EFEKTIVITAS APLIKASI *KATAKANA MEMORY HINT* TERHADAP PENGUASAAN *KATAKANA* SISWA SAMA

Suryana1, Nova Yulia 2

1 (Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang), Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang 25131

2 (Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang), Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang 25131

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sejarah Artikel** |  | **Abstrak** |
| Submit : YYYY-MM-DD  Diterima : YYYY-MM-DD  Diterbitkan : YYYY-MM-DD |  | *This study discusses the katakana mastery of grade X students in SMAN 4 Pariaman. The aim of this study was to find out the katakana mastery of grade X students in SMAN 4 Pariaman. This research is quantitative research which the samples were the students of X IPA 3 consisting of 25 students for each class. The data in this study are done by using the grade X students' scores of the katakana test results. Based on the results of data analysis in this research, it can be concluded that the katakana mastery of grade X students in SMAN 4 Pariaman after using Katakana Memory Hint application is categorized in good qualifications with 81.76 as the average score. Meanwhile their mastery of katakana before using Katakana Memory Hint application is in more than sufficient qualifications with 61,92 as the average score. Based on the results of hypothesis testing, it is concluded that there is a significant effectiveness and use of Katakana Memory Hint application on katakana mastery of grade X students of SMAN 4 Pariaman because of the value of thitung>ttabel (6,08>1,68).* |
| **Kata Kunci:**  *Effectiveness, katakana memory hint application, mastery of katakana.* |

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan, bahasa digunakan sebagai alat komunikasi. Menurut Sutedi (2011: 2) bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu ide, pikiran, hasrat, dan keinginan kepada orang lain. Setiap bahasa memiliki keunikannya masing-masing. Alek dan Achmad (2011: 9) mengemukakan bahwa bahasa Indonesia berasal dari bahasa Melayu termasuk dalam rumpun *Austronesia*. Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi bangsa Indonesia sekaligus sebagai bahasa persatuan bangsa Indonesia, seperti yang tercantum dalam sumpah pemuda. Sedangkan “Bahasa Jepang” di dalam penggunaannya sebagai istilah disebut *nihongo* dan *kokugo*. *Kokugo* adalah bahasa resmi warga negara Jepang yang lahir dan hidup di suatu negara yang sama. Istilah *kokugo* sering dipakai oleh orang Jepang untuk menyatakan bahasanya sendiri sebagai bahasa ibu. Sedangkan *nihongo* adalah istilah bahasa Jepang yang disebutkan sebagai bahasa asing atau bahasa kedua, bahasa ketiga, dan seterusnya oleh orang asing (Sudjianto dan Dahidi, 2004: 1).

Sutedi (2011: 7) mengatakan bahasa Jepang dikenal sebagai bahasa yang kaya dengan huruf, tetapi miskin dengan bunyi. Bunyi dalam bahasa Jepang terdiri dari lima buah vokal dan beberapa buah konsosnan yang diikuti vokal tersebut dalam bentuk suku kata terbuka. Jumlah suku kata (termasuk bunyi vokal) dalam bahasa Jepang hanya 102 buah, dan tidak ada suku kata tertutup atau kata yang diakhiri dengan huruf konsonan kecuali huruf “N”. Untuk menyampaikan bunyi yang jumlahnya terbatas tadi, digunakan empat macam huruf, yaitu *hiragana*, *katakana*, *kanji*, dan *romaj.* Arni (2021: 46) menyatakan bahwa ketika mempelajari, mendalami bahasa Jepang, huruf merupakan sesuatu yang penting bahkan adalah hal yang penting bahkan adalah hal yang harus dipelajari secara mutlak dalam proses balajar mengajar.

Soepardjo (2012: 52) menyatakan huruf Jepang terdiri dari dua kelompok besar yaitu *ideogram* (*hyooi* *moji*) dan *fonogram* (*hyoon* *moji*). Menurut Zalman (2014: 1) huruf dalam bahasa Jepang disebut *moji*, *monji*, atau *ji*. *Moji* terbagi atas dua jenis yaitu *hyoui* *moji* dan *hyouon moji*. *Hyoui* *moji* adalah huruf yang menyatakan bunyi, arti, dan pengucapan. Sedangkan *hyouon moji* adalah huruf yang menyatakan bentuk-bentuk pengucapan yang tidak memiliki arti tertentu. Huruf dalam bahasa Jepang terdiri dari empat jenis huruf, yaitu *hiragana*, *katakana*, *kanji*, dan *romaji*.

*Kanji* merupakan huruf bahasa Jepang yang berasal dari Tiongkok yang menurut sejarah masuk ke Jepang sekitar abad ke 4-5, kira-kira berjumlah 50.000 huruf, kemudian dari beberapa *kanji* dikembangkan menjadi huruf *hiragana* dan *katakana* (Takebe dalam Renariah, 2002). Menurut Yulia (2020: 36) kanji adalah huruf yang menyatakan arti sekaligus bentuk pengucapannya. *Romaji* merupakan jenis huruf fonogram yang termasuk ke dalam huruf alfabetis (Soepardjo, 2012: 77). *Hiragana* merupakan *onsetsu moji* yaitu huruf-huruf yang menyatakan sebuah silabel yang tidak memiliki arti tertentu (Sudjianto dan Dahidi, 2004: 71). Renariah (2002: 14) menyatakan bahwa huruf *Katakana* merupakan huruf silabis seperti huruf *hiragana*, setiap huruf *Katakana* akan melambangkan satu bunyi tanpa ada artinya. Menurut Mulyana Adimihardja (dalam Arni, 2021: 47) katakana berfungsi untuk menulis kosakata atau ungkapan yang berasal dari bahasa asing dan sering juga diketahui sebagai tulisan laki-laki karena mempunyai arti penegasan dengan bentuk garis yang tegas.

Pembelajaran huruf bahasa Jepang di Indonesia dimulai pada tingkat Sekolah Menengah Atas. SMA Negeri 4 Pariaman merupakan salah satu sekolah yang telah memiliki mata pelajaran bahasa Jepang. Bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Pariaman merupakan mata pelajaran lintas minat yang hanya dipelajari oleh kelas X IPA dan IPS. Dari hasil pengamatan yang telah penulis lakukan selama dilaksanakannya Praktik Lapangan Kependidikan di SMA Negeri 4 Pariaman diperoleh informasi bahwa masih banyak siswa yang kurang memahami penggunaan huruf *katakana*, hal ini dapat dilihat dari nilai kuis *katakana* siswa yang masih rendah. Sulitnya pembelajar menggunakan huruf *katakana* dikarenakan banyaknya huruf *katakana* yang hampir serupa seperti huruf ソ “so” dan ン “n”, huruf ナ “na” dan メ “me” dan juga jarang digunakannya huruf *katakana* dalam pembelajaran sehari-hari. Berbeda dengan huruf *hiragana,* walaupun memiliki beberapa huruf yang hampir serupa namun penggunaannya sering digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga, huruf *hiragana* lebih mudah dipahami dan dikuasai. Selain itu , media pembelajaran yang hanya berupa modul, buku mata pelajaran, dan *powerpoint* menjadi penyebab siswa mudah bosan dan tidak bersemangat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi untuk menunjang minat belajar siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Aqib (2014: 50) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa). Selarah dengan pendapat teresebut Gagne’ dan Briggs 1997 (dalam Arsyad, 2014: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media belajar merupakan bagian dari sumber belajar. Sumber belajar dapat berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan. Media belajar merupakan kombinasi antara alat (*hardware*) dan bahan (*software*). Media pembelajaran dapat membantu pembelajar agar lebih paham dengan materi yang dipelajari. Dari paparan di atas dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini penulis memilih media pembelajaran aplikasi *Katakana Memory Hint* untuk meningkatkan penguasaan *katakana* siswa

*Katakana Memory Hint* merupakan sebuah aplikasi yang dikeluarkan oleh *The* *Japan Foundation* pada 15 September 2015 yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran huruf *katakana* dengan lebih menarik. Pada aplikasi ini terdapat ilustrasi lengkap yang akan memudahkan siswa menghafal huruf *katakana,* cara penulisan *katakana* yang benar, dan pengucapan huruf yang tepat.

Berdasarkan penelitian terdahulu, dalam penelitian Evie Kurniasih (2016) yang berjudul “Efektivitas E-learning Aplikasi *Katakana Memory Hint* dalam Pembelajaran Membaca Huruf *Katakana* pada Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Bandung” menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Katakana Memory Hint* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf katakana siswa.

Tujuan dari penelitian ini yaitu. Pertama, mendeskripsikan kemampuan siswa dalam penguasaan huruf *katakana* sebelum menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint*. Kedua, mendeskripsikan kemampuan siswa dalam penguasaan huruf *katakana* sesudah menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint.* Ketiga, mendeskripsikan efektivitas aplikasi *Katakana Memory Hint* terhadap penguasan huruf *katakana*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan metode eksperimen untuk menguji efektivitas aplikasi *Katakana Memory Hint* terhadap penguasaan *katakana* siswa. Penelitian kuantitatif merupakan suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui (Kasiram, 2008: 149). Pada penelitian ini menggunakan rancangan *Pre-Eksperimental Designs,* rancangan penelitian ini tidak memiliki kelas kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. Desain eksperimen yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Designs*. Dalam kegiatan uji coba tidak menggunakan kelompok kontrol. Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2014: 74). Data dari penelitian ini diambil dari skor tes penguasaan *katakana* siswa sebelum menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* dan setelah menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint*. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman. Sumber data yang diambil yaitu huruf *katakana* pada buku *Nihongo Kana*: Pembelajaran Tentang Sukukata Bahasa Jepang.

Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh kelas X SMAN 4 Pariaman yang terdiri dari 9 kelas dengan jumlah siswa 266 orang. Menurut Akdon (2008: 96) populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman. Sutedi (2018: 176) mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data.

Intrumen pada penelitian merupakan tes objektif pilihan ganda untuk mengukur kemampuan *katakana* siswa. Intrumen penelitian yaitu tes kemampuan *katakana*. Menurut Arikunto (2010: 53), tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Tes digunakan untuk mengorek informasi dari siswa, tentang kemampuannya setelah mengalami suatu proses pembelajaran. Wahyuni dan Ibrahim (2012: 11) menyebutkan bahwa tes objektif merupakan tes yang hanya mampu mengukur tingkat pemahaman siswa dengan cara mengingat kemampuan pengetahuan siswa.

Analisis butir soal yang dilakukan pada penelitian ini yaitu tingkat kesukaran dan daya pembeda. Djiwandono (2011: 224) menyebutkan bahwa analisis tingkat kesulitan butir tes dimaksudkan untuk mengetahui seberapa sulit dan mudahnya tes yang telah diselenggarakan. Analisis daya pembeda merupakan kemampuan butir tes untuk membedakan peserta tes yang mampu dan kurang mampu dalam menjawab pertanyaan tes atau mengerjakan tugas tes dengan benar (Djiwandono, 2011: 226).

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu. Pertama, guru memberikan *pretest* kepada siswa. Kedua, guru menyajikan materi *katakana* menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint*. Ketiga, guru memberikan *posttest* kepada siswa. Keempat, guru memberi skor hasil tes penguasaan *katakana* berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Kemudian, dilanjutkan dengan menganalisis data dengan langkah-langkah sebagai berikut. Pertama, mencari nilai rata-rata (*mean*) dari kedua variabel. Kedua, mengklasifikasikan nilai kemampuan huruf *katakana* siswa sebelum dan sesudah menggunakan tabel skala 10 (Nurgiyantoro dalam Abdurrahman dan Ellya Ratna, 2003: 265). Ketiga, mengklasifikasi data berdasarkan indikator. Keempat, melakukan uji hipotesis. Kelima, membuat pembahasan dan menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil temuan

Berdasarakan analisis terhadap skor tes, kemampuan *katakana* siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman yaitu.

**Tabel 1. Tabel Nilai Rata-Rata dan Simpangan Baku Penguasaan Katakana Siswa Kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Nilai Max | Nilai Min | Rata-rata | Standar Deviasi |
| Pretest | 84 | 80 | 61,96 | 12,19 |
| Posttest | 100 | 64 | 81,76 | 10,95 |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa.

*Pertama*, diketahui penguasaan huruf *katakana* siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman sebelum menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* secara umum pada kualifikasi cukup dengan nilai rata-rata 61,92.Standar deviasi yang diperoleh dari penguasaan *katakana* siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman sebelum menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* secara keseluruhan yaitu 12,19.

*Kedua*, diketahui penguasaan huruf *katakana* siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman sesudah menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* secara umum pada kualifikasi baik dengan nilai rata-rata 81,76. Standar deviasi yang diperoleh dari penguasaan *katakana* siswa sesudah menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* secara keseluruhan yaitu 10,95.

Penguasaan *katakana* siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman sebelum menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* per indikator, yaitu. Pertama, pada indikator 1 diperoleh nilai rata-rata hitung 60,4 berada pada kualifikasi umum cukup. Kedua, pada inikator 2 diperoleh nilai rata-rata hitung 60,8 berada pada kualifikasi umum cukup. Ketiga, pada indikator 3 diperoleh nilai rata-rata hitung 63,6 berada pada kualifikasi cukup.

Penguasaan *katakana* siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman setelah menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* per indikator, yaitu. Pertama, pada indikator 1 diperoleh nilai rata-rata hitung 80 berada pada kualifikasi umum baik. Kedua, pada indikator 2 diperoleh nilai rata-rata hitung 87,2 beeada pada kualifikasi umum baik sekali. Ketiga, pada indikator 3 diperoleh nilai rata-rata hitung 81,2 berada pada kualifikasi umum bailk.

Pada uji hipotesis yang dilakukan thitung > ttabel (6,08 > 1,68) pada taraf signifikan 0,05%.

1. **Pembahasan**
2. **Penguasaan *katakana* siswa kelas x ipa 3 sman 4 pariaman sebelum menggunakan aplikasi *katakana memory hint*.**

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, nilai rata-rata penguasaan *katakana* siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman sebelum menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* secara umum pada kualisifikasi cukup dengan rata-rata 61,92. Penguasaan *katakana* siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman dilakukan dengan analisis per indikator sebagai berikut. *Pertama*, indikator 1 diperoleh nilai rata-rata 60,4. *Kedua*, indikator 2 diperoleh nilai rata-rata 60,8. *Ketiga*, indikator 3 diperoleh nilai rata-rata 63,6. Dari penjabaran tersebut dapat disimpulkan bahwa penguasaan *katakana* siswa sebelum menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* belum memuaskan.

1. **Penguasaan *katakana* siswa kelas x ipa 3 sman 4 pariaman setelah menggunakan aplikasi *katakana memory hint*.**

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, penguasaan huruf *katakana* siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman setelah menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* secara umum pada kualisifikasi baik dengan rata-rata 81,76. Penguasaan huruf *katakana* siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman setelah menggunakan aplikasi Katakana Memory Hint dilakukan dengan analisis per indikator sebagai berikut. *Pertama*, indikator 1 diperoleh nilai rata-rata 80. *Kedua*, indikator 2 diperoleh nilai rata-rata 87,2. *Ketiga*, indikator 3 diperoleh nilai rata-rata 81,2. Jika dibandingkan dengan nilai sebelum menggunkana aplikasi *Katakana Memory Hint*, terjadi peningkatan yang signifikan setelah menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint*.

1. **Efektivitas aplikasi *katakana memory hint* terhadap penguasaan *katakana* siswa sma**

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, penggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* dapat membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Siswa lebih aktif dan bersemangat ketika membaca dan menjawab kuis yang terdapat pada aplikasi *Katakana Memory Hint*. Hal ini dikarenakan aplikasi *Katakana Memory Hint* telah dilengkapi dengan animasi yang lebih menarik dan siswa lebih mudah mengingat huruf yang telah dipelajari.

Dilihat dari hasil tes penguasaan *katakana* siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman setelah menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan hasil tes penguasaan *katakana* siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman sebelum menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint*. Hal ini dibuktikan dengan penguasaan *katakana* siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman secara umum berada pada kualifikasi baik dengan rata-rata 81,76. Sedangkan penguasaan *katakana* sebelum menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman secara umum berada pada kualifikasi cukup dengan rata-rata 61,92. Demikian pula dengan uji hipotesis yang dilakukan diperoleh thitung > ttabel (6,08 > 1,68) pada taraf signifikan 0,05.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Katakana Memory Hint* berpengaruh cukup signifikan terhadap penguasaan *katakana* siswa SMA.

**KES IMPULAN**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang dilakukan pada bab IV, dapat disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, penguasaan *katakana* siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 setelah menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* berada pada kualifikasi baik dengan rata-rata 81,76. *Kedua*, penguasaan *katakana* siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman sebelum menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* berada pada kualifikasi cukup dengan rata-rata 61,92.

*Ketiga*, penguasaan *katakana* siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman sebelum menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* per indikator. Indikator 1 berada pada kualifikasi cukup dengan rata-rata 60,4. Indikator 2 berada pada kualifikasi cukup dengan rata-rat 60,8. Indikator 3 berada pada kualifikasi cukup dengan rata-rata 63,6. *Keempat*, penguasaan *katakana* siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman setelah menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* per iondikator. Indikator 1 berada pada kualifikasi baik dengan rata-rata 80. Indikator 2 berada pada kualifikasi baik sekali dengan rata-rata 87,2. Indikator 3 berada pada kualifikasi baik dengan rata-rata 81,2.

*Kelima*, berdasarkan hasil uji hipotesis (uji-t), dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas yang cukup signifikan dari penggunaan aplikasi *Katakana Memory Hint* terhadap penguasaan *katakana* siswa SMA karena nilai thitung > ttabel (6,08 > 1,68).

**REFERENSI**

Abdurahman dan Elya Ratna. 2003. *Evaluasi Pembelajara Bahasa dan Sastra Indonesia* (buku ajar). Padang: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNP.

Akdon. 2008. *Aplikasi Statistika dan Metode Penelitian Untuk Administrasi dan Manajemen*. Bandung: Dewa Ruchi.

Alek dan Achmad. 2011. *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Kencana.

Arni, Rita. 2021. *Efektivitas Pemakaian Aplikasi Katakana Memory Hint dalam Mata Kuliah Shokyuu Moji Goi Zenhan*. Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan, Volume 5 No 1.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Aqib, Zainal. 2014*. Medel-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Konstektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.

Djiwandono, Soenardi. 2011. *Tes Bahasa*. Jakarta: Indeks.

Kasiram, Moh. 2008. *Metedologi Penelitian*. Malang: UIN-Malang Pers.

Kurniasih, Evie. 2016. “*Efektivitas E-learning Aplikasi Katakana Memory Hint dalam Pembelajaran Membaca Huruf Katakana*”. Skripsi. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia.

Renariah. 2002. “*Bahasa Jepang dan Karakteristiknya*”. Journal. Fakultas Sastra. Universitas Kristen Maranatha.

Soepardjo, Djodjok. 2012. *Linguistik Jepang*. Surabaya: Bintang.

Sudaryono. 2012. *Statistika Probabilitas – Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI

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

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B*. Bandung: Alfabeta.

Sutedi, Dedi. 2011. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang (Edisi Revisi)*. Bandung: Humaniora.

Sutedi, Dedi. 2018. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang (Edisi Revisi)*. Bandung: Humaniora.

Wahyuni, Sri dan Syukur Ibrahim. 2012. *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Refika Aditama.

Yulia, Nova. 2020. *Students' Mastery On Writing Kanji At Japanese Language Education Study Program Of Unp*. Jurnal kata: penelitian tentang bahasa dan sastra. Vol 1.

Zalman, Hendri. 2014. *Kosakata Bahasa Jepang Dasar*. Padang: FBS UNP Press.