



EFEKTIVITAS MEDIA *PUZZLE* TERHADAP PENGUASAAN *HIRAGANA* SISWA SMA

Bunga Putri Zhelita¹, Rita Arni²

¹ (Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang)

² (Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang)

Email Penulis : bungaputri9787@gmail.com

Sejarah Artikel

Submit : 2023-10-09

Diterima : 2023-11-10

Diterbitkan : 2023-11-10

Abstrak

Learning hiragana is not an easy thing, because in terms of letters, hiragana has different letter shapes and there are many of them, so that's what makes Japanese learners feel difficult. The difficulty they feel is, such as difficulty in distinguishing or remembering the letters. Based on the observations of researchers while conducting Educational Field Practice (PLK) in the July-December 2022 period at SMAN 13 Padang and interviews conducted with teachers and students at the school, it is known that students have difficulty learning hiragana because it had a large number of letters and similar letter shapes, causing a decrease in mastery and interest in learning hiragana. Hence, to deal with these problems, a more interesting and effective learning media is needed to help or facilitate students in improving their mastery when learning hiragana. The use of puzzle media can help or overcome these problems. This research intended to identify the impact of puzzle media on the mastery of hiragana among students of class XII IPS SMAN 13 Padang. The research method involves using quantitative experiments with a one-group pretest-posttest design. Data were obtained using purposive sampling technique, namely class XII IPS 3 which amounted to 32 people. The t-test results concluded that H_1 was accepted at a significance level of 0.05, because the sig value <0.05 ($0.000 < 0.05$) which means that mastery of hiragana in the posttest is much different from the pretest. In other words, the use of puzzle media is effective in learning hiragana.

Kata Kunci:

Hiragana, Media, Puzzle

PENDAHULUAN

Jepang adalah suatu negara yang mempunyai berbagai ragam budaya yang sangat unik dan menarik. Selain, mempunyai berbagai ragam budaya yang unik dan menarik, Jepang juga mempunyai berbagai macam jenis huruf, yaitu seperti *hiragana*,

katakana, *kanji*, dan *romaji*. Keempat jenis huruf itu melekat saat pembelajaran bahasa Jepang dan memiliki kegunaan yang berbeda. Diantara keempat jenis huruf tersebut, *hiragana* merupakan huruf yang harus pertama kali dipelajari dan dikuasai oleh para pembelajar bahasa Jepang, karena *hiragana* merupakan huruf dasar bahasa Jepang. Menurut Akamatsu (dalam Inoue, 2017) *hiragana* adalah karakter yang beradaptasi dengan China dan mewakili karakter yang unik di Jepang. *Hiragana* adalah huruf Jepang yang dikembangkan untuk mempromosikan dialek asli Jepang. *Hiragana* memiliki bentuk penulisan yang melengkung dan mempunyai huruf yang berjumlah 46 karakter.

Mempelajari *hiragana* bukanlah suatu hal yang mudah, karena dari segi huruf, *hiragana* memiliki jumlah huruf yang banyak dan bentuk hurufnya yang mirip, maka karena hal itulah yang membuat para siswa saat belajar bahasa Jepang merasa kesulitan. Kesulitan yang dirasakannya yaitu, seperti kesulitan dalam membedakan ataupun mengingat hurufnya. Danasasmita (2009: 43), mengemukakan bahwa kesulitan bagi pemula untuk belajar *hiragana* karena sering tertipu dengan bentuk hurufnya yang mirip. Selaras dengan itu, menurut Arni dan Suciaty (2021:2) mengemukakan bahwa yang mengakibatkan siswa kesulitan dalam mempelajari *hiragana* karena mempunyai jumlah huruf yang banyak, mempunyai keserupaan bentuk, aturan dalam urutan penulisan, intonasi, pengucapan (*hatsuon*), konsonan ganda (*sakuon*), dan vokal panjang yang harus diamati dengan cermat. Kemudian, pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Puspitasari (dalam Adrianto, Refnaldi, dan Yulia 2018:2), bahwa saat belajar bahasa Jepang khususnya dalam mempelajari *hiragana* banyak siswa yang mengalami kesulitan, beberapa diantaranya yaitu kesulitan mengingat *hiragana*, membaca *hiragana*, menulis *hiragana*, dan membedakan *hiragana*.

Permasalahan kesulitan dalam mempelajari *hiragana* seperti di atas, juga terjadi di SMAN 13 Padang, hal tersebut terbukti ketika penulis melakukan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) periode Juli-Desember 2022 di kelas XII IPS, penulis menginstruksikan siswa untuk menyalin kalimat yang ada dipapan tulis yang ditulis dengan huruf *hiragana*, namun siswa menunjukkan sikap yang mengeluh, karena mereka merasa kesulitan dalam menyalin kalimat tersebut, dan meminta penulis untuk menuliskan *romaji* pada kalimat tersebut. Tidak hanya itu, ketika penulis mengadakan suatu tes mengenai *hiragana*, penulis menemukan bahwa hasil dari tes tersebut sekitar 75% siswa mendapat nilai rendah atau di bawah KKM (80). Selain dari pengalaman penulis, penulis juga melakukan wawancara bersama guru mata pelajaran bahasa Jepang yang bernama Lola Arinoverizal, S.Hum, menurut guru tersebut memang siswa kelas XII IPS mengalami kesulitan dalam mengingat, kesulitan dalam membedakan *hiragana* yang serupa, dan adanya kesalahan dalam menulis. Kemudian, tidak hanya wawancara sama guru, penulis juga melakukan wawancara terhadap 15 siswa kelas XII IPS yang dipilih secara random, menurut mereka kendala yang membuat mereka

sulit dalam mempelajari *hiragana* yaitu karena cara belajar yang kurang menarik, sebab pada saat pembelajaran *hiragana* guru hanya menggunakan model pembelajaran langsung (ceramah) dan jarang menggunakan media pembelajaran, sehingga penguasaan mereka mengenai *hiragana* kurang dan nilai tes mengenai *hiragana* yang diraih pun rendah atau tidak sesuai dengan yang diharapkan. Maka, karena hal inilah yang membuat mereka kurang minat, malas, tidak tertarik, dan kesulitan dalam mempelajari *hiragana*.

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada siswa kelas XII IPS tersebut, maka diperlukannya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik yang bisa membantu mereka dalam meningkatkan penguasaan saat pembelajaran *hiragana*. Sebagaimana, menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2013:19) berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran sepanjang proses pembelajaran bisa meningkatkan ide, minat, dan motivasi, bahkan menimbulkan dampak psikologis bagi siswa. Jadi, penggunaan media pembelajaran sepanjang proses pembelajaran akan meningkatkan secara signifikan efektivitas proses pembelajaran. Serta, dapat menjadikan pembelajaran makin menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan khususnya dalam mempelajari *hiragana*.

Oleh karena itu, media pembelajaran yang bisa dipakai dalam pembelajaran *hiragana* ialah penggunaan media pembelajaran seperti media *puzzle*. *Puzzle* yaitu mainan edukatif yang dimainkan dengan cara memecahkan teka-teki menurut pasangannya. Menurut Situmorang (2012:6), *puzzle* merupakan suatu jenis permainan yang menyusun kepingan gambar, kotak, huruf, dan angka agar menciptakan suatu pola tertentu yang mana membuat siswa menjadi termotivasi dalam mengerjakan *puzzle* secara tepat waktu dan akurat. Selaras dengan itu, menurut Ismail (2011:199), *puzzle* ialah permainan yang melibatkan penyusunan gambar atau benda yang dibagi beberapa kepingan. Sementara Herawati (dalam jurnal Ananda, 2019:30), menjabarkan bahwa *puzzle* adalah suatu *game* yang berbentuk balok-balok gambar yang dimainkan dengan cara disusun menjadi gambar dan dirancang untuk mengembangkan kesabaran dan memudahkan siswa dalam menguasai konsep, menyelesaikan masalah, bekerjasama satu sama lain, dan mengembangkan kemampuan motorik dan kognitif. Dengan memakai media *puzzle* diharapkan dapat memudahkan siswa dalam mempelajari *hiragana*. Tidak hanya itu, media *puzzle* juga diharapkan agar pembelajaran *hiragana* menjadi makin menarik dan tidak membosankan, sehingga siswa menjadi kian termotivasi dan semangat saat pembelajaran *hiragana*.

METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian yaitu kuantitatif. Penelitian kuantitatif mengacu pada penelitian memakai angka untuk mengumpulkan data, interpretasi, dan publikasi hasil (Arikunto, 2010:27). Metode pada penelitian yaitu eksperimen. Eksperimen bisa dijelaskan seperti suatu metode penelitian yang mencari akibat suatu perlakuan tertentu kepada perlakuan lain pada situasi terkendali (Sugiyono, 2013:107).

Sampel dalam penelitian ialah 32 siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang yang diambil memakai teknik *purposive sampling*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini ialah *pre-eksperimental design* tipe *one-group pretest-posttest design*. *One group pretest-posttest design* ialah penelitian yang memberi *pretest* sebelum mendapat *treatment* dan *posttest* setelah mendapat *treatment* (Arikunto, 2010:12).

Penelitian ini mempunyai 2 variabel, pertama variabel bebas ialah media *puzzle*, kedua variabel terikat ialah penguasaan *hiragana* siswa kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang. Variabel diartikan yaitu karakter atau nilai dari seseorang, serta aktivitas yang mempunyai variasi khusus yang peneliti tetapkan buat dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2019: 68).

Data penelitian ini yaitu hasil dari skor *pretest* (sebelum menerima *treatment*) dan hasil dari skor *posttest* (setelah menerima *treatment*). Instrumen yang dipakai di penelitian ini yaitu berupa tes. Dalam penelitian ini akan diberi 2 kali tes yaitu *pretest* dan *posttest* yang memiliki tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kemampuan penguasaan *hiragana* siswa sebelum dan setelah diberikan *treatment*. Adapun jenis tes yang dipakai terhadap penelitian ini ialah jenis tes objektif, yang berbentuk tes pilihan ganda dan tes isian singkat.

Berikut teknik pengumpulan data pada penelitian ini:

1. Memberikan *pretest*.
2. Memberikan *treatment* sebanyak 3 kali. *Treatment* yang diberikan pada pembelajaran *hiragana* menggunakan media *puzzle*.
3. Memberikan *posttest*.
4. Memeriksa hasil tes, mengasih skor, lalu mengubah skor menjadi nilai.
5. Selanjutnya melakukan analisis data sebagai berikut:
 - a. Menentukan *mean*, nilai maksimum, nilai minimum, dan simpangan baku dari kemampuan siswa dalam menguasai *hiragana*.
 - b. Membuat tabel sebaran data atau data tabel distribusi frekuensi.
 - c. Membuat diagram batang.
 - d. Mengkonversikan nilai penguasaan *hiragana* siswa ke nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).
6. Mengklasifikasikan data sesuai dengan indikatornya. Indikator yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

- a. Siswa mampu mengidentifikasi *hiragana* dasar あーん(*a-n*) ke dalam *romaji* ataupun sebaliknya dengan tepat.
 - b. Siswa dapat menentukan dengan tepat bagaimana cara baca kosakata yang terbentuk dari *hiragana* dasar あーん(*a-n*) ke dalam *romaji* ataupun sebaliknya.
 - c. Siswa bisa dengan benar menuliskan urutan penulisan *hiragana* dasar あーん(*a-n*).
 - d. Siswa bisa dengan benar menuliskan kosakata yang memakai *romaji* ke dalam tulisan *hiragana*.
7. Melaksanakan uji normalitas dan uji homogenitas.
 8. Melaksanakan pengujian hipotesis dengan memakai *paired* sampel *t-test*.
 9. Membuat pembahasan kemudian menarik kesimpulan dari hasil analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian

Data pada penelitian yaitu hasil tes penguasaan *hiragana* siswa, berupa tes objektif pilihan ganda (total 15 soal) dan tes objektif isian singkat (total 10 soal). Hasil analisis nilai tes penguasaan *hiragana pretest* dan *posttest* ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Nilai Penguasaan *Hiragana* Siswa SMA 13 Padang Sebelum dan Setelah Menggunakan Media *Puzzle*

	Nilai Max	Nilai Min	Rata-Rata (M)	Simpangan Baku (sd)
<i>Pretest</i>	100	44	69,75	16,32
<i>Posttest</i>	100	56	81	13,67

Data pada tabel di atas menunjukkan *mean posttest* lebih tinggi dibandingkan *mean pretest*, dan standar deviasi *posttest* lebih rendah dibandingkan *pretest*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *mean posttest* meningkat secara signifikan dibandingkan dengan *mean pretest*. Temuan penelitian menunjukkan penggunaan media *puzzle* efektif pada penguasaan *hiragana* siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang. Kemudian, melaksanakan uji hipotesis, namun sebelum melaksanakannya, yang lebih dahulu dilaksanakan ialah uji normalitas dan uji homogenitas, seperti tertera di tabel berikut.

Tabel 2. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	,131	32	,174
<i>Posttest</i>	,102	32	,200*

Terlihat dari tabel di atas, hasil uji normalitas *pretest* didapat nilai signifikan yaitu 0,174. Karena hasil uji normalitas yang didapat pada *pretest* sig > 0,05 (0,174 > 0,05), hingga bisa disimpulkan kalau data tersebut berdistribusi normal. Kemudian, hasil uji normalitas data pada *posttest* didapat nilai signifikan yaitu 0,200. Karena hasil uji normalitas yang didapat pada *posttest* sig > 0,05 (0,200 > 0,05), hingga bisa disimpulkan kalau data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Normalitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,288	1	62	,261

Terlihat di tabel di atas, didapat nilai signifikan yaitu 0,261. Dilihat pada hasil analisis uji homogenitas didapat nilai sig lebih besar dari 0,05 (0,261 > 0,05). Maka dari itu, bisa disimpulkan kalau data tersebut berasal dari populasi yang homogen.

Setelah melaksanakan analisis data, diketahui bahwa sampel penelitian *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dan mempunyai varian yang sama. Maka sebab itu, uji hipotesis bisa dilaksanakan. Uji hipotesis di penelitian ini memakai aplikasi SPSS IBM 22 yang berasal dari hasil nilai sampel *one group pretest posttest*. Berikut merupakan hasil uji hipotesis yang membuktikan penggunaan media *puzzle* efektif terhadap penguasaan *hiragana* siswa kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang.

Tabel 4. Uji Hipotesis

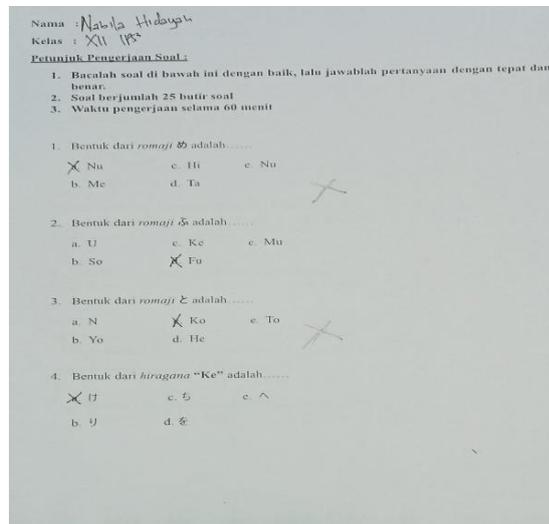
		Paired Samples Test								
		Paired Differences						T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Pair	<i>Pretest</i>									
1	– <i>Posttest</i>	11.250	4.704	.832	-12.946	-9.554	13.528	31	.000	

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang memiliki penguasaan *hiragana* yang lebih baik setelah menggunakan media *puzzle* dibandingkan sebelum menggunakan media *puzzle*. Hal ini terlihat dari nilai sig (2-tailed) yaitu sebesar 0,000. Sehingga, H_1 diterima ($0,000 < 0,05$) dan ditemukan perbedaan yang signifikan dihasil *pretest* dan *posttest*. Maka, bisa disimpulkan kalau media *puzzle* efektif meningkatkan penguasaan *hiragana* pada siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang.

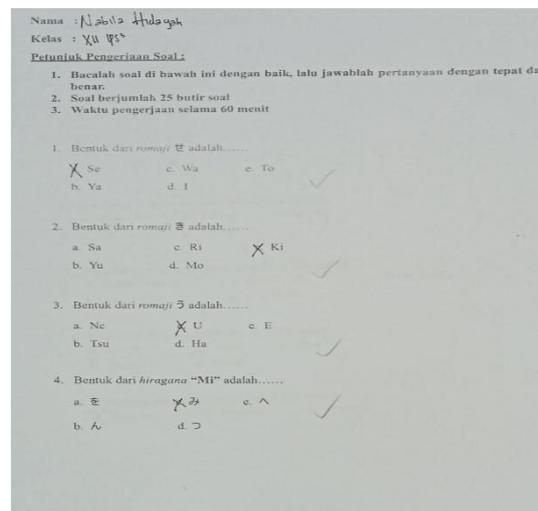
PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian, diketahui bahwa pada indikator 1 (siswa mampu mengidentifikasi *hiragana* dasar あーん (*a-n*) ke dalam *romaji* ataupun sebaliknya dengan tepat) *mean pretest* siswa yaitu 85,71 berada dikualifikasi “baik”. Sedangkan, *mean posttest* yaitu 90,28 berada dikualifikasi “baik sekali”. Berikut gambar lembar jawaban dari *pretest* dan *posttest* siswa terhadap indikator 1.

Gambar 1. lembar jawaban *pretest* siswa (SP-21) terhadap indikator 1

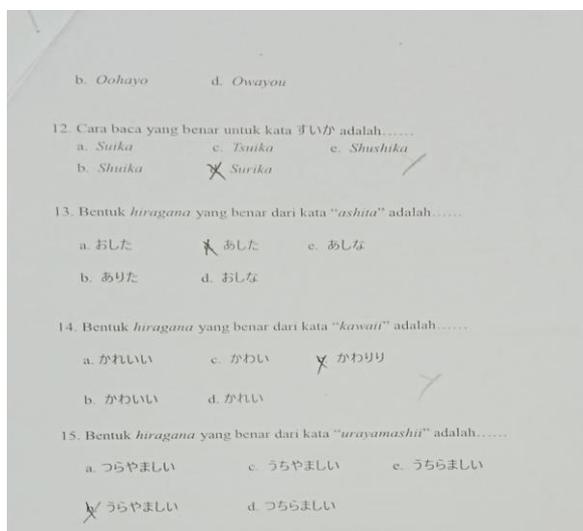


Gambar 2. lembar jawaban *posttest* siswa (SP-21) terhadap indikator 1

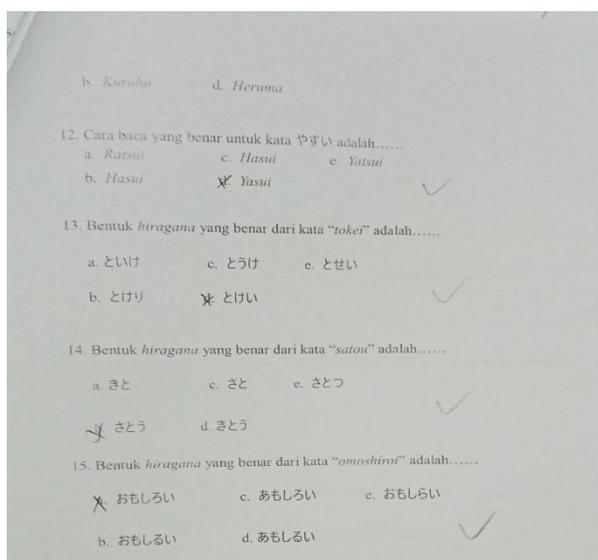


Pada indikator 2 (siswa dapat menentukan dengan tepat bagaimana cara baca kosakata yang terbentuk dari *hiragana* dasar あーん(a-n) ke dalam *romaji* ataupun sebaliknya) *mean pretest* siswa yaitu 77,21 berada dikualifikasi “baik”. Sedangkan, *mean posttest* yaitu 85,37 berada dikualifikasi “baik”. Berikut gambar lembar jawaban dari *pretest* dan *posttest* siswa terhadap indikator 2.

Gambar 3. lembar jawaban *pretest* siswa (SP-18) terhadap indikator 2



Gambar 4. lembar jawaban *posttest* siswa (SP-18) terhadap indikator 2



Pada indikator 3 {siswa bisa dengan benar menuliskan urutan penulisan hiragana dasar あーん(a-n)} *mean pretest* siswa yaitu 50,62 berada dikualifikasi "cukup". Sedangkan, *mean posttest* yaitu 71,25 berada dikualifikasi "lebih dari cukup". Berikut gambar lembar jawaban dari *pretest* dan *posttest* siswa terhadap indikator 3.

Gambar 5. lembar jawaban *pretest* siswa (SP-10) terhadap indikator 3

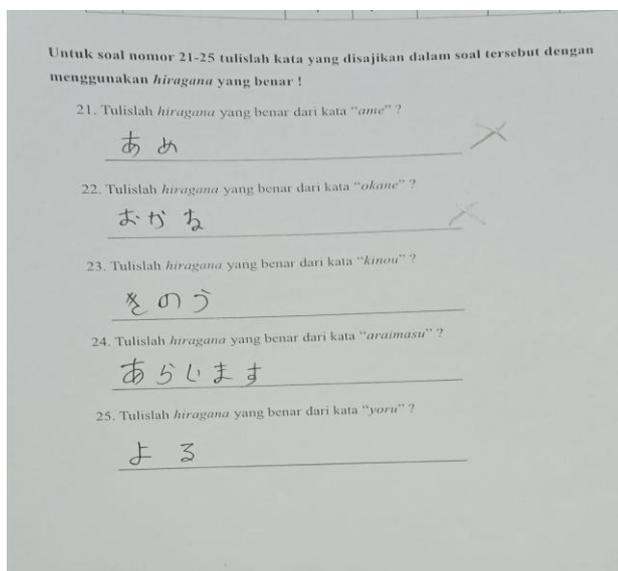
No	Hiragana	Cara Penulisan				
18.	ゆ	㇀	㇁	㇂	㇃	X
19.	る	㇄				
20.	に	㇅	㇆	㇇	㇈	X

Gambar 6. lembar jawaban *posttest* siswa (SP-10) terhadap indikator 3

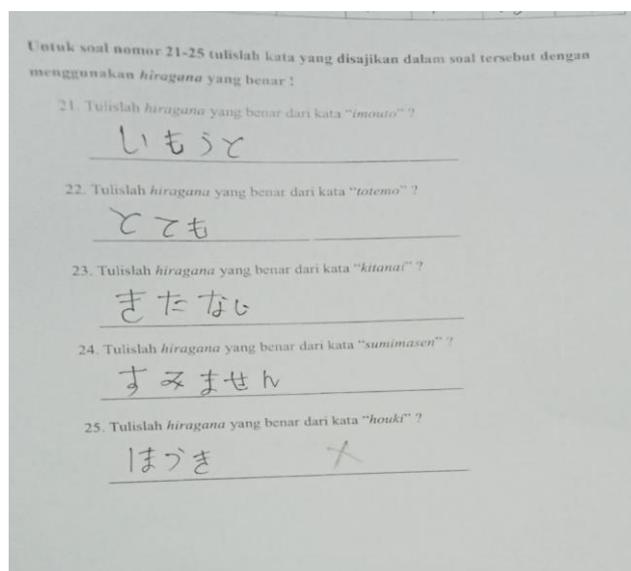
No	Hiragana	Cara Penulisan				
18.	ゆ	㇀	㇁	㇂	㇃	✓
19.	む	㇄	㇅	㇆	㇇	X
20.	ほ	㇈	㇉	㇊	㇋	✓

Pada indikator 4 (siswa bisa dengan benar menuliskan kosakata yang memakai *romaji* ke dalam tulisan *hiragana*) *mean pretest* siswa yaitu 52,5 berada dikualifikasi “cukup”. Sedangkan, *mean posttest* yaitu 70,62 berada dikualifikasi “lebih dari cukup”. Berikut gambar lembar jawaban dari *pretest* dan *posttest* siswa terhadap indikator 4.

Gambar 7. lembar jawaban *pretest* siswa (SP-15) terhadap indikator 4



Gambar 8. lembar jawaban *posttest* siswa (SP-15) terhadap indikator 4



Kemudian, kalau dilihat dari standar KKM > 80, jumlah siswa pada *posttest* yang memenuhi standar KKM berjumlah 19 orang, sedangkan pada *pretest* berjumlah 9 orang. Hal ini menunjukkan bahwa saat menggunakan media *puzzle* siswa mencapai kriteria KKM lebih baik dibandingkan tidak memakai media *puzzle*.

Nilai akhir setelah memakai media *puzzle* dilihat dari hasil *mean* penguasaan *hiragana* siswa pada *pretest* memperoleh 69,75 dengan simpangan baku 16,32. Sedangkan, pada *posttest* memperoleh 81 dengan simpangan baku 13,67. Dari kedua

hasil *mean* penguasaan *hiragana* tersebut, terlihat nilai *mean posttest* lebih baik daripada *pretest*, sehingga analisis data akhir memperlihatkan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$), hingga hipotesis H_1 diterima, hal ini sesuai dengan hipotesis penelitian H_1 : media *puzzle* efektif dalam meningkatkan penguasaan *hiragana* siswa kelas XII IPS SMAN 13 Padang, apabila H_1 diterima jika nilai sig $< 0,05$, sedangkan H_1 ditolak jika nilai sig $> 0,05$.

Kemudian, kalau dibandingkan pada penelitian relevan yang dilaksanakan oleh Ginty (2017) berjudul “Efektivitas Permainan *Puzzle* Kosakata Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang”, *mean* siswa dikelas eksperimen ialah 90,75, dengan nilai maksimum 100, dan nilai minimum ialah 70 poin. Sedangkan, *mean* siswa dikelas kontrol ialah 86,36, dengan nilai maksimum ialah 100, dan nilai minimum ialah 65. Berdasarkan hasil rumus *t-test*, diperoleh $t_{hitung} = 2,087$, sedangkan t_{tabel} untuk $N = 66$ dan derajat kebebasan (db) $N - 2 = 64$ ialah 1,997 dengan taraf signifikansi 5%. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini penggunaan media *puzzle* kosakata juga efektif terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Dengan demikian, berdasarkan analisis pustaka yang sudah dilakukan peneliti, hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa nilai *posttest* mengalami peningkatan dibandingkan nilai *pretest* dan penggunaan media *puzzle* efektif digunakan terhadap penguasaan *hiragana* siswa kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang.

KESIMPULAN

Data pada penelitian ini memperlihatkan penggunaan media *puzzle* efektif meningkatkan penguasaan *hiragana* siswa kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang. Hal tersebut diketahui dari peningkatan hasil belajar siswa, yang mana diketahui *mean posttest* siswa sebesar 81, sedangkan pada *pretest* hanya mencapai 69,75.

Kemudian, terlihat bahwa hasil *posttest* masing-masing indikator mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil *pretest*, yaitu rata-rata *pretest* indikator 1 sebesar 85,71 berada dikualifikasi “baik” dan *posttest* sebesar 90,28 berada dikualifikasi “baik sekali”. Rata-rata *pretest* indikator 2 sebesar 77,21 berada dikualifikasi “baik” dan *posttest* sebesar 85,37 berada dikualifikasi “baik”. Rata-rata *pretest* indikator 3 sebesar 50,62 berada dikualifikasi “cukup” dan *posttest* sebesar 71,25 berada dikualifikasi “lebih dari cukup”. Rata-rata *pretest* indikator 4 sebesar 52,5 berada dikualifikasi “cukup” dan *posttest* sebesar 70,62 berada dikualifikasi “lebih dari cukup”. Selanjutnya, pada hasil uji hipotesis yang menggunakan *paired sampel t-test* menyatakan bahwa penggunaan media *puzzle* terdapat efektivitas yang cukup signifikan terhadap pembelajaran *hiragana* siswa yang dilihat pada nilai sig $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).

REFERENSI

- Adrianto, Refnaldi, Yulia, Nova. (2018). Dampak Metode *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* Terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa Kelas X IPA 2 dan IPA 3 SMA Kartika 1-5 Padang. *Omiyage: Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*.
- Ananda, Yuanita. (2019). Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah Di TK Inti Gugus Tulip III Padang Tahun 2018. *Jurnal Keperawatan Abdurrah*, Vol. 2 No. 2 hal 29-35. Online. <https://jurnal.univrab.ac.id>. Diakses pada 27 Juli 2019.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arni, Rita., & Suciaty, Prisyanti. (2021). *An Analysis of Student's Hiragana Letters Mastery at Japanese for general Purpose Course of Universitas Negeri Padang*. *Google Scholar*. (<https://www.atlantispress.com/proceedings/psshers-20/125958144>). Diakses pada 25 September 2023
- Danasasmita, Wawan. (2009). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: Rizai Press.
- Ginty, Alif Tina. (2017). *Efektivitas Permainan Puzzle Kosakata untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Inoue, T., Georgiou, GK, Muroya, N., Maekawa, H., & Parrila, R. (2017). Prediktor Kognitif Perolehan Literasi Dalam Suku Kata *Hiragana* dan *Kanji* Morfografis. Membaca dan Menulis: *Jurnal Interdisipliner*, 30 (6), 1335-1360.
- Ismail, Andang. (2011). *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Situmorang, Mulkan Andika. (2012). Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana melalui Media Pembelajaran *Puzzle*. *Kode: Jurnal Bahasa*. Vol.1 No.1.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.