

PENDAPAT SISWA SMA TENTANG GAME DRAG AND DROP SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA JEPANG

*Nestia Nurul Aprilliani Putri¹, Soni Mulyawan Setiana²

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia,
Jl. Dipati Ukur 112-116, Bandung, Indonesia

nestia80@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to find out the opinion of high school students on the Drag and Drop Game as an interactive media for learning Japanese vocabulary. The method used is the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Drag and Drop games are made using an application, namely Adobe Flash CS6. Questionnaires were used as a tool to collect student opinions and distributed to 12 extracurricular students at SMA Negeri 5 Cimahi. The results of high school students' opinions about the interactive media of Drag and Drop Game will be calculated using a Likert scale whether this Drag and Drop Game is feasible or not to be used as a learning medium. The results of the Likert scale are calculated based on the results of the number of questionnaires answered by the respondents, and the calculations obtained get a percentage of 90% results. From the percentage obtained, the Drag and Drop Game media has a very good category and deserves to be used as a medium for learning vocabulary in high school.

Keywords: *Vocabulary, Japanese, Interactive Media, Adobe Flash CS6*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pendapat dari siswa Sekolah Menengah Atas terhadap *Game Drag and Drop* sebagai media interaktif pembelajaran kosakata Bahasa Jepang. Metode yang digunakan adalah metode ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). *Game Drag and Drop* dibuat menggunakan aplikasi yaitu *Adobe Flash CS6*. Kuesioner digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan pendapat siswa dan dibagikan kepada 12 orang Siswa Ekstrakurikuler di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Cimahi. Hasil pendapat siswa Siswa Sekolah Menengah Atas tentang media interaktif *Game Drag and Drop* akan dihitung menggunakan skala *likert* apakah *Game Drag and Drop* ini layak atau tidak dijadikan media pembelajaran. Hasil dari skala *likert* yang hitung berdasarkan hasil jumlah kuesioner yang di jawab oleh responden, dan perhitungan yang didapat mendapatkan presentase hasil 90% . Dari presentase yang didapat media *Game Drag and Drop* memiliki kategori sangat baik dan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran kosa kata di SMA.

Kata Kunci: *Kosa Kata, Bahasa Jepang, Media Interaktif, Adobe Flash CS6*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sudah sangat pesat dan memberikan banyak manfaat dalam kemajuan berbagai aspek sosial. Tanpa adanya suatu perkembangan dari sebuah teknologi, maka perubahan zaman tidak akan berkembang pesat dan menjadi seanggih seperti sekarang ini. Media pembelajaran sekarang banyak di gunakan karena

lebih mudah dalam proses belajar dan memberikan informasi kepada anak didik. Gagne dan Briggs (1974) dalam Mulyatiningsih (2014) dikatakan bahwa media pembelajaran mencakup segala alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi. Sementara dilihat secara istilah menurut Heinich, dan kawan kawan (1982) dalam Arsyad (2013) Istilah media adalah perantara yang menyalurkan informasi antara sumber dan penerima. Definisi ini menekankan pada istilah media sebagai perantara. Media berfungsi untuk menyampaikan informasi dari satu pihak ke pihak lain.

Kosakata dalam bahasa Jepang disebut dengan *Goi* adalah salah satu aspek dari kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai untuk menunjang kelancaran berkomunikasi atau berbicara dengan bahasa Jepang, baik secara lisan maupun secara tulisan (Sudjianto dan Dahidi, 2004). Berdasarkan penuturnya, *goi* diklasifikasikan lebih lanjut menjadi beberapa faktor seperti usia, jenis kelamin, dll. Di dalam klasifikasi ini terdapat kata-kata yang termasuk di dalam *jidoogo* atau *yoojigo* (bahasa anak), *wakamono kotoba* (bahasa remaja), *roojingo* (bahasa orang tua), *joseigo* atau *onna kotoba* (bahasa wanita), *danseigo* atau *otoko kotoba* (bahasa pria), *gakusei yoogo* atau *gakuseigo* (bahasa mahasiswa), dan sebagainya (Sudjianto dan Dahidi 2004).

Berdasarkan hal tersebut, untuk mempermudah siswa dalam mempelajari kosa kata bahasa Jepang dibuatlah suatu media interaktif sebagai penunjang pembelajaran siswa dalam mempelajari kosa kata tersebut. *Game* sendiri mampu untuk dijadikan sebuah bahan dalam pembuatan media pembelajaran. *Game* itu sendiri memiliki kelebihan sendiri untuk meningkatkan minat anak didik dalam belajar dan menjadi nyaman saat belajar. Terlebih anak didik pasti lebih menyukai pembelajaran lewat *game* tersebut dibandingkan dengan belajar secara biasa. Seperti mengajarkan kosakata dalam Bahasa Inggris atau Bahasa Jepang melalui *game* pasti akan sangat menyenangkan, karena menurut Safitri (2019) berdasarkan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam prestasi belajar siswa setelah diajar dengan permainan teka-teki dalam Bahasa Asing (Bahasa Inggris). Permainan teka-teki dapat membantu siswa untuk meningkatkan pengetahuan kosakata mereka. Permainan teka-teki membantu mereka memahami kata mana yang disebut kata benda dan kata mana yang disebut kata sifat. Penggunaan permainan teka-teki memberikan dampak positif terhadap partisipasi siswa selama proses belajar mengajar. Mereka sangat bersemangat dan menikmati proses pembelajaran. Keterlibatan mereka juga tinggi dan mereka menunjukkan perhatian yang besar selama proses belajar mengajar. Menurut Setiana (2019) karena masing-masing domain *soft skill* telah berjalan beriringan satu sama lain dalam membentuk *soft skill* yang terintegrasi.

Alasan penulis memilih media interaktif *Game Drag and Drop* karena penulis telah melakukan *survey* dan siswa memilih *game* sebagai alat untuk pembelajaran kosakata di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Cimahi.

METODE

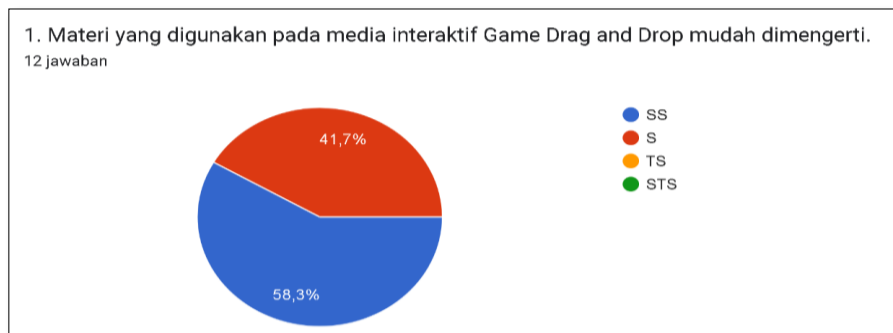
Media pembelajaran ini dirancang menggunakan sebuah metode pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode Pengembangan ADDIE adalah desain pembelajaran berdasarkan pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta proses yang interaktif. Dengan kata lain, hasil evaluasi setiap fase dapat memandu perkembangan pembelajaran ke fase berikutnya. (Ibrahim, 2011). Penulis membuat materi media interaktif *Game Drag and Drop* yang bersumber dari buku *Nihongo Kira-kira III*.

Langkah selanjutnya teknik pengumpulan data berupa kuesioner tertutup. Kuesioner tersebut dibagikan kepada responden untuk mengetahui tanggapan terhadap *Game Drag and Drop*. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa Ekstrakurikuler Bahasa Jepang Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Cimahi tahun akademik 2022/2023 dan 12 siswa sebagai sampel. Untuk menganalisis data yang diperoleh melalui kuesioner, penulis disini menggunakan skala *likert*. Menurut Sugiyono (2016) skala *likert* merupakan alat untuk mengukur suatu sikap, pendapat dan persepsi seorang atau kelompok orang tentang sebuah fenomena sosial. Dalam penelitian ini, dari pilihan jawaban yang digunakan pada *skala likert* adalah “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Tidak Setuju”, dan “Sangat Tidak Setuju”.

HASIL

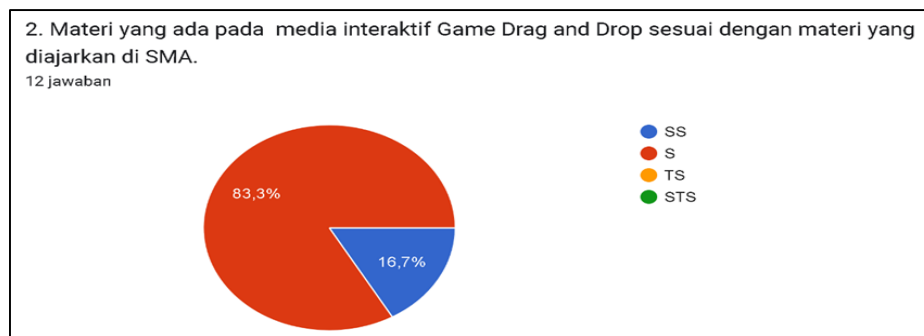
Penulis menggunakan kuesioner tertutup untuk mengetahui pendapat siswa SMA tentang media interaktif *Game Drag and Drop*. Kuesioner disebarakan melalui *Google Form* kepada siswa Ekstrakurikuler di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Cimahi. Pada kuesioner ini terdapat 4 kategori yaitu materi media yang berjumlah 5 soal, tampilan media berjumlah 8 soal, audio media berjumlah 3 soal, dan manfaat media berjumlah 2 soal.

Berikut ini hasil pendapat siswa SMA tentang materi yang dipakai *Game Drag and Drop* dapat dilihat pada gambar 1.



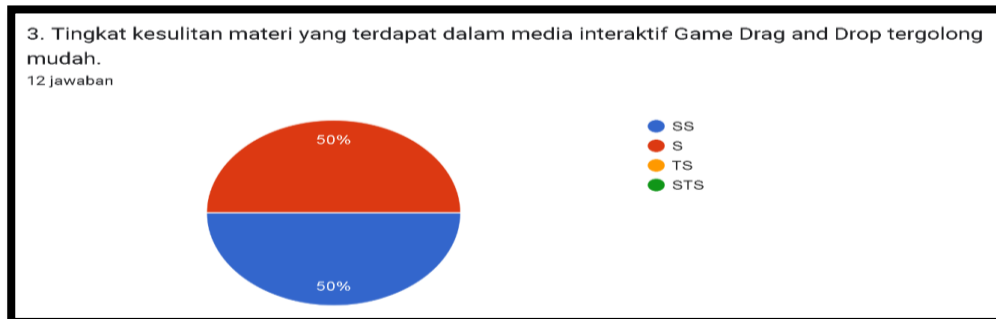
Gambar 1. Tanggapan Siswa SMA Tentang Materi

Gambar 1 menunjukkan (58,3%) siswa “sangat setuju” bahwa materi yang dipakai pada *Game Drag and Drop* mudah dimengerti, dan (41,7%) siswa “setuju” bahwa materi yang dipakai pada *Game Drag and Drop* mudah dimengerti. Berikut ini hasil pendapat siswa SMA tentang kesesuaian materi yang diajarkan pada *Game Drag and Drop* yang dapat dilihat pada gambar 2.



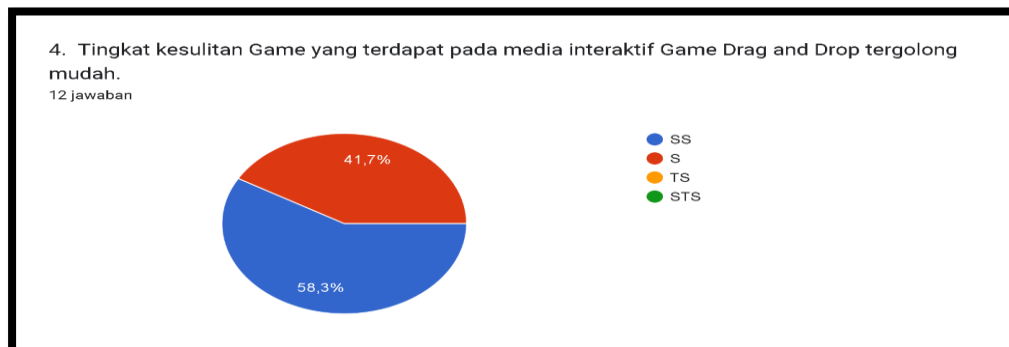
Gambar 2. Tanggapan Siswa SMA Tentang Materi Yang Diajarkan

Gambar 2 menunjukkan (83,3%) siswa “setuju” bahwa materi yang ada didalam Game Drag and Drop sesuai dengan materi yang diajarkan di SMA, dan (16,7%) siswa “sangat setuju” bahwa materi yang ada didalam Game Drag and Drop sesuai dengan materi yang diajarkan di SMA. Berikut ini hasil pendapat siswa SMA tentang tingkat kesulitan materi yang ada didalam Game Drag and Drop yang dapat dilihat pada gambar 3.



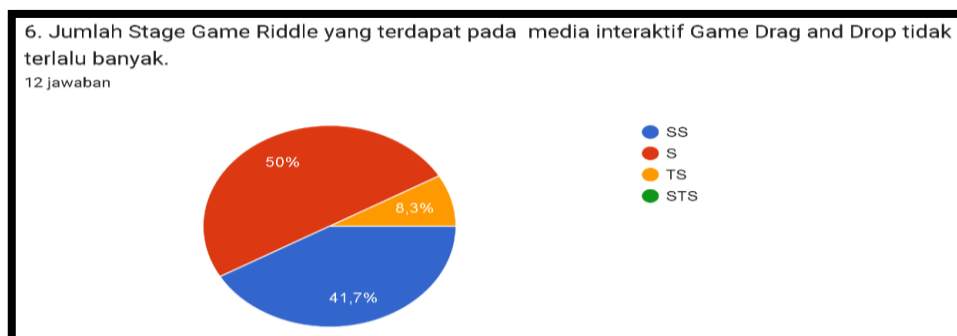
Gambar 3. Tanggapan Siswa SMA Tentang Tingkat Kesulitan Materi Pada Media

Gambar 3 menunjukkan (50%) siswa “sangat setuju” dan (50%) siswa “setuju” bahwa tingkat kesulitan materi yang ada didalam *Game Drag and Drop* tergolong mudah. Berikut ini hasil pendapat siswa SMA tentang tingkat kesulitan *game* yang ada didalam *Game Drag and Drop* yang dapat dilihat pada gambar 4.



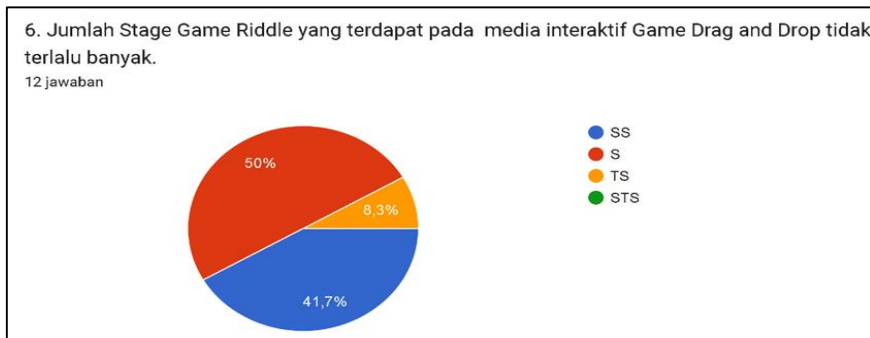
Gambar 4. Tanggapan Siswa SMA Tentang Kesulitan *Game*

Gambar 4 menunjukkan (58,3%) siswa “sangat setuju” bahwa tingkat kesulitan *game* yang ada didalam *Game Drag and Drop* tergolong mudah, dan (41,7%) siswa “setuju” bahwa tingkat kesulitan *game* yang ada di dalam *Game Drag and Drop* tergolong mudah. Berikut ini hasil pendapat siswa SMA tentang waktu yang tersedia didalam *Game Drag and Drop* yang dapat dilihat pada gambar 5 sebagai berikut.



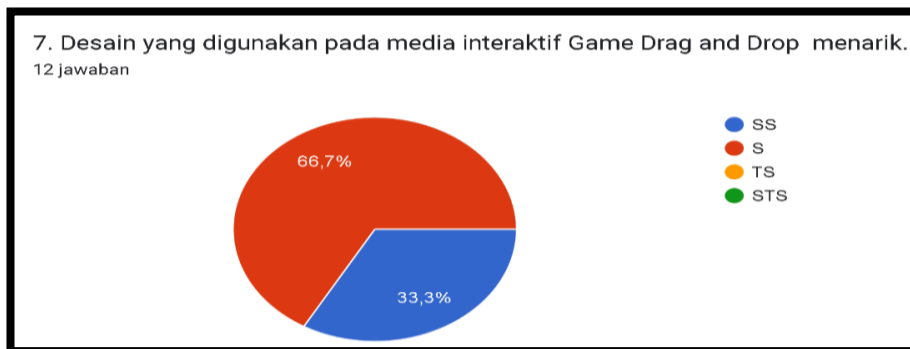
Gambar 5. Tanggapan Siswa SMA Tentang Waktu

Gambar 5 menunjukkan (75%) siswa “sangat setuju” bahwa waktu yang tersedia didalam *Game Drag and Drop* untuk menjawab seluruh soal latihan cukup, dan (25%) siswa “setuju” bahwa waktu yang tersedia didalam *Game Drag and Drop* untuk menjawab seluruh soal latihan cukup. Berikut ini hasil pendapat siswa SMA tentang jumlah stage yang ada didalam *Game Drag and Drop* yang dapat dilihat pada gambar 6.



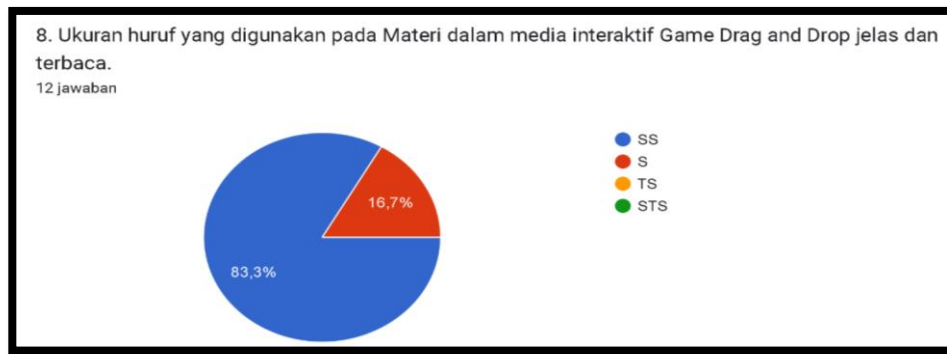
Gambar 6. Tanggapan Siswa SMA Tentang Jumlah Stage

Gambar 6 menunjukkan (50%) siswa “setuju” bahwa jumlah *stage game riddle* yang ada didalam *Game Drag and Drop* tidak terlalu banyak, (41,7%) siswa “sangat setuju” bahwa jumlah *stage game riddle* yang ada didalam *Game Drag and Drop* tidak terlalu banyak, dan (8,3%) siswa “tidak setuju” bahwa jumlah *stage game riddle* yang ada didalam *Game Drag and Drop* tidak terlalu banyak. Berikut ini hasil pendapat siswa SMA tentang desain yang di pakai didalam *Game Drag and Drop* dapat dilihat pada gambar 7.



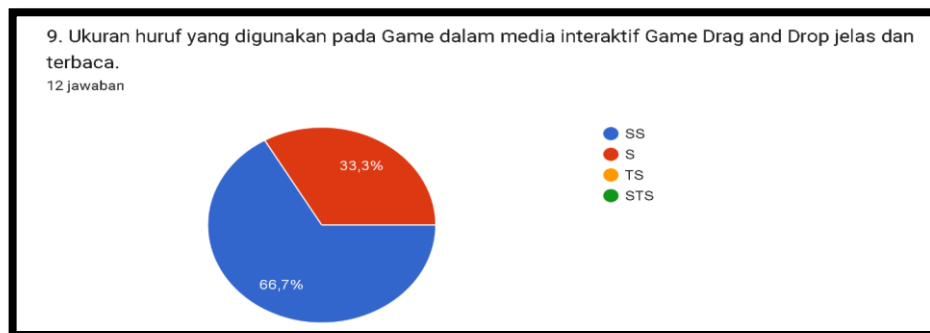
Gambar 7. Tanggapan Siswa SMA Tentang Desain

Gambar 7 menunjukkan (66,7%) siswa “setuju” bahwa desain yang dipakai yang ada didalam *Game Drag and Drop* menarik, dan (33,3%) siswa “sangat setuju” bahwa desain yang dipakai yang ada didalam *Game Drag and Drop* menarik. Berikut ini hasil pendapat siswa SMA tentang ukuran huruf materi yang dipakai didalam *Game Drag and Drop* yang dapat dilihat pada gambar 8.



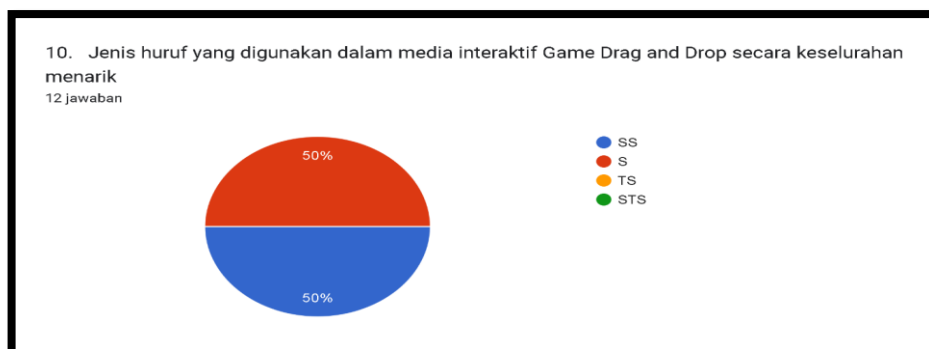
Gambar 8. Tanggapan Siswa SMA Tentang Ukuran Huruf Materi

Gambar 8 menunjukkan (83,3%) siswa “sangat setuju” bahwa ukuran huruf yang dipakai untuk materi yang ada didalam *Game Drag and Drop* jelas dan terbaca, dan (16,7%) siswa “setuju” bahwa ukuran huruf yang dipakai untuk materi yang ada didalam *Game Drag and Drop* jelas dan terbaca. Berikut ini hasil pendapat siswa SMA tentang ukuran huruf game yang dipakai yang ada didalam *Game Drag and Drop* yang dapat dilihat pada gambar 9.



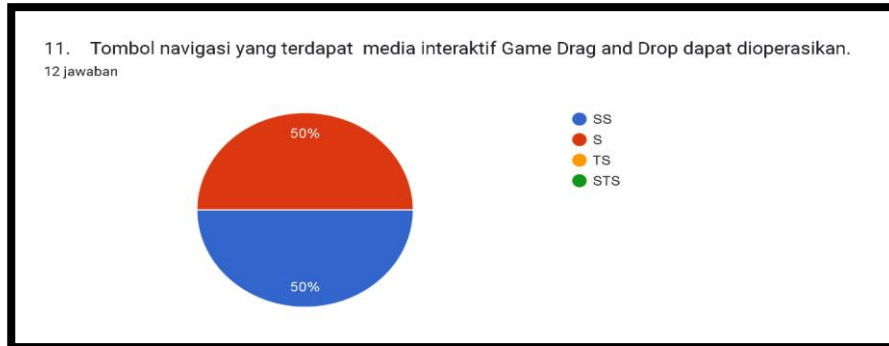
Gambar 9. Tanggapan Siswa SMA Tentang Ukuran Huruf *Game*

Gambar 9 menunjukkan (66,7%) siswa “sangat setuju” bahwa ukuran huruf yang dipakai untuk *game* yang ada didalam *Game Drag and Drop* jelas dan terbaca, dan (33,3%) siswa “setuju” bahwa ukuran huruf yang dipakai untuk *game* yang ada didalam *Game Drag and Drop* jelas dan terbaca. Berikut ini hasil pendapat siswa SMA tentang jenis huruf yang dipakai yang ada didalam *Game Drag and Drop* yang dapat dilihat pada gambar 10.



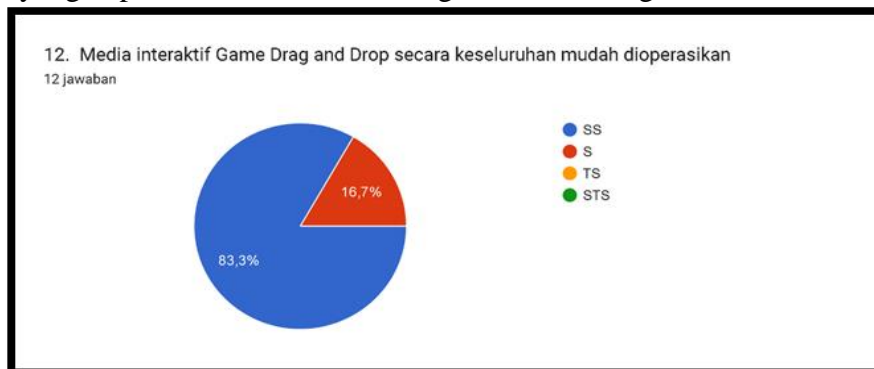
Gambar 10. Tanggapan Siswa SMA Tentang Jenis Huruf

Gambar 10 menunjukkan (50%) siswa “sangat setuju” dan (50%) siswa “setuju” bahwa jenis huruf yang dipakai yang ada didalam *Game Drag and Drop* secara keseluruhan menarik. Berikut ini hasil pendapat siswa SMA tentang tombol navigasi yang ada didalam *Game Drag and Drop* yang dapat dilihat dalam bentuk gambar 11.



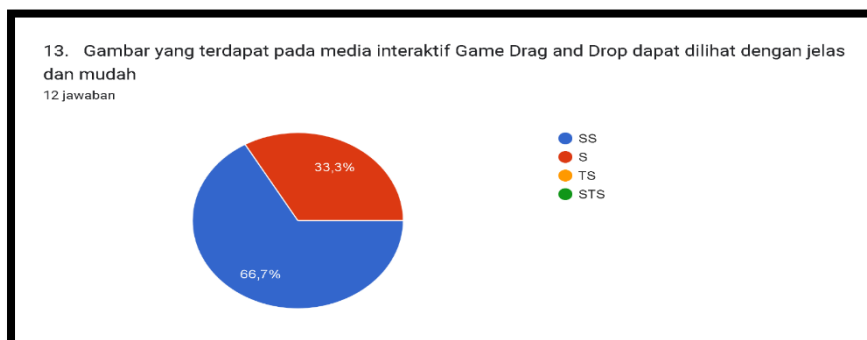
Gambar 11. Tanggapan Siswa SMA Tentang Tombol Navigasi

Gambar 11 menunjukkan (50%) siswa “sangat setuju” dan (50%) siswa “setuju” bahwa tombol navigasi yang ada didalam *Game Drag and Drop* dapat dioperasikan. Berikut ini hasil pendapat siswa SMA tentang pengoperasian media dalam *Game Drag and Drop* yang dapat dilihat dalam bentuk gambar 12 sebagai berikut.



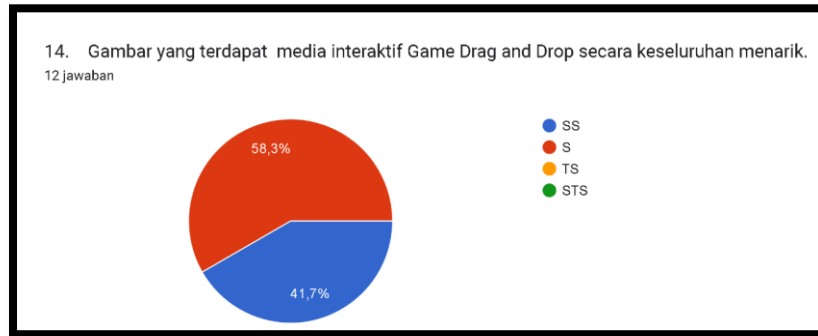
Gambar 12. Tanggapan Siswa SMA Tentang Pengoperasian Media

Gambar 12 menunjukkan (83,3%) siswa “sangat setuju” bahwa *Game Drag and Drop* secara keseluruhan mudah dioperasikan, dan (16,7%) siswa “setuju” bahwa *Game Drag and Drop* secara keseluruhan mudah dioperasikan. Berikut ini hasil pendapat siswa SMA tentang gambar yang ada didalam *Game Drag and Drop* yang dapat dilihat pada gambar 13.



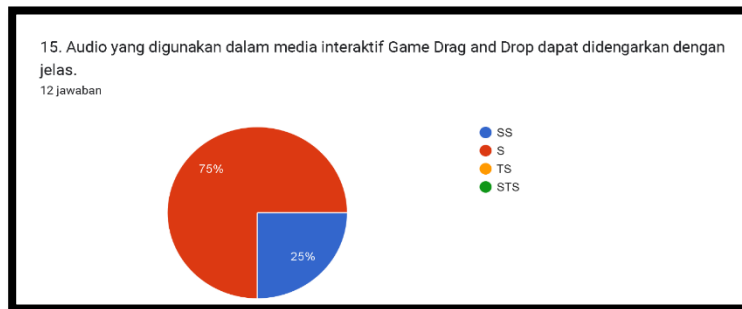
Gambar 13. Tanggapan Siswa SMA Tentang Gambar Media

Gambar 13 menunjukkan (66,7%) siswa “sangat setuju” bahwa gambar yang ada didalam *Game Drag and Drop* dapat dilihat dengan jelas dan mudah, (33,3%) siswa “setuju” bahwa gambar yang ada didalam *Game Drag and Drop* dapat dilihat dengan jelas dan mudah. Berikut ini hasil pendapat siswa SMA tentang gambar yang ada didalam *Game Drag and Drop* yang dapat dilihat pada gambar 14.



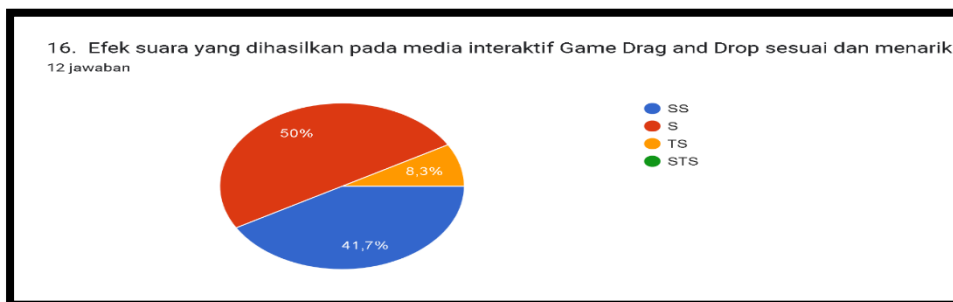
Gambar 14. Tanggapan Siswa SMA Tentang Gambar Media

Gambar 14 menunjukkan (58,3%) siswa “setuju” bahwa gambar yang ada didalam *Game Drag and Drop* secara keseluruhan menarik, dan (41,7%) siswa “sangat setuju” bahwa gambar yang ada didalam *Game Drag and Drop* secara keseluruhan menarik. Berikut ini hasil pendapat siswa SMA tentang audio yang ada didalam *Game Drag and Drop* yang dapat dilihat pada gambar 15.



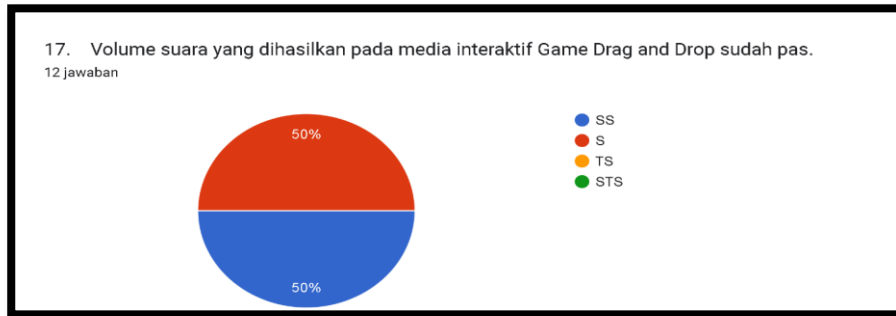
Gambar 15. Tanggapan Siswa SMA Tentang Audio

Gambar 15 menunjukkan (75%) siswa “setuju” bahwa audio yang ada didalam *Game Drag and Drop* dapat didengarkan dengan jelas, dan (25%) siswa “sangat setuju” bahwa audio yang ada didalam *Game Drag and Drop* dapat didengarkan dengan jelas. Berikut ini hasil pendapat siswa SMA tentang efek suara yang ada didalam *Game Drag and Drop* yang dapat dilihat pada gambar 16.



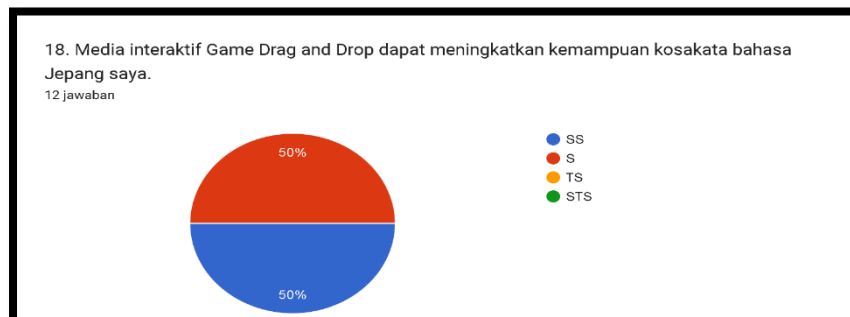
Gambar 16. Tanggapan Siswa SMA Tentang Efek Suara

Gambar 16 menunjukkan (50%) siswa “setuju” bahwa efek suara yang dihasilkan didalam *Game Drag and Drop* sesuai dan menarik, (41,7%) siswa “sangat setuju” bahwa suara yang dihasilkan didalam *Game Drag and Drop* sesuai dan menarik, dan (8,3%) siswa “tidak setuju” bahwa suara yang dihasilkan didalam *Game Drag and Drop* sesuai dan menarik. Berikut ini hasil pendapat siswa SMA tentang volume suara yang ada didalam *Game Drag and Drop* yang dapat dilihat pada gambar 17.



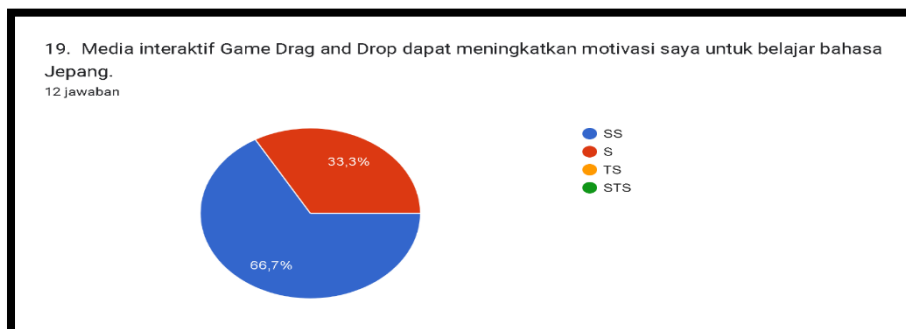
Gambar 17. Tanggapan Siswa SMA Tentang Volume Suara

Gambar 17 menunjukkan (50%) siswa “sangat setuju” dan (50%) siswa “setuju” bahwa volume suara yang dihasilkan didalam *Game Drag and Drop* sudah pas. Berikut ini hasil pendapat siswa SMA tentang media interaktif *Game Drag and Drop* yang dapat dilihat pada gambar 18 sebagai berikut.



Gambar 18. Tanggapan Siswa SMA Tentang Media Interaktif *Game Drag and Drop*

Gambar 18 menunjukkan (50%) siswa “sangat setuju” dan (50%) siswa “setuju” bahwa media interaktif *Game Drag and Drop* dapat meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Jepang untuk siswa SMA. Berikut ini hasil pendapat siswa SMA tentang media interaktif *Game Drag and Drop* yang dapat dilihat pada gambar 19.



Gambar 19. Tanggapan Responden Tentang Media Interaktif *Game Drag and Drop*

Gambar 19 menunjukkan (66,7%) siswa “sangat setuju” bahwa media interaktif *Game Drag and Drop* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMA untuk belajar Bahasa Jepang, dan (33,3%) siswa “setuju” bahwa media interaktif *Game Drag and Drop* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMA untuk belajar Bahasa Jepang.

Tabel 1 adalah data hasil keusioner tanggapan responden yang dapat dilihat dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Data Hasil Kuesioner Tanggapan Responden

NO	HASIL PERHITUNGAN	SS	S	TS	STS	JUMLAH	(%)
1	Total jawaban	121	105	2	0	228	
2	Jumlah skor	605	420	4	0	1029	
3	Skor ideal	1140	0	0	0	1140	
Nilai Presentase							90%

Nilai ideal dari masing-masing kategori jawaban dihitung sesuai dengan nilai skala *likert*. Total jawaban sangat setuju adalah 121 dengan nilai 5 sehingga $121 \times 5 = 605$. Total jawaban setuju adalah 105 dengan nilai 4 sehingga $105 \times 4 = 420$. Total jawaban tidak setuju adalah 4 dengan nilai 2 sehingga $2 \times 2 = 4$. Tidak ada jawaban sangat tidak setuju sehingga jumlah nilai yang didapatkan 0. Skor ideal adalah jumlah nilai yang diterima jika seluruh responden menjawab sangat setuju, sehingga $228 \times 5 = 1140$. Langkah selanjutnya adalah membagikan jumlah seluruh skor dengan jumlah skor ideal. Hasil dari perhitungan tersebut dikali dengan 100% sehingga mendapatkan hasil 90%. Persentase yang diambil oleh penulis dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{1029}{1140} \times 100\% = 90\%$$

Selanjutnya agar dapat mengetahui kualitas media tersebut layak atau tidak dijadikan sebagai media pembelajaran yang dibuat dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5

NO.	TINGKAT PENCAPAIAN	KUALIFIKASI	KETERANGAN
1.	90% - 100%	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
2.	75% - 89%	Baik	Tidak perlu revisi
3.	65% - 74%	Cukup	Revisi
4.	55% - 64%	Kurang	Revisi
5.	0% - 54%	Sangat Kurang	Revisi

PEMBAHASAN

Game Drag and Drop dibuat dengan menggabungkan beberapa text, gambar, dan juga audio yang dirancang agar menjadi sebuah media yang menarik untuk dapat dinikmati oleh pengguna sebagai alat pembelajaran. Hal tersebut berkaitan dengan pendapat Surayya (2014) adalah sebuah Alat yang mendukung proses belajar mengajar dan membantu memperjelas pentingnya pesan atau informasi yang disampaikan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. *Game Drag and Drop* dibuat menggunakan bantuan *software Adobe Flash CS6*. Menurut Fatoni (2016) *Adobe Flash*

adalah software untuk membuat animasi berbasis vektor dengan hasil yang kecil. *Adobe Flash CS6* digunakan untuk membuat aset dan rancangan media untuk mempermudah proses pembuatan media serta menjadi media utama dalam proses pembuatan *game* secara keseluruhan.

Game Drag and Drop dikembangkan untuk membantu pembelajaran kosakata untuk siswa Sekolah Menengah Atas. Karena itu, isi dari materi pada *Game Drag and Drop* merupakan pembelajaran kosakata yang dapat dipilih oleh pengguna. *Game* yang tersedia berupa *game riddle* dimana kita harus mencocokkan kosakata yang tersedia kedalam gambar. Seperti isi materi dibuat sederhana dengan penambahan gambar, hiragana, memunculkan audio ketika kosakata di tekan, dan terjemahan dalam bahasa Indonesia. Karena adanya audio yang ditambahkan diharapkan ada interaksi terhadap media yang digunakan pernyataan yang dikatakan Wicaksono dan Ahmad (2015) mendeskripsikan pembelajaran sebagai proses interaksi antara peserta didik dan pendidik serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil pendapat siswa SMA tentang media interaktif *Game Drag and Drop*, sebagian besar dari siswa SMA menyatakan bahwa *Game Drag and Drop* layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan memperoleh presentase 90% sehingga memiliki kategori sangat baik untuk dijadikan media pembelajaran.

REFERENSI

- Agung, A.A Gede. (2012). *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Negeri Singaraja.
- Arsyad, A. (2013). *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*.
- Bustam, M. R. (2020). Ambiguitas Struktural Pada Heading Portal Berita The Jakarta Post Dalam Pemberitaan Pemilihan Gubernur Jawa Barat. *Diglossia: Jurnal Kajian Ilmiah Kebahasaan dan Kesusastraan*, 11(2), 55-67.
- Heinich, R. (1982). Michael Molenda, and James D. Russel.
- Fatoni, A., Yahya, F., dan Walidain, S.N. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Tutorial Berbasis Adobe Flash Materi Cahaya Siswa SMP Kelas VIII. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2016*.
- Ibrahim, R. (2011). *Model Pengembangan ADDIE*.
- Mulyatiningsih, E., & Nuryanto, A. (2014). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Gagné, R. and Briggs, L.J. (1974) *Principles of Instructional Design*. Holton, Rinehart & Winston, New York.
- Safitri, E., & Suhartono, L. (2019). Teaching Vocabulary By Using Riddle Game. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(1).
- Setiana, S. M., Setiawati, L., & Mustaqim, M. (2019). Hard Skills Versus Soft Skills: How Do they Affect Different Job Types of Japanese Language Graduates?. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18(11), 176-192.
- Sudjianto, A. D., & Dahidi, A. (2004). *Pengantar linguistik bahasa jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc, 250.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.

- Surayya, L., Subagia, I. W., & Tika, I. N. (2014). Pengaruh model pembelajaran think pair share terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(1).
- Wicaksono, A., & Roza, A. S. (Eds.).(2015). *Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat*. Garudhawaca.