



PENGARUH APLIKASI *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA SMK NASIONAL PADANG

Ersi Rahma Putri¹, Rahmi Oktayory Wikarya²

¹ (Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Universitas Negeri Padang, 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 : ersi.rahma537@gmail.com

Sejarah Artikel

Submit : 2023-07-11
Diterima : 2023-08-22
Diterbitkan : 2024-06-30

Abstrak

The quantity and quality of an individual's vocabulary can be seen in their language proficiency. However, many students face difficulties in this aspect. Based on observations during the Education Field Practice at SMK Nasional Padang and interviews with subject teachers, one of the constraints for students in mastering vocabulary is the lack of interest and motivation. Therefore, the researcher aims to provide lessons with the aid of media to cultivate students' motivation in learning the Japanese language, particularly Japanese vocabulary (goi). The aim of this research is to determine the influence of the wordwall application on the acquisition of the Japanese language learning 11th-grade students at SMK Nasional Padang. The samples are 17 students and the study is classified as a quantitative research with pre-experimental one-group pretest-posttest design and. In the hypothesis testing results, it was found that the paired sample t-test yielded a value of $0.000 < 0.05$ and $7.727 > 2.131$ or $t_{count} > t_{table}$. Consequently, it can be concluded the wordwall application has impact on the learning of Japanese vocabulary (goi) for 11th grade students at SMK Nasional Padang.

Kata Kunci:

Wordwall, Goi, Japanese Vocabulary, Media

PENDAHULUAN

Salah satu dari banyaknya elemen penting pada pembelajaran bahasa Jepang adalah *goi* atau disebut dengan kosakata bahasa Jepang. Sudjianto dan Dahidi (2009:97) menyatakan bahwa “faktor penunjang dalam berkomunikasi yang baik secara lisan ataupun tulisan tergantung pada penguasaan kosakata atau *goi*. Apabila

pemelajar bahasa Jepang dapat mengungkapkan pendapatnya secara lisan maupun tulisan dengan baik, maka tujuan komunikasi sendiri tersebut telah tercapai.”

Sunarya (2017:1) dalam penelitiannya menyatakan bahwa kuantitas dan kualitas kosakata milik seseorang tersebut dapat menunjukkan nilai dari kualitas beserta keterampilan berbahasa yang dimilikinya. Dapat disimpulkan bahwa akan semakin terampil dalam berbahasa jika seseorang tersebut memiliki kekayaan kosakata yang dikuasainya dan sebaliknya, apabila semakin sedikit kosakata yang dikuasai maka akan semakin sulit untuk berkomunikasi.

Salah satu kesulitan yang sering dialami oleh pemelajar bahasa Jepang khususnya bagi siswa SMK adalah kurangnya penguasaan kosakata. Dalam penelitian Istiqomah, dkk (2015) menyatakan bahwa salah satu faktor kesulitan yang dihadapi oleh siswa SMK Bagiku Negeri Semarang saat belajar bahasa Jepang adalah kurangnya penguasaan kosakata (*goi*) sehingga mempengaruhi kesulitan dalam menyusun kalimat dan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang. Menurut Wikarya dan Putri (2020), lingkungan, kebiasaan, dan karakteristik fisik dapat berdampak pada kemampuan pemahaman siswa, terutama dalam hal mengingat bahasa Jepang.

Kemudian berdasarkan hasil pengamatan peneliti ketika melaksanakan PLK atau Praktek Kependidikan Lapangan di SMK Nasional pada bulan September 2022 terdapat kesulitan yang sama seperti ujaran di atas yang dialami oleh siswa yaitu salah satunya adalah kesulitan mengingat kosakata bahasa Jepang. Hal tersebut terjadi karena 1.) Siswa kesulitan mengingat karena minat belajar bahasa Jepang yang kurang dan tidak terbiasa dengan kosakatanya 2.) Media yang digunakan masih konvensional. Masih menggunakan media mencatat di papan tulis dan siswa menuliskan kembali di buku catatan masing-masing 3.) Guru belum mengembangkan media bantuan lainnya. Beberapa poin-poin di atas merupakan faktor siswa kesulitan belajar bahasa Jepang terutama dalam materi kosakata.

Dari poin-poin permasalahan yang ditemui, pemberian media pembelajaran yang bersifat menyenangkan sekaligus interaktif merupakan suatu solusi yang tepat dalam mengatasi poin-poin tersebut. Annisa (2019) menyatakan bahwa pembelajaran interaktif mampu membuat kemampuan siswa dalam berpikir dan menyerap

pembelajaran dengan cepat. Kemudian kondisi PBM menjadi tidak monoton dan berbeda. Sehingga melalui pembelajaran dengan media yang interaktif serta modern, diharapkan dapat meningkatkan minat siswa khususnya mengenai kosakata bahasa Jepang.

Menurut Sadirman (2014:17), media dapat memudahkan pembelajaran sebab media bertugas sebagai penyalur pesan pengirim menuju penerima dan hal tersebut dapat berfungsi sebagai rangsangan minat, pikiran, perasaan, dan perhatian. Program berbasis web atau disebut dengan Aplikasi *wordwall* adalah media pada penelitian ini. Menurut Wafiqni (2021:70) aplikasi menarik yang berbasis web browser disebut dengan aplikasi *wordwall*. Sebab aplikasi *wordwall* dapat berfungsi misalnya menyusun materi pembelajaran dalam bentuk *game*, bersifat menyenangkan dan dapat merancang serta mereview penilaian dalam PBM.

Aplikasi *wordwall* terdapat template menjodohkan, kuis, memasangkan, mencocokkan, ataupun kata-kata acak, pengelompokan, dan lain-lain. Pengguna dapat mengunduh media ataupun dicetak di atas kertas dan dapat diakses tanpa biaya. Arni (2021) juga menyatakan bahwa dengan *wordwall* pengajar dapat menggunakan berbagai pilihan template dengan mudah sehingga dapat memudahkan dalam mengemas materi pelajaran ataupun membuat soal untuk evaluasi.

Dari penelitian terdahulu oleh Zuhdi (2021) ditemukan bahwa aplikasi *wordwall* meningkatkan kemampuan *wechselpräposition* dalam pembelajaran bahasa Jerman. Karena hal tersebut penggunaan *wordwall* dirasa tepat dalam pembelajaran bahasa asing lainnya seperti bahasa Jepang. Kemudian aplikasi *wordwall* juga tepat digunakan sebab mudah diaplikasikan karena peserta didik tidak perlu lagi menginstal apapun dalam *smartphone* atau *handphone*. Pernyataan ini selaras dengan hasil studi “Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi *Wordwall* di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring” Oleh Putra, dkk (2021) yang menyatakan bahwa “para peserta didik atau pengajar terlihat antusiasme dalam menggunakan aplikasi *wordwall*. Lalu mereka juga tertarik untuk menggunakannya karena hanya membutuhkan sebuah koneksi internet dan tidak perlu menginstal apapun.”

Sudarsono (2021) dengan hasil studi “Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Aplikasi Web *Wordwall* Pada Pelajaran Matematika Bilangan Ganjil Genap Kelas II Sd” menemukan hasil peningkatan nilai *pretest* rata-rata 75 menjadi *posttest* rata-rata 95 dan hasil penelitian dari Oktariyanti, dkk (2021) “Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi *Wordwall* Tema Indahnya Kebersamaan Pada Siswa Sekolah Dasar” menyatakan bahwa dalam penelitian ditemukan hasil yang valid dan praktis pada penggunaan aplikasi *wordwall*.

Kemudian hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh Putra, dkk (2021) juga menemukan bahwa 70% peserta yang merasa senang dengan pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall*. Kemudian peserta yang merasa sangat setuju sebanyak 36% dan peserta yang merasa setuju sebesar 64% terhadap penggunaan aplikasi *wordwall*. Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan, terbukti bahwa aplikasi *wordwall* dapat digunakan untuk membuat soal-soal yang mudah, menarik, dan interaktif serta dalam mampu membantu guru dalam penilaian proses dan hasil belajar siswa.

Dilakukannya penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap pembelajaran kosakata khususnya *goi* (kosakata bahasa Jepang) serta untuk melihat apakah aplikasi *wordwall* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar khususnya pada *goi* (kosakata bahasa Jepang).

METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif ialah kategori penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini. Arikunto (2016:27) menyatakan bahwa penelitian yang berdasarkan angka yang dikumpulkan pada data kemudian data ditafsirkan dan hasilnya akan ditampilkan pada bagian akhir termasuk ke dalam penelitian kuantitatif. Metode eksperimen adalah pendekatan metode penelitian kuantitatif yang digunakan, sedangkan *pre-eksperimental* adalah jenis eksperimen dalam penelitian ini. Sugiyono (2017:74) menyatakan bahwa *pre-eksperimental* adalah penelitian yang variabelnya dependen dan tidak memiliki kontrol serta pemilihan sampel tidak secara acak (*random*). Desain *One group pretest-posttest* yakni desain dalam penelitian ini. Pemilihan desain

penelitian tersebut karena disebabkan sampel penelitian tidak tersedia banyak. Populasi dalam penelitian berjumlah 32 siswa kelas XI SMK Nasional Padang dan terdapat 2 kelas XI yaitu kelas XI (jurusan AKL, TKJ dan BDP) dan kelas XI OTP. Sampel dalam penelitian berjumlah 17 siswa dari kelas gabungan (jurusan AKL, TKJ, dan BDP).

Peneliti menggunakan teknik “*purpose sampling*” yaitu dalam penentuan sampel dibutuhkan suatu teknik pertimbangan. (Sugiyono, 2017:85). Pertimbangan tersebut berupa tidak bisa mengumpulkan sampel yang meluas dan besar. (Arikunto, 2016:183). Tes objektif (pilihan ganda) adalah jenis instrumen penelitian yang digunakan. Arikunto (2013:67) mengungkapkan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan bakat yang dimiliki seseorang atau sekelompok orang dapat menggunakan alat ukur yang disebut dengan tes. Brophy dalam Komarudin (2017:119) menyatakan validitas adalah suatu alat yang dapat menghitung dengan tepat terhadap hal yang akan diukur. Realibilitas juga merupakan sebuah syarat yang wajib dimiliki oleh sebuah instrumen berupa tes sebab reliabilitas mengandung keajegan atau keterpercayaan (Sutedi, 2018:157).

Hasil dari *pretest* dan *posttest* merupakan data yang ditemukan pada penelitian. Setelah data diperoleh, hal selanjutnya yang harus dilakukan adalah mengelola dan menganalisis data. *Pertama*, menentukan nilai rata-rata dari penguasaan sebelum mendapatkan *treatment (pretest)* dan sesudah mendapatkan *treatment (posttest)*. *Kedua*, melakukan perhitungan pada nilai standar deviasi (simpangan baku). *Ketiga*, mengelola tabel dari distribusi frekuensi. *Keempat*, mengerjakan bagan distribusi. *Kelima*, konversi hasil nilai yang diperoleh menjadi KKM. *Keenam*, klasifikasi data berlandaskan indikator. *Ketujuh*, melakukan uji terhadap hipotesis dengan aplikasi *IBM SPSS Statistic 22*. *Kedelapan*, melakukan deskripsi pada hasil hipotesis. *Kesembilan*, mendeskripsikan hasil temuan, menganalisis data, kemudian menyimpulkan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan Penelitian

Hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas XI SMK Nasional Padang merupakan data yang ditemukan dalam penelitian ini. Terdapat 30 pilihan ganda dalam soal tes serta terdapat 17 siswa yang mengikuti tes tersebut. Pada hasil *pretest* dan *posttest*, hal yang wajib dilakukan adalah memeriksa jawaban siswa, baik hasil *pretest* maupun *posttest*. Selanjutnya melakukan penskoran dan penilaian. Kemudian melakukan perhitungan pada nilai mean, modus, median, nilai min, nilai max, dan simpangan baku. Hasil dari *pretest* dan *posttest* ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, Modus *Pretest* & *Posttest*

Pretest	Hasil Perhitungan	Post Test
83	Nilai Max	100
23	Nilai Min	67
19,62	Simpang Baku	9,82
55,88	Mean	81,00
60	Median	80
67	Modus	80

Berdasarkan data pada tabel di atas, nilai max *pretest* adalah 83, dan nilai max *posttest* adalah 100. Kemudian nilai min *pretest* sebesar 23 dan nilai min *posttest* adalah 67. Simpangan baku *pretest* sebesar 19,62 dan simpangan baku *posttest* sebesar 9,82, nilai mean *pretest* adalah 55,88 dan nilai mean *posttest* adalah 81,00. Kemudian nilai median *pretest* adalah 60 dan nilai median *posttest* adalah 80. Serta nilai modus *pretest* adalah 67, dan nilai modus *posttest* adalah 80.

Indikator 1 yang berisi (siswa mampu mengidentifikasi arti kosakata dalam bahasa Jepang atau sebaliknya) di materi buku sakura 2 bab 35 “Yuubinkyoku wa doko ni arimasuka”, bab 36 “Donna machi donna tokoro”, bab 37 “Doubutsu ga suki desu”, setelah pemeriksaan pada jawaban siswa, baik hasil *pretest* maupun *posttest*. Selanjutnya melakukan penskoran dan penilaian. Kemudian melakukan

perhitungan nilai minimal, nilai maksimal, mean, modus median, modus, dan simpangan baku. Hasil pada indikator 1 dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 2. Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, Modus Pada Indikator 1 berdasarkan hasil *Pretest & Posttest*

Pretest	Hasil Perhitungan	Post Test
93	Nilai Max	100
13	Nilai Min	67
24,27	Simpang Baku	10,12
65,76	Mean	83,18
67	Median	80
93	Modus	87

Berdasarkan data pada tabel di atas, nilai max *pretest* adalah 93 dan nilai max *posttest* adalah 100. Kemudian nilai min *pretest* sebesar 13 dan nilai min *posttest* adalah 67. Simpangan baku *pretest* sebesar 24,27 dan simpangan baku *posttest* sebesar 10,12, nilai mean *pretest* adalah 65,76 dan nilai mean *posttest* adalah 83,18. Kemudian nilai median *pretest* adalah 67 dan nilai median *posttest* adalah 80. Serta nilai modus *pretest* adalah 93, dan nilai modus *posttest* adalah 87.

Indikator 2 yang berisi (siswa mampu menentukan kosakata bahasa Jepang yang tepat berdasarkan gambar maupun sebaliknya) di materi buku sakura 2 bab 35 “Yūbinkyoku wa doko ni arimasuka”, bab 36 “Donna machi donna tokoro”, bab 37 “Doubutsu ga suki desu”, setelah pemeriksaan pada jawaban siswa, baik hasil *pretest* maupun *posttest*. Selanjutnya melakukan penskoran dan penilaian. Kemudian melakukan perhitungan nilai minimal, nilai maksimal, mean, modus median, modus, dan simpangan baku. Hasil pada indikator 2 dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3. Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, Modus Pada Indikator 2 berdasarkan hasil *Pretest & Posttest*

Pretest	Hasil Perhitungan	Post Test
93	Nilai Max	100
13	Nilai Min	47
21,71	Simpang Baku	14,69
45,82	Mean	78,76
40	Median	73
60	Modus	73

Berdasarkan data pada tabel di atas, nilai max *pretest* adalah 93, dan nilai max *posttest* adalah 100. Kemudian nilai min *pretest* sebesar 13 dan nilai min *posttest* adalah 47. Simpangan baku *pretest* sebesar 21,71 dan simpangan baku *posttest* sebesar 14,69, nilai mean *pretest* adalah 45,82 dan nilai mean *posttest* adalah 78,76. Kemudian nilai median *pretest* adalah 40 dan nilai median *posttest* adalah 73. Dan nilai modus *pretest* adalah 60, serta nilai modus *posttest* adalah 73.

Pembahasan

Rata-rata nilai *pretest* 55,88 dan rata-rata nilai *posttest* 81,00 berlandaskan deskripsi data. Kemudian simpangan baku *pretest* 19,62 dan simpangan baku *posttest* lebih kecil yaitu 9,82 yang artinya nilai *posttest* mendekati rata-rata dan relatif sama dibandingkan nilai *pretest*. Menurut hasil tersebut, dapat dinyatakan bahwa telah terjadi perubahan yang cukup besar dan aplikasi *wordwall* berdampak pada hasil pembelajaran *goi* atau kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI SMK Nasional Padang.

Pernyataan juga selaras dengan hasil kedua indikator baik sebelum *treatment* (*pretest*) maupun sesudah *treatment* (*posttest*). Pada indikator 1 (siswa mampu mengidentifikasi arti kosakata dalam bahasa Jepang atau sebaliknya), nilai simpangan baku *pretest* 24,27 dan simpangan baku *posttest* 10,12 yang artinya nilai *posttest* mendekati rata-rata dan relatif sama dibandingkan nilai *pretest*. Kemudian rata-rata nilai *pretest* yang didapat 65,76 juga rata-rata nilai *posttest* yang didapat

lebih tinggi yaitu 83,18. Jika kedua hasil nilai rata-rata tersebut diukur ke dalam nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mapel bahasa Jepang kelas XI SMK Nasional Padang, maka untuk rata-rata *pretest* nilai indikator 1 termasuk dalam kategori “kurang” sedangkan untuk rata-rata *posttest* termasuk dalam kategori “baik”

Pada indikator 2 (siswa mampu menentukan kosakata bahasa Jepang yang tepat berdasarkan gambar maupun sebaliknya), nilai simpangan baku *pretest* 21,71 dan simpangan baku *posttest* 14,69 yang artinya nilai *posttest* mendekati rata-rata dan relatif sama dibandingkan hasil simpangan baku *pretest*. Kemudian rata-rata nilai *pretest* yang didapat 45,82 dan nilai rata-rata *posttest* yang didapat 78,76. Apabila kedua nilai rata-rata tersebut diukur bersama nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran bahasa Jepang kelas XI SMK Nasional Padang, maka untuk rata-rata *pretest* nilai indikator 2 termasuk dalam kategori “kurang” sedangkan untuk rata-rata *posttest* nilai indikator 2 termasuk dalam kategori “baik”.

Berdasarkan hasil perbandingan pada penelitian relevan Zuhdi, dkk (2021) dalam jurnal yang berjudul “Penerapan Aplikasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran *Wechselpräposition*” ditemukan bahwa penguasaan pembelajaran sebelum mendapatkan *treatment* pada kelas eksperimen maupun kontrol dinyatakan “gagal”. Kemudian setelah mendapatkan *treatment* dengan aplikasi *wordwall*, penguasaan pembelajaran kelas eksperimen dinyatakan “baik”, sedangkan penguasaan pembelajaran kelas kontrol dinyatakan “cukup”. Hasil rata-rata nilai *pretest* lebih rendah daripada hasil rata-rata nilai *posttest* di kelas serta hasil uji *-t* memaparkan nilai $sig = 0,002 < 0,05$. Sehingga terbukti bahwa aplikasi *wordwall* dapat menjadi alternatif pembelajaran *Wechselpräposition*.

Kemudian berdasarkan nilai rata-rata pada penelitian yang dilakukan, nilai rata-rata yang diperoleh sebelum mendapatkan *treatment* (*pretest*) sebesar 55,88 dan nilai rata-rata sesudah mendapatkan *treatment* menggunakan aplikasi *wordwall* (*posttest*) sebesar 81,00. Hasil rata-rata *posttest* apabila dibandingkan dengan hasil rata-rata *pretest* maka hasil rata-rata *posttest* lebih tinggi ketimbang hasil *pretest*. Lalu berdasarkan hasil uji hipotesis “*Paired Sampe T-test*” pada penggunaan aplikasi *IBM SPSS Statistic 22* ditemukan nilai $sig 0,000 < 0,05$ yang bermakna bahwa diterimanya H_1 sehingga dapat dipastikan bahwa aplikasi *wordwall* memberikan

pengaruh pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang (*goi*) siswa kelas XI SMK Nasional Padang.

KESIMPULAN

Kesimpulan berikut berasal dari hasil temuan dan pembahasan pada analisis data. *Pertama*, setelah mendapatkan *treatment*, hasil rata-rata nilai pada *post-test* mengalami peningkatan dan rata-rata yang diperoleh adalah 81,00. Awalnya, rata-rata dari hasil temuan *pretest* yang diujikan adalah 55,88. Kemudian, rata-rata nilai *posttest* indikator 1 adalah 83,18 serta rata-rata nilai *posttest* indikator 2 adalah 78,76. Sedangkan rata-rata nilai *pretest* indikator 1 hanya sebesar 65,76 dan untuk indikator 2 mendapat rata-rata nilai sebesar 45,82 sehingga dapat diketahui bahwa aplikasi *wordwall* terhadap pembelajaran *goi* berpengaruh pada semua indikator.

Kedua, terbukti dari hasil uji hipotesis bahwa aplikasi *wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap pembelajaran siswa kelas XI di SMK Nasional Padang. sebab $7.727 > 2,131$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, kemudian apabila ditinjau dari *paired test analysis sample t-test* data membuktikan bahwa nilai $\text{sig} (-2 \text{tailed}) = 0,000/2 < 0,05$ sehingga diterima oleh H1. Dapat disimpulkan bahwasanya aplikasi *wordwall* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan *goi* siswa kelas XI SMK Nasional Padang.

REFERENSI

- A.M, Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Annisa, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5(2), 210–221.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

- Arni, R. (2021). Penggunaan Games Edukasi Dengan *Wordwall* Suolusi Pjj Yang Menyenangkan. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Jepang III MINASAN III*, 10-19
- Istiqomah, dkk. (2015). Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Jepang Siswa Smk Bagimu Negeriku Semarang. *Journal of Japanese Learning and Teaching*, 4(1), 319563
- Komarudin, Sarkadi. (2017). *Evaluasi Pembelajaran* (2nd ed.). Yogyakarta: Rizqita Publishing & Printing.
- Oktariyanti, dkk. (2021). Pengembangan media pembelajaran online berbasis game edukasi *wordwall* tema indahny kebersamaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3829–3840.
- Putra, dkk. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi *Wordwall* Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Terang*, 4(1), 83–90.
- Sudarsono, S., & Mulyani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Aplikasi Web *Wordwall* Pada Pelajaran Matematika Materi Bilangan Ganik Genap Kelas II SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(8), 3059–3068.
- Sudjianto, Dahidi Ahmad. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (26th ed.). Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sunarya, Yaya. (2017). Re-Analisis Tingkat Kebaikan Item Tes Inteligensi: Advanced Progressive Matrices. *Jurnal Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*. 4(2), 1-22
- Sutedi, D. (2018). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: UPI PRESS.
- Wafiqni, N., & Putri, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68–83.

- Wikarya, Rahmi Oktayory dan Putri, Meira Anggia. (2021). Pengaruh Metode Power Teaching terhadap Penguasaan Goi Tingkat Dasar. *Journal of Japanese Language Education and Linguistics* 5 (2): 168-183.
- Zuhdi, dkk (2021). Penerapan Aplikasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran Wechselpräposition. *ALLEMANIA: Jurnal Bahasa Dan Sastra Jerman*, 11(2), 103–113.