



## EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA LAGU DALAM PENGUASAAN GOI SISWA SMA

Alif Fatun Nissa<sup>1</sup>, Nova Yulia<sup>2</sup>

<sup>1</sup>(Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang ), Jl.Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang, 25173

<sup>2</sup>(Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang ) Jl.Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang, 25173

Email Penulis : [aliffathunnissa@gmail.com](mailto:aliffathunnissa@gmail.com)

### Sejarah Artikel

Submit : 2023-03-29  
Diterima : 2024-11-10  
Diterbitkan : 2024-06-30

### Abstrak

*This study was motivated by the difficulty students in remembering goi. The main objective was to determine whether using songs as a learning medium effectively enhances the ability of high school students to grasp goi. Employing a quantitative, quasi-experimental approach, the study adopted a posttest only control group design. The target population consisted of 120 students from class X IPS at SMAN 1 X Koto, distributed across four classes. To select the sample, a purposive sampling approach was utilized, resulting in the inclusion of 30 students from class X IPS 1. Among them, 15 students were assigned to the experimental group. The research instrument employed was the goi test, which comprised both multiple-choice question (20 question) and fill-in-the-blank question (5 question). Upon conducting the hypothesis test with a significance level of 0.05, the obtained result indicated that  $t_{count} > t_{table}$  ( $4.88 > 2.04$ ). consequently, it can be concluded that using japanese song as a learning medium significantly enhances the goi skills of students at SMAN 1 X Koto.*

### Kata Kunci:

*Goi, media, efektifitas, song, study.*

## PENDAHULUAN

Peran bahasa dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat komunikasi sangatlah penting. Bahasa berfungsi untuk bekerja sama, berdiskusi, memberikan informasi atau menyampaikan keinginan pada lawan bicara. Sutedi (2004:2) menyatakan bahasa merupakan salah satu alat untuk mengkomunikasikan gagasan, pikiran, harapan dan kemauan kepada orang lain. Bahasa yang ada sangatlah beragam, keragaman bahasa tersebut memungkinkan untuk berkomunikasi antar negara, caranya dengan mempelajari bahasa negara lain agar dapat berkomunikasi dengan lancar. Bahasa asing juga dipelajari di sekolah-sekolah Indonesia, salah satunya bahasa Jepang.

Dalam mempelajari bahasa Jepang, diperlukan media pembelajaran agar menarik minat peserta didik. Sanaky (2013:3-4) menyatakan bahwasanya media belajar ialah alat bantu ataupun sarana yang dimanfaatkan untuk metode pembelajaran agar berjalan dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media belajar membantu untuk mengoptimalkan kualitas pendidikan. Arsyad (2013:4) secara gamblang mengatakan bahwa media pembelajaran termasuk kepada unsur-unsur yang secara nyata digunakan untuk menyampaikan pembelajaran. Jadi, rumusan ari penjelasan di atas, media belajar merupakan salah satu unsur yang amat dibutuhkan untuk penyampaian materi pembelajaran.

Dalam belajar bahasa, bahasa memiliki beberapa unsur penting yang harus dikuasai siswa. Seperti huruf, kosakata, sistem suara dan bentuk kalimat. Salah satu faktor terpenting ialah kosakata. Nasution (2018) menyatakan kosakata adalah bagian terpenting dalam mempelajari bahasa. Kemampuan berbahasa yang dimulai dari menyimak, membaca, berbicara dan menulis harus dimulai dari penguasaan kata. Hal tersebut juga berlaku untuk mendalami bahasa Jepang. Tarigan (2011:2) menekankan jika kemampuan bahasa seseorang sangat tergantung pada tingkat atau tingkatan kosakata yang dikuasainya. Makin beragam kosakata yang dimiliki, makin tinggi peluang dalam menguasai bahasa tersebut. Prinsip yang sama berlaku untuk belajar bahasa Jepang. KBBI (2008:736) mendefinisikan kosakata sebagai perbendaharaan kata. Dalam bahasa Jepang, kosa kata dikatakan juga sebagai *goi*. Namun karena merupakan bahasa yang baru siswa menghadapi beberapa kendala saat belajar bahasa Jepang.

Machi (Sudjianto dan Dahidi, 2009:97) juga menyebutkan bahwa *goi* diartikan sebagai sinonim dengan “*go no mure / go no atsumari*” yang berarti kumpulan kata. Namun Takamizawa (2004:139) menjelaskan bahwa *goi* adalah “seperangkat kata-kata” atau dalam bahasa Jepang dikenal sebagai *go no shuugou*. Shinmura (Sudjianto dan Dahidi, 2009:97) menjelaskan bahwa *goi* ialah keseluruhan kata (*tango*) yang berkaitan pada suatu bahasa bidang tertentu, dimana salah satu faktor kebahasaan harus diperhatikan dan dimengerti untuk mendukung kemahiran dalam komunikasi lisan dan tulisan berbahasa Jepang. Sedangkan Furqon (2013), menjelaskan bahwa poin dalam kefasihan dalam kosakata tidak hanya tentang mengetahui kata dan maknanya, tapi juga memahami bunyi dari istilah tersebut dan cara penggunaannya.

SMAN 1 X Koto merupakan salah satu sekolah yang mengadakan bahasa Jepang sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal diantara sekian banyak sekolah di Sumatera Barat. Terlihat dari pengamatan peneliti saat melakukan praktek lapangan yang berlangsung selama 6 bulan dan hasil dari diskusi dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan dapat disimpulkan bahwa rata-rata dari peserta didik masih kesulitan dalam mempelajari maupun mengingat *goi*. Terlebih lagi kurang menarik dan beragam media pembelajaran yang diaplikasikan membuat siswa bosan dan kehilangan semangat dalam belajar.

Kurangnya penggunaan media belajar yang berakibat kurangnya minat siswa dalam belajar bahasa Jepang terjadi di SMAN 1 X Koto. Sekolah ini menggunakan media pembelajaran seperti spidol, buku, papan tulis dan power point ketika menerangkan pelajaran, dan belum merambah kepada media lainnya sehingga peserta didik masih kurang tertarik dalam belajar bahasa Jepang. kondisi ini terlihat

dari hasil observasi saat peneliti melakukan praktik lapangan yang berlangsung selama 6 bulan dan hasil dari diskusi dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan.

Jadi peneliti menarik kesimpulan bahwa SMAN 1 X Koto membutuhkan media belajar dalam mempelajari bahasa Jepang seperti menggunakan media lagu dalam pembelajaran *goi*. Oleh sebab itu penulis ingin melakukan penelitian terhadap *goi* sekaligus ingin melihat keefektifan penggunaan media lagu dalam pelajaran *goi* dengan judul “Efektifitas Penggunaan Media Lagu dalam Penguasaan *Goi* Siswa SMAN 1 X Koto”.

Media suara bisa digunakan sebagai alat untuk berbagai kemampuan berbahasa. Lagu bisa menjadi alat yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, terutama dalam hal penguasaan *goi*. karena lagu memiliki kemampuan untuk menarik atensi siswa selama proses belajar, serta mampu memotivasi mereka untuk belajar dengan semangat. Sehingga, lagu bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat mencapai penguasaan *goi* seperti yang diharapkan. Bernyanyi memiliki peran yang sangat penting sebagai pembangkit aktivitas memori sebab dapat mengingatkan riwayat pengalaman hidup. Ketika seseorang mendengarkan suatu lagu, dia mengingat tempat di mana lagu itu didengar. Dalam beberapa penelitian terdahulu dapat dilihat bahwa salah satu media pembelajaran yang akan membuat siswa tertarik dalam mempelajari bahasa Jepang adalah media lagu. Salah satunya ada dalam penelitian yang dilakukan oleh Tito (2016:2) menyatakan bahwasannya lagu termasuk media yang cukup efektif. Dengan digunakannya lagu Jepang dalam pembelajaran, belajar akan terasa lebih menyenangkan karena tidak hanya mendengarkan pelajaran kosakata saja yang biasanya terasa membosankan tapi juga dengan mendengarkan lagu bahasa Jepang. Abdullah (2018) dalam artikelnya yang berjudul “Penggunaan Lagu dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata dalam Kalangan Pelajar Bahasa Jepang di Universitas Putra Malaya”. Dari hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan jika belajar kosakata bahasa Jepang dengan mengaplikasikan lagu menghasilkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran sebelumnya. Artinya siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar ketika kosakata diajarkan melalui lagu. Bahkan sampel penelitian termotivasi, tenang dan tidak bosan dalam proses belajar bahasa Jepang. Anjuran dari penelitian ini memperlihatkan bahwa pengaplikasian media lagu bisa meningkatkan pengendalian kosakata sampel penelitian dalam belajar bahasa Jepang di UPM. Penggunaan lagu termasuk pada satu cara pelatihan yang bisa dilakukan agar memperlancar jalan pembelajaran terlebih untuk kontrol *goi*.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian merupakan penelitian kuantitatif. Sugiyono (dalam Siyoto & Ali, 2015:17-18) mengungkapkan metode penelitian diartikan juga sebagai mode penelitian mengikuti pada filsafat positivisme (kepastian), diterapkan guna meneliti pada sampel maupun populasi tertentu. Sugiyono (2013:7) juga mengungkapkan jika penelitian kuantitatif ialah penelitian data berbentuk analisis menggunakan bilangan dan statistika. Arikunto (2016:27) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif diawali dengan mengumpulkan data, lalu menginterpretasikannya dan kemudian menunjukkan hasilnya karena penelitian kuantitatif identik dengan penggunaan

angka. Yulia (2020:38) menyatakan penelitian dapat dikatakan kuantitatif jika data yang dikerjakan berbentuk angka-angka. Desain kuantitatif adalah suatu penelitian yang data-data yang digunakan berbentuk angka-angka yang dikerjakan dengan metode statistik menggunakan mode penelitian eksperimen untuk memvalidasi keefektifan penelitian yang diteliti.

Penelitian ini mempergunakan metode eksperimen yang menggunakan desain quasi eksperimental (eksperimen semu). Sugiyono (2014 : 72) menyebutkan metode eksperimen ialah metode yang dimanfaatkan selama menguji dampak perlakuan pada variabel lainnya dalam keadaan terstruktur. Digunakan desain penelitian *quasi eksperimen* (eksperimen semu), pada awalnya tidak berbeda dengan metode eksperimen murni, yang berbeda hanya terletak pada pengendalian yang dilakukan pada satu variabel yaitu variabel yang terlihat paling dominan (Hermawan, 2019:35). Menurut Sugiyono (2015:114), eksperimen semu dilakukan untuk mendekati eksperimen nyata, jenisnya adalah menggunakan *quasi eksperimen* atau juga biasa disebut dengan eksperimen semu. Penelitian ini fokus pada kemampuan goi siswa SMA N 1 X Koto. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa dari kelas XIPS 1, dimana 15 siswa dijadikan kelas kelompok eksperimen dan 15 lainnya sebagai kelas kelompok kontrol. Data kemampuan goi siswa diukur dan dibandingkan antar dua kelas tersebut.

Instrumen ialah salah satu alat yang amat penting dalam prosedur penelitian yang dimanfaatkan untuk menggabungkan bukti yang diperlukan (Siyoto dan Ali, 2015 : 78). Dalam kasus ini, metode yang akan digunakan berupa tes sebagai instrumen utama. Sutedi (2018 : 153) mengungkapkan tes merupakan sarana pengukur yang mana sering dipergunakan untuk menilai hasil pembelajaran siswa setelah menyelesaikan kurikulum tertentu. Sementara menurut Siyoto dan Ali (2015 : 78) tes merupakan beberapa soal-soal, lks, atau sejenisnya yang biasa digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, kemampuan dan bakat dari mata pelajaran. Pada penelitian ini, penulis melakukan uji kontrol *goi*. Instrument penelitian berupa soal objektif berbentuk pilihan ganda dan isian untuk menilai kemampuan *goi*. Tes ialah rangkaian persoalan atau latihan yang untuk mengukur pengetahuan, keterampilan atau kemampuan personal maupun suatu grup (Arikunto, 2010:193).

Posttest only control group design ialah desain yang diterapkan dalam penelitian ini. Menurut Arikunto (2010:212), desain ini merupakan desain yang membagi suatu kelompok atau suatu subjek dalam dua kelompok kelas yang mana akan menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada penelitian ini, kelompok eksperimen diberikan lagu sebagai tindakan, sedangkan kelompok kelas kontrol tanpa penggunaan lagu. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini ialah dengan tahap-tahap berikut:

- 1) *Treatment* diberikan dalam pembelajaran goi dengan penggunaan media lagu bagi kelas eksperimen dan tanpa penggunaan media lagu bagi kelas kontrol.
- 2) *Posttest* diberikan.
- 3) Memeriksa dan memberikan skor kemudian ubah hasilnya menjadi nilai.

#### 4) Tahap Penyelesaian

Pada tahap ini, peneliti memverifikasi hasil eksperimen berdasarkan pengukuran yang dilakukan. Memberikan skor dan nilai, pengolahan data, analisis data, penarikan kesimpulan dan terakhir siapkan laporan penelitian.

## PEMBAHASAN dan HASIL

### 1. Temuan penelitian (tentatif)

Berdasarkan pengkajian keterampilan pada kemampuan *goi* siswa di kelas X SMAN 1 X Koto, berikut tabel mean dan standar deviasi hasil kontrol *goi* siswa di Kelas X SMAN 1 X Koto.

**Tabel 1. Nilai Hasil Penguasaan *Goi***

	Eksperimen	Kontrol
Maximum	100	88
Minimum	88	48
Mean	92.26	74.4
Standar Deviasi	4.39	13.50

Berdasarkan table dapat dilihat :

Pertama, dapat dilihat bahwa nilai mean keterampilan *goi* siswa di kelas SMAN 1 dengan tidak menggunakan media lagu sudah mencapai tingkat yang lebih dari memadai, dengan nilai mean sebesar 74,4. Selanjutnya standar deviasi kemampuan *goi* siswa di yang sama tanpa lagu bahas jepang adalah 13,50 yang menunjukkan bahwa perbedaan hasil siswa tidak berbeda jauh dan persebaran nilai cukup beragam.

Selanjutnya, dapat dilihat bahwa nilai mean keterampilan *goi* siswa di kelas X SMAN 1 X Koto yang menggunakan media lagu bahasa Jepang menunjukkan tingkat kompetensi yang baik, dengan nilai mean 92,26. Selain itu, standar deviasi penguasaan *goi* oleh siswa di yang sama secara menyeluruh 4,39 yang menandakan bahwa perbedaan antar nilai siswa tidak terlalu besar dan nilai-nilai cenderung bervariasi dengan cukup luas.

Dalam kelas X SMAN 1 X Koto, kemampuan *goi* siswa dengan tidak mengaplikasikan media lagu dapat dijabarkan per indikator sebagai berikut : pada indikator 1, diperoleh rata-rata nilai sebesar 88.67, yang menunjukkan kualitas yang baik. Pada indikator 2, rata-rata nilai mencapai 74, yang mengindikasikan tingkat kemampuan lebih dari cukup. Indikator 3 menunjukkan rata-rata nilai sebesar 50.67, yang mana juga termasuk dalam kategori cukup.

kemampuan *goi* siswa di kelas X SMAN 1 X Koto penggunaan media lagu per indikator, yaitu: Pertama, indikator 1 didapat mean 93,33 pada tingkatan baik sekali. Kedua, indikator 2 didapat nilai mean 90 ditingkatan baik. Ketiga, indikator 3 didapat nilai mean 96 pada ktingkatan baik sekali. Dengan demikian berdasarkan uji

hipotesis dari tingkat signifikan 0,05 didapat hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,88 > 2,04$ ). Oleh karena itu, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa penggunaan media lagu bahasa Jepang efektif dalam meningkatkan kemampuan *goi* siswa SMAN 1 X Koto.

## 2. Pembahasan

1. kemampuan *goi* kelas X SMAN 1 X Koto tanpa pengaplikasian lagu berbahasa Jepang.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, nilai rata-rata penguasaan *goi* siswa kelas X SMAN 1 X Koto tanpa pengaplikasian media lagu secara umum pada standar lebih dari cukup dengan mean 74,4. Namun, ketika menganalisis kemampuan *goi* siswa kelas X di SMAN 1 X Koto tanpa menggunakan media lagu bahasa Jepang, didapati hasil analisis per indikator sebagai berikut: pada indikator 1: diperoleh nilai mean sebesar 88.66, yang termasuk dalam kategori baik. Pada indikator 2, diperoleh nilai mean sebesar 74, yang termasuk dalam kategori lebih dari cukup. Pada indikator 3, diperoleh nilai mean sebesar 50.67, yang juga termasuk dalam kategori lebih dari cukup. Meskipun demikian, dari hasil penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan *goi* siswa masih belum mencapai standar yang memuaskan.

2. Kemampuan *goi* di kelas X SMAN 1 X Koto melewati mengaplikasian media lagu Bahasa Jepang.

Dari penelitian yang dilakukan, nilai mean kemampuan *goi* siswa di kelas X SMAN 1 X Koto yang mengaplikasikan media lagu dalam pembelajaran bahasa Jepang secara lumrah ada pada tingkatan baik dengan mean 92,26. Penguasaan *goi* siswa kelas X SMAN 1 X Koto diterapkan penilaian per indikator. Pertama, indikator 1 diperoleh nilai mean 93,33 pada tingkatan baik sekali. Kedua, indikator 2 didapat nilai mean 90 pada tingkatan baik. Ketiga, indikator 3 diperoleh nilai mean 96 pada tingkatan sangat baik. Jadi dirumuskan bahwasanya penguasaan *goi* siswa sudah cukup memuaskan. Jika dilihat dari mean kelas kelompok kontrol dengan kelas kelompok eksperimen dapat disimpulkan adanya peningkatan yang relevan pada kelas kelompok eksperimen. Penggunaan media ini dalam proses belajar dapat menunjang siswa dalam mencerna dan mengingat materi yang sedang dipelajari. Media lagu dapat membantu siswa bersemangat dan tertarik untuk menyimak pelajaran, serta bertambah aktif dalam menyanyikannya. Ini dapat terjadi karena lagu dapat membuat siswa memahami pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah diingat. Selain itu, dengan mengulang-ulang lagu yang dipelajari dengan menyanyikan lagu tersebut akan membantu siswa dapat menghafal *goi* yang terdapat dalam lagu tersebut sekaligus dapat membantu siswa untuk mengingat dan juga mengerti kata-kata yang baru dikenalnya.

3. Efektivitas dari media lagu bahasa Jepang pada kemampuan *goi* siswa di kelas X SMAN 1 X Koto.

Hasil observasi yang peneliti lakukan, selama pembelajaran menunjukkan bahwasanya pengaplikasian media lagu bahasa Jepang tidak saja menarik semangat siswa, tapi juga meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi bertambah aktif dan bersungguh-sungguh bernyanyikan lagu yang diberikan. Hal ini terlihat dari penilaian kemampuan *goi* siswa kelas X SMAN 1 X Koto yang mana menggunakan media lagu bahasa Jepang yang mana nilai siswa meningkat dari pada dengan hasil tes kemampuan *goi* siswa di kelas X SMAN 1 X Koto yang tidak mengaplikasikan media lagu. Ini terlihat dari penguasaan *goi* dengan pengaplikasian media lagu bahasa Jepang siswa di kelas X SMAN 1 X Koto secara merata ada dalam tingkatan baik dengan mean 92,26. Sementara itu kemampuan *goi* siswa yang tidak mengaplikasikan media lagu bahasa Jepang siswa kelas X SMAN 1 X Koto secara umum ada dalam tingkatan sudah memadai dengan mean 74. Berdasarkan uji hipotesis pada taraf relevan 0,05 diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,88 > 2,04$ ). Maka disimpulkan media lagu efektif pada kemampuan *goi* siswa di SMAN 1 X Koto. Dari itu, dapat dirumuskan pengaplikasian media lagu kompeten pada kemampuan *goi* siswa di kelas X SMAN 1 X Koto.

## KESIMPULAN

Dari hasil pengolahan analisis data pada bab IV dirumuskan, hal ini terlihat dari perbandingan rata-rata skor keterampilan *goi* siswa kelas eksperimen yang menggunakan media lagu bahasa Jepang dan kelas kelompok kontrol yang tanpa mempergunakan media lagu. Dalam penelitian ini, ditemukan beberapa temuan terkait *goi* siswa di kelas X SMAN 1 X Koto, baik mempergunakan atau tanpa penggunaan media lagu bahasa Jepang: pertama, penguasaan *goi* siswa kelas X SMAN 1 X Koto yang menggunakan media lagu bahasa Jepang menunjukkan tingkat kemampuan yang sangat baik dengan mean sebesar 92.26. kedua, kemampuan *goi* siswa kelas X SMAN 1 X Koto tanpa penggunaan media lagu bahasa Jepang juga mencapai tingkat yang lebih dari memadai, dengan mean sebesar 74. Ketiga, ketika menganalisis kemampuan *goi* siswa di kelas X SMAN 1 X Koto dengan tidak mengaplikasikan media lagu, ditemukan hasil perindikator sebagai berikut: indikator 1 mendapat mean sebesar 17.67, yang termasuk dalam kualifikasi baik. Indikator 2 mendapat nilai mean 10.55, yang termasuk dalam kualifikasi cukup. Indikator 3 mendapat nilai mean 26.04, yang termasuk dalam kualifikasi lebih dari cukup. Sementara itu, ketika menganalisis kemampuan *goi* siswa di kelas X SMAN 1 X Koto dengan penggunaan media lagu berbahasa Jepang, ditemukan hasil per indikator : indikator 1 mendapatkan nilai mean 93.33 yang termasuk dalam kualifikasi baik sekali. Indikator 2 mendapat nilai mean 90, yang termasuk dalam kualifikasi baik. Indikator 3 mendapat nilai mean 96 yang termasuk dalam kualifikasi sangat baik. Dari temuan tersebut disimpulkan, penggunaan media lagu telah berkontribusi secara positif dalam meningkatkan kemampuan *goi* siswa di kelas X SMAN 1 X Koto. Dari uji hipotesis dalam taraf signifikan 0,05 didapatkan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,88 > 2,04$ ). Dengan begitu disimpulkan media lagu bahasa Jepang dapat mempengaruhi penguasaan *goi* siswa SMA 1 Koto.

## REFERENSI

- Azhar, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arikunto & Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_.(2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arif S dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Furqon, F.(2013).Correlation Between Students' Vocabulary Journal in Enriching Students' Vocabulary Mastery and The Students' Attitudes Toward Its Use. *The Journal English and Education*, 1 (1), 81-88.
- Nasution, Sari TO., Fatimah, S., & Yulia, N. "Hubungan Menonton Anime dengan Kosakata (*Goi*) Mahasiswa Kelas XII IPS SMA Negeri 12 Padang Tahun Ajaran 2017/2018". *Jurnal Omiyage* vol 1 no 1. Hal 1.
- Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia. Sadiman, Sanaky, AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukuba Dipantara.
- Siyoto, dkk. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sudjianto & Dahidi, A. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi. 2004. *Dasar-dasar Linguistik*. Bandung: Humaniora.
- Takamizawa, A. 2004. *Hajimeteno Nihongo Kyouiku*. Jepang: *Japan Foundation*.
- Tarigan & Guntur, H. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Yulia, N. 2010." Bentuk *Tsumori dan You To Omou* yang menyatakan maksud : Kajian Struktur". *Jurnal Pendidikan Bahasa, sastra dan seni*, Vol. 11(1), 37-49.
- \_\_\_\_\_.2020. *Students' Mastery On Writing Kanji At Japanese language Education Study Program Of UNP*. *Jurnal Kata: Penelitian Tentang Ilmu Bahasa dan Sastra*. p. 35-43.