanji yang terkadang dapat digabungkan melalui bacaan *onyomi-onyomi*, *onyomi-kunyomi* dan sebaliknya.

Berdasarkan hal tersebut, untuk mempermudah dan membantu siswa mempelajari kanji, khususnya kanji N5 dibuatlah suatu media pembelajaran berupa aplikasi permainan berbasis *android*. Menurut Arsyad (2016), Media merupakan segala bentuk perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat, sehingga gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Menurut Hermawan (2011), *Android* adalah *Mobile OS (Operating System)* yang tumbuh di tengah-tengah OS lain yang berkembang saat ini. OS lainnya seperti *Windows Mobile*, *i-Phone OS*, *Symbian*, dan masih banyak lagi.

Penelitian sebelumnya tentang penelitian terkait media pembelajaran kanji juga pernah dilakukan oleh Fajar (2020) yang diberi nama “*Game Kanji Quest Typed*” dan berisi kanji N5. Perbedaan media pembelajaran yang penulis buat terletak pada perbedaan perangkat yang digunakan untuk menjalankan media dan tema yang ada dalam aplikasi.

Alasan penulis memilih media pembelajaran kanji N5 berbasis *android*, karena siswa lebih memilih belajar menggunakan *smartphone* dibandingkan dengan buku. Hal ini terbukti dalam survei yang dilakukan penulis di MA Alhuda Pameungpeuk mengenai media belajar bahasa Jepang. 93% dari 31 siswa, lebih memilih menggunakan “*smartphone*” dibandingkan dengan buku. Media pembelajaran yang dibuat penulis diberi nama *kanji tabi*. Media ini berbentuk *game quiz* dengan kanji N5. Buku yang digunakan sebagai landasan materi adalah “*kamus kanji N5&N4*” terbitan *gakushudo*. Dalam pembuatan media pembelajaran ini, penulis menggunakan *godot engine* sebagai perangkat lunak utama.

Pembuatan *game kanji tabi* sebagai media pembelajaran kanji N5 dilakukan menggunakan metode ADDIE. Menurut Bakhri (2019), metode ADDIE dibagi menjadi 5 tahap, yaitu 1) tahap analisis; suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar. 2) desain; tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan. 3) pengembangan; proses mewujudkan blue-print atau desain tadi menjadi kenyataan. 4) implementasi; langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat dan 5) evaluasi; proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Berdasarkan hal di atas. Dibuatlah media pembelajaran Bernama “*kanji tabi*” dan dalam penelitian ini penulis bermaksud untuk mengetahui tanggapan responden terhadap media pembelajaran tersebut.

METODE

Pada penelitian ini, penulis menggunakan model penelitian ADDIE. Bakhri (2019) mengemukakan bahwa metode ADDIE terbagi menjadi lima tahap yaitu *analysis*,

design, development, implementation, dan, Evaluation. Sumber yang digunakan adalah kamus kanji N5&N4 terbitan Gakushudo.

Data dari penelitian adalah tanggapan responden terhadap *game kanji tabi* dengan menggunakan Teknik pengumpulan data berupa kuesioner tertutup. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 11 MA Alhuda Pameungpeuk tahun akadameik 2020/2021 dan 16 siswa kelas 11 sebagai sampel. Untuk menganalisis data yang diperoleh melalui kuesioner, penulis menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2018), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap peristiwa atau fenomena sosial. Dalam penelitian ini, pilihan jawaban yang digunakan pada skala Likert adalah Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak setuju, Sangat Tidak Setuju. Jawaban-jawaban tersebut kemudian diberi skor seperti yang ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Nilai jawaban Skala likert

Jawaban	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Sugiyono, 2018)

Setelah menentukan nilai skala *likert* seperti table di atas, penulis mencari nilai kriterium, untuk mengetahui nilai tersebut digunakan rumus oleh penulis seperti dalam gambar 1 berikut berikut.

$$\text{Nilai Kriterium} = \text{Nilai Tertinggi} \times \text{Jumlah Soal} \times \text{Jumlah Responden}$$

(Sugiyono, 2018).

Setelah nilai *skala likert* didapat, penulis menghitung jawaban dari responden dalam bentuk persentase dengan rumus yang digunakan sebagai berikut.

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

P ≡ Angka Persentase
f ≡ Frekuensi dari setiap jawaban angket
n ≡ Jumlah responden
100 ≡ Nilai tetap

(Sugiyono, 2018)

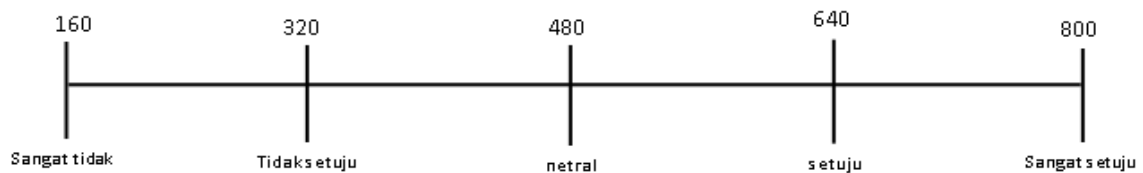
Gambar 1 Rumus Persentase

Setelah dianalisis langkah selanjutnya dilakukan interpretasi menggunakan kategori persentase sesuai dengan dikemukakan oleh Hendro (2011), Kategori persentase disajikan di tabel 2 berikut.

Tabel 2. Tabel Interpretasi Kuesioner

Persentase	Penjelasan
0 %	Tidak seorangpun
1 ~ 25 %	Sebagian kecil
26 ~ 49 %	Hampir setengahnya
50 ~ 75 %	Setengahnya
76 ~ 99 %	Sebagian besar
100 %	seluruhnya

Setelah nilai kriterium didapat, penulis memasukan nilai tersebut kedalam *rating scale* seperti pada gambar 2 berikut.



Gambar 2 Rating Scale

Setelah mengetahui nilai *rating scale*, langkah selanjutnya adalah mencari persentase kelayakan. dilakukan interpretasi menggunakan kategori persentase sesuai dengan dikemukakan oleh sugiyono (2018) seperti pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Tabel Interpretasi Skor Kelayakan

Hasil Persentase	Kategori
20%-35.99%	Sangat Rendah
36%-51.99%	Rendah
52%-67.99%	Sedang
68%-83.99%	Tinggi
84%-100%	Sangat Tinggi

Setelah hasil dari keusioner dan hitungan data dari *rating scale* didapat, penulis akan menjabarkan hasil tersebut untuk ditarik sebuah kesimpulan.

HASIL

Untuk mengetahui tanggapan dari responden mengenai *game kanji tabi* penulis menggunakan kuesioner tertutup. Pada kuesioner tertutup terdapat 3 kategori yaitu materi media sebanyak 4 pernyataan, desain aplikasi sebanyak 4 pertanyaan dan penilaian aplikasi sebagai media pembelajaran sebanyak 2 pernyataan. Hasil tanggapan responden mengenai materi pada *game kanji tabi* yang disajikan dalam bentuk tabel 4 berikut.

Tabel 4. Tanggapan Responden Tentang Materi Membantu Belajar

no		STS	TS	N	S	SS	Jumlah
1.	Materi di dalam aplikasi membantu belajar untuk siswa.	0	1	3	6	6	16
		0%	6.3%	18.8%	37.5%	37.5%	100

Tabel 4 menunjukkan Sebagian besar responden (37.5%) setuju dan sangat setuju terhadap materi dalam aplikasi dapat membantu belajar untuk siswa dan sebagian kecil responden (6.3%) menyatakan tidak setuju. Hasil tanggapan responden terhadap materi sangat mudah dipahami disajikan dalam bentuk tabel 5 berikut.

Tabel 5. tanggapan responden terhadap materi sangat mudah dipahami

no		STS	TS	N	S	SS	Jumlah
2.	Materi yang ada di aplikasi sangat mudah untuk di ingat dan dipahami.	0	0	5	6	5	16
		0%	0%	31.3%	37.5%	31.3%	100

Tabel 5 menunjukkan bahwa sebagian besar (37.5) setuju bahwa materi yang ada di aplikasi sangat mudah untuk diingat dan dipahami, (31.3%) menyatakan setuju dan (31.3%) lainnya menyatak netral. Hasil tanggapan responden terhadap kelengkapan materi N5 dapat dilihat di tabel 6 di bawah.

Tabel 6. Tanggapan Responden Terhadap Kelengkapan Materi N5

no		STS	TS	N	S	SS	Jumlah
3.	Materi kanji N5 yang ada di aplikasi lengkap.	2	3	3	8	0	16
		12.5%	18.8%	18.8%	50%	0%	100

Tabel 6 menunjukkan bahwa sebagian besar menyatakan setuju (50%), (18%) menyatakan tidak setuju dan netral, sisanya menyatakan sangat tidak setuju materi kanji N5 yang ada di aplikasi lengkap. Hasil tanggapan responden terhadap penjelasan materi sangat membantu ada pada tabel 7 berikut.

Tabel 7. Tanggapan Responden Terhadap Penjelasan Materi

no		STS	TS	N	S	SS	Jumlah
4.	Penjelasan materi sangat membantu.	0	2	10	4	0	16
		0%	12.5%	62.5%	25%	0%	100

Tabel 7 menunjukkan bahwa sebagian besar menyatakan netral (63.5%). Sedangkan (25%) menyatakan setuju dan Sebagian kecil menyatakan tidak setuju pada penjelasan materi sangat membantu. Hasil tanggapan responden terhadap desain aplikasi yang memiliki warna menari disajikan pada tabel 8 berikut.

Tabel 8. Tanggapan Responden Terhadap Desain Aplikasi

no		STS	TS	N	S	SS	Jumlah
5.	Desain Aplikasi memiliki warna yang sangat menarik	1	1	4	3	7	16
		6.3%	6.3%	25%	18.8%	43.8%	100

Tabel 8 di atas menunjukkan bahwa sebagian besar (43.8%) menyatakan sangat setuju, sedangkan sebagian kecil (6.3%) menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Sisanya menyatakan netral (25%) dan setuju (18.8%) menyatakan desain aplikasi memiliki warna yang sangat menarik. Hasil tanggapan responden terhadap cerita di aplikasi disajikan dalam tabel 9 berikut.

Tabel 9. Tanggapan Cerita Di Aplikasi

no		STS	TS	N	S	SS	Jumlah
6.	Cerita di aplikasi menarik.	0	1	4	5	6	16
		0%	6.3%	25%	31.3%	37.5%	100

Tabel 9 di atas menunjukkan sebagian besar (37.5%) menyatakan sangat setuju, (31.3%) menyatakan setuju, (25%) menyatakan netral dan Sebagian kecil (6.3%) menyatakan tidak setuju cerita di aplikasi menraik. Hasil tanggapan terhadap *error* di aplikasi disajikan dalam tabel 10 berikut.

Tabel 10. Tanggapan Error di Aplikasi

no		STS	TS	N	S	SS	Jumlah
7.	Tidak ada <i>error</i> di aplikasi.	3	2	6	5	0	16
		18.8%	12.5%	37.5%	31.3%	0%	100

Tabel 10 di atas menunjukkan sebagian besar (37.5%) netral, (31.3%) memilih netral, (18.8%) sangat tidak setuju dan Sebagian kecil (12.5%) menyatakan tidak setuju bahwa tidak ada *error* di aplikasi. Hasil aplikasi mudah digunakan disajikan dalam tabel 11 berikut.

Tabel 11. Tanggapan Aplikasi Mudah Digunakan

no		STS	TS	N	S	SS	Jumlah
8.	Aplikasi mudah untuk di gunakan.	0	0	2	7	7	16
		0%	0%	12.5%	43.8%	43.8%	100

Tabel 11 di atas menunjukkan sebagian besar menyatakan sangat setuju dan setuju dengan persentase masing-masing (43.8%) dan sisanya (12.5%) menyatakan netral aplikasi mudah untuk digunakan. Hasil tanggapan responden mengenai aplikasi dapat membantu pemula disajikan di tabel 12 berikut.

Tabel 12. Tanggapan Responden Mengenai Aplikasi Dapat Membantu Pemula

no		STS	TS	N	S	SS	Jumlah
9.	Aplikasi ini sangat membantu pemula dalam mempelajari kanji N5.	0	1	4	10	1	16
		0%	6.3%	25%	62.5%	6.3%	100

Tabel 12 di atas menunjukkan (6.3%) responden menyatakan “Sangat Setuju”, (62.5%) responden menyatakan “Setuju”, (25%) responden menyatakan “Netral” dan (6.3%) responden menyatakan “Tidak Setuju” bahwa Aplikasi ini sangat membantu pemula dalam mempelajari kanji N5. Hasil tanggapan aplikasi sebagai media alternatif disajikan di tabel 13 berikut.

Tabel 13. Tanggapan Aplikasi Sebagai Media Alternatif

no		STS	TS	N	S	SS	Jumlah
10.	Aplikasi ini bisa di jadikan media pembelajaran oleh para guru, sebagai media pembelajaran alternatif selain buku.	2	3	8	2	1	16
		12.5%	18.8%	50%	12.5%	6.3%	100

Tabel 13 di atas menunjukkan (6.3%) responden menyatakan “Sangat Setuju”, (12.5%) responden menyatakan “Setuju”, (50%) responden menyatakan “Netral”, (18.8%) responden menyatakan “Tidak Setuju” dan (12.5%) responden menyatakan “Tidak Setuju” bahwa Aplikasi ini bisa di jadikan media pembelajaran oleh para guru, sebagai media pembelajaran alternatif selain buku.

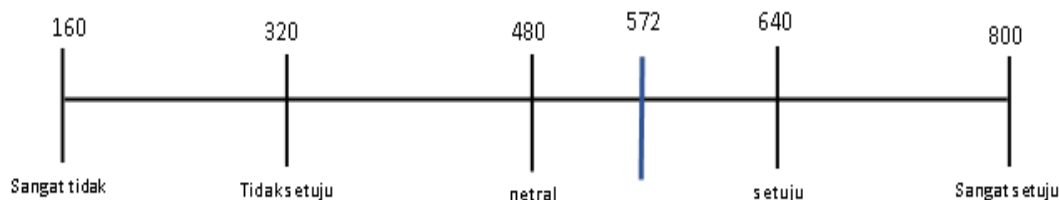
Penulis menggunakan skala *likert* untuk mengetahui nilai kriterium dan persentase keseluruhan setelah data hasil kuesioner tertutup. Berikut hasil keseluruhan kuesioner tertutup disajikan dalam tabel 14.

Tabel 14 Hasil Keseluruhan Kueasioner Tertutup

Aspek Penelitian		Indikator Penelitian				
A. Materi Media						
no		STS	TS	N	S	SS
1.	Materi di dalam aplikasi membantu belajar untuk siswa.	0	1	3	6	6
		0%	6.3%	18.8%	37.5%	37.5%
2.	Materi yang ada di aplikasi sangat mudah untuk di ingat dan dipahami.	0	0	5	6	5
				31.3%	37.5%	31.3%
3.	Materi kanji N5 yang ada di aplikasi lengkap.	2	3	3	8	0
		12.5%	18.8%	18.8%	50%	
4.	Penjelasan materi sangat membantu.	0	2	10	4	0
			12.5%	62.5%	25%	
B. Desain Aplikasi						
5.	Desain Aplikasi memiliki warna yang sangat menarik	1	1	4	3	7
		6.3%	6.3%	25%	18.8%	43.8%
6.	Cerita di aplikasi menarik.	0	1	4	5	6
			6.3%	25%	31.3%	37.5%
7.	Tidak ada eror di aplikasi.	3	2	6	5	0
		18.8%	12.5%	37.5%	31.3%	
8.	Aplikasi mudah untuk di gunakan.	0	0	2	7	7
				12.5%	43.8%	43.8%

C. Penilaian Aplikasi Sebagai Media Pembelajaran						
9.	Aplikasi ini sangat membantu pemula dalam mempelajari kanji N5.	0	1	4	10	1
			6.3%	25%	62.5%	6.3%
10.	Aplikasi ini bisa di jadikan media pembelajaran oleh para guru, sebagai media pembelajaran <i>alternative</i> selain buku.	2	3	8	2	1
		12.5%	18.8%	50%	12.5%	6.3%
	Σ	8	14	49	56	33
	Σ Ideal	8	28	147	224	165
	Total Nilai Ideal	572				
	Nilai Persentase	71.5%				

Untuk mengetahui nilai ideal maksimal, digunakan rumus nilai terbesar setiap pertanyaan yaitu 5 kali jumlah pertanyaan yaitu 10 pertanyaan dan dikalikan dengan jumlah responden yaitu 16 orang. Maka nilai ideal maksimum adalah $5 \times 10 \times 16 = 800$. Total nilai ideal aplikasi *game kanji tabi* yang didapat adalah 572. Setelah mendapatkan jumlah nilai ideal, penulis memasukkannya ke dalam *rating scale* seperti dalam gambar 1 di bawah.



Gambar 4. Hasil *Rating Scale* Kuesioner Tertutup

Angka 160 merupakan nilai minimum yang akan didapat jika seluruh responden menjawab sangat tidak setuju, angka 800 merupakan nilai maksimum jika seluruh responden menjawab sangat setuju. Dari *rating scale* di atas, garis biru menunjukkan nilai idela yang didapat penulis sehingga bisa disimpulkan bahwa responden condong ke setuju dengan seluruh pernyataan yang ada pada kuesioner.

Dalam menghitung persentase yang didapatkan penulis menggunakan rumus ($P = 572:800 \times 100\% = 71.5\%$).

PEMBAHASAN

Pembuatan aplikasi *game kanji tabi* yang dibuat penulis menggunakan perangkat lunak *godot engine* yang memasukan *visual*, *audio* dan menjadi sebuah *software game* yang dimainkan disebuah perangkat keras berbasis *android* kemudian dirancang agar mengandung materi insional yang dapat merangsang siswa untuk belajar, hal ini menjadikan *kanji tabi* sebagai media pembelajaran. Sesuai dengan teori yang

dikemukakan oleh Arsyad (2016), bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. *Kanji tabi* juga dapat dimainkan oleh siswa sesuai dengan keinginan mereka sehingga dapat membuat pembelajaran lebih efektif. Seperti yang dikemukakan Gilakjani (2012) bahwa multimedia menawarkan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan keinginan mereka sendiri, sehingga cara belajar seperti ini dapat membuat pembelajaran lebih efektif.

Aplikasi *Game Kanji Tabi* yang berisi *quiz* kanji N5 dapat dijadikan sebagai alat evaluasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Mimaki (2002), Sebagai cara evaluasi terhadap siswa yang paling umum diselenggarakan adalah tes. Di dalam evaluasi diagnostik dan evaluasi sumatif biasa diselenggarakan tes tertulis, tes chookai, tes lisan, dan sebagainya baik secara terpisah satu persatu atau secara gabungan dari tes-tes tersebut. Di dalam evaluasi formatif biasa diselenggarakan tes tertulis dengan materi perbab yang ada pada buku pelajaran yang dipakai, tes kecil (kuis) pada setiap kali pertemuan, kuis kanji, dan sebagainya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penilaian responden mengenai *game kanji tabi*, Sebagian besar responden menyatakan setuju dengan persentase 71.5%, bahwa penggunaan materi, desain dan penilaian di dalam aplikasi sebagai media pembelajaran memiliki tingkat kelayakan yang tinggi sesuai dengan interpretasi yang dikemukakan oleh sugiyono (2018).

REFERENSI

- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bakhri, S. (2019) "Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE" dalam *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi, Vol. 3, No. 2 (hlm 130-144)*. Jakarta: Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Dahidi, A dan Sudjianto. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Black
- Gilakjani, A P. (2012). "A Match or Mismatch Between Learning Styles of the Learners and Teaching Styles of the Teachers". *Modern Education and Computer Science*. 11: 51-60
- Hendro. (2011). *Dasar-dasar Kewirausahaan*. Erlangga. Jakarta.
- Hermawan, D P. (2017). *Efektifitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Belajar Matematika*. Surabaya: INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER.
- Tersedia:
http://repository.its.ac.id/42599/1/5115201016-Master_Theses.pdf
- Khoiriyah, A R. (2014). *MENGENAL LEBIH DEKAT MENGENAI BUSHU KANJI*. Jombang: Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum. Tersedia:
<https://test.journal.unipdu.ac.id/index.php/diglosia/article/view/352> [Agustus 2021].
- Mimaki, Y. (2002). *Nihongo Kyoojuhoo o Rikai Suru Hon, Baberu Puresu*, Tokyo.
- Setiana, S M. (2014). *Tes tulis sebagai alat evaluasi kemampuan membaca*. Bandung: UNIKOM.
- Tersedia :

<https://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikomp-gdl-sonimulyaw-33028&q=Tes%20Tulis%20Sebagai%20Alat%20Evaluasi%20Kemampuan%20Membaca>

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Afabeta