

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA JEPANG

Studi Deskriptif Terhadap Siswa Kelas X IIS 1 di SMAN 2 Yogyakarta Tahun
Ajaran 2017-2018 Semester Genap

Ergina Nugraheni, Sonda Sanjaya, S.S, M.Pd., Arsyl Elensyah R.M., M.Pd.
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa,
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

ABSTRAK

Penelitian ini membahas mengenai *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses dan respons pembelajar terhadap penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik sampel yang digunakan adalah *total sampling* atau sampel jenuh. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta tahun ajaran 2017-2018 semester genap sebanyak 32 orang. Teknik pengambilan data menggunakan observasi, angket, wawancara dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang memiliki empat alur, yaitu pertama alur pendahuluan, alur kegiatan inti awal, kegiatan inti akhir, dan penutup. Kesulitan yang dialami pembelajar yaitu ketika mencari pasangan dan membaca huruf (*hiragana*, *katakana*, dan *romaji*) pada media kartu soal dan kartu jawaban. Respons pembelajar mengenai penerapan metode kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang menarik, menyenangkan, dan dapat meningkatkan keaktifan pembelajar. Oleh karena itu, sebagian besar berpendapat bahwa penerapan metode *make a match* cocok digunakan pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.

Kata Kunci: Penerapan, Metode, Kooperatif, *Make A Match*, Bahasa Jepang

A. PENDAHULUAN

Sebuah kegiatan belajar memiliki hubungan yang erat dan tidak terlepas dari peran guru dan peserta didiknya. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) tidak akan berjalan tanpa adanya proses pembelajaran, sedangkan proses pembelajaran juga tidak akan berjalan jika tidak ada metode pembelajaran yang digunakan guru agar proses belajar-mengajar berjalan dengan baik. Menurut Pranowo (2014:258) mengungkapkan bahwa dalam KBM yang dijadikan tempat untuk mengembangkan kompetensi dalam proses pembelajaran adalah materi. Namun, pembelajar tidak mudah menyerap dan memahami informasi dalam materi. Daya serap pikiran pembelajar berbeda-beda, ada yang cerdas, sedang, atau bahkan kurang. Oleh karena itu, dibutuhkan berbagai dukungan (komponen pendukung) untuk mempermudah penyerapan informasi tersebut. Dengan demikian, guru harus mampu menerapkan pendekatan, metode, teknik, dan strategi secara terpadu. Dengan kata lain, keterkaitan antara pendekatan, metode, teknik dan strategi harus menggambarkan alur proses belajar mengajar di kelas.

Proses belajar mengajar di dunia pendidikan erat kaitannya dengan metode atau strategi pengajaran dan pembelajarannya. Proses tersebut berjalan beriringan karena berpengaruh satu sama lain. Menurut Gagne (dalam Huda 2015:3), pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya. Sebuah kegiatan belajar memiliki hubungan antara guru dan peserta didik. Maka, penggunaan strategi dan metode pembelajaran harus mampu mengaktifkan siswa agar terdapat perubahan pada diri siswa dalam KBM, untuk itu strategi dan metode pembelajaran harus dirancang dengan baik agar kegiatan pembelajaran dapat mencapai hasil yang optimal. (Rusman, 2016:379) Dengan pentingnya sebuah pemilihan metode pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar, maka guru harus mampu dan dapat kreatif mungkin dalam memilih dan menerapkan metode yang sesuai dengan pengajaran, khususnya pada pelajaran bahasa asing yaitu bahasa Jepang di sekolah menengah atas yang memiliki Bahasa Jepang sebagai mata pelajarannya.

Pelajaran Bahasa Jepang sendiri masih belum lama ini menjadi sebuah mata pelajaran khusus di sekolah-sekolah baik sekolah tingkat

menengah pertama, maupun sekolah menengah atas. Karena sebelum menjadi mata pelajaran Bahasa Jepang juga menjadi sebuah kegiatan ekstrakurikuler yang diminati oleh peserta didik. Pada bahasa Jepang, metode pembelajaran disebut dengan *kyoujuhou*, adalah bukan semata-mata terpusat pada teknik-teknik pengajaran, namun meliputi berbagai aspek baik teori dasar pengajaran bahasa asing pada umumnya maupun pengajaran bahasa Jepang pada khususnya. Pemilihan metode yang relevan sangat diharapkan dalam pembelajaran bahasa asing, apapun metodenya pada dasarnya proses pembelajaran bahasa menginginkan hasil yang baik dari pembelajar agar terampil, produktif dan reseptif, dan tentu saja dapat mengembangkan kemampuan berbicara, menulis, membaca, dan mendengar pada kemampuan bahasa yang merupakan hal dasar yang harus dimiliki setiap pembelajar bahasa. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sutedi (2011) mengenai proses pembelajaran berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar yang ditentukan oleh beberapa faktor utama, diantaranya: (1) kemampuan guru dalam mengajar; (2) kondisi siswa pada waktu proses belajar mengajar; (3) bahan ajar; dan (4) penggunaan metode pembelajarannya. Dalam pembelajaran bahasa Jepang para pembelajar (siswa) bahasa Jepang dituntut untuk menguasai keempat keterampilan berbahasa, mendengar (*kiku ginou*), berbicara (*hanasu ginou*), membaca (*yomu ginou*), dan menulis (*kaku ginou*).

Dari hasil wawancara dengan salah satu guru bahasa asing yaitu Bahasa Jepang yang mengajar di pelajaran dengan nama mata pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di sekolah SMAN 2 Yogyakarta. Dikarenakan beberapa hal maka pelajaran Bahasa Jepang yang menjadi Bahasa dan Sastra Jepang hanya diajarkan di kelas X, XI dan XII IIS (Ilmu-ilmu Sosial) saja. Beliau juga menerangkan bagaimana para peserta didik selama ini belajar dengan mata pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang yang merupakan mata pelajaran peminatan yang terbilang sedikit, dengan jumlah pembelajar yang tidak kurang dari 100 pembelajar saja.

Maka, agar peserta didik terus tertarik untuk mempelajari bahasa Jepang, adalah tugas guru bagaimana membawakan dan menyampaikan materi kepada siswa dengan baik dan dapat diterima atau tidak, karena salah satu tujuan pengajaran yang diterapkan adalah bagaimana agar siswa selalu

aktif di kelas. Hal ini didukung oleh pendapat seorang ahli bernama Karp dan Yoels (dalam Isjoni, 2013:19) juga menyatakan pendapatnya mengenai strategi yang selalu dan paling sering dilakukan untuk mengaktifkan siswa adalah dengan diskusi kelas. Namun, pada kenyataannya strategi tersebut tidaklah efektif, karena meskipun guru telah mendorong siswa untuk aktif dalam berdiskusi, siswa lebih banyak menjadi penonton saja sedangkan kelas dikuasai oleh beberapa siswa saja.

Melihat permasalahan di atas tampaknya perlu adanya inovasi pembelajaran untuk meningkatkan belajar bahasa Jepang pada peserta didik. Hal ini dapat dilakukan dengan peningkatan pembentukan kelompok-kelompok belajar. Dalam kelompok-kelompok belajar peserta didik bisa bermain sambil belajar dengan teman-temannya. Belajar disini diartikan dengan kegiatan yang menyenangkan yang dapat meningkatkan minat belajar para peserta didik yang tinggi. Maka dari itu, dalam pembelajaran bahasa Jepang perlu menyelipkan permainan agar peserta didik tidak jenuh dan tidak tegang dalam belajar. Salah satu metode pembelajaran yang bersifat menyenangkan adalah metode pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menilai perlunya meneliti tentang penerapan metode kooperatif dengan tipe *make a match* dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang pada siswa kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta, Tahun Ajaran 2017-2018.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2015:58), penelitian deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan, menjabarkan suatu fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual. Sedangkan, penelitian kualitatif adalah penelitian yang datanya bukan berupa angka-angka dan tidak memerlukan pengolahan dengan menggunakan metode statistik. Subjek dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang. Penelitian dilakukan pada siswa kelas X IIS SMAN 2 Yogyakarta tahun ajaran 2017-2018. Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas X IIS SMAN 2

Yogyakarta tahun ajaran 2017-2018 yang keseluruhannya berjumlah 32 orang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *total sampling* atau *sampel jenuh* yang merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota digunakan sebagai sampel, maka peneliti menetapkan sampel di kelas X IIS SMAN 2 Yogyakarta yang diambil sampelnya adalah berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yang pertama adalah menggunakan teknik observasi. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan, peneliti berpartisipasi secara langsung dengan objek penelitian dan menampakkan perannya sebagai *observer* (Creswell, 2016). Observasi dilaksanakan selama tiga kali dimulai pada tanggal 23 April 2018 di ruang kelas X IIS 1, SMAN 2 Yogyakarta. Teknik penelitian yang kedua yaitu menggunakan Teknik Kuesioner (Angket). Pada penelitian ini digunakan Angket Tertutup. Sementara angket dibuat dengan menggunakan Skala *Likert*, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2015). Sedangkan, teknik yang ketiga yaitu teknik wawancara. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik wawancara terstruktur. Pada pelaksanaannya kegiatan wawancara ini dilakukan hanya untuk menambah data yang diperlukan peneliti terkait dengan model pembelajaran kooperatif pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di kelas X IIS 1. Wawancara dilakukan kepada guru dan peserta didik pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang. Teknik Dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2013). Dokumentasi digunakan untuk mencari dan mengumpulkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian, seperti laporan, catatan, materi, buku-buku, dan daftar RPP yang diberikan oleh guru, serta dokumentasi berupa foto-foto kegiatan pembelajaran. Dokumentasi yang diperlukan dalam penelitian ini berupa RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran), materi yang digunakan, dan media yang digunakan yaitu kartu pada model pembelajaran kooperatif *make a match* pada mata pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di kelas X IIS 1 SMAN Yogyakarta. Instrumen penelitian digunakan sebagai alat untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian. Menurut Sutedi (2011: 155) instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan

untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2015) dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen utamanya adalah peneliti sendiri. Peneliti kualitatif sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, dan menafsirkan data serta membuat kesimpulan atas temuannya. Namun, dalam penelitian ini khususnya, untuk memperoleh data peneliti membutuhkan instrumen lain seperti pedoman observasi, angket, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Miles and Huberman (Sugiyono, 2015: 337). Miles and Huberman (1984) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Model analisis data ini dibagi menjadi empat tahapan, yaitu *data collection*, *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

C. Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data yang telah didapat melalui observasi, angket, dan wawancara pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di SMAN 2 Yogyakarta kelas X IIS 1, peneliti menemukan beberapa hasil analisis atas rumusan masalah yang ada di dalam penelitian ini, yaitu.

1. Proses penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.
 - a. Alur pembelajaran pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang secara umum sama di setiap pertemuan, yaitu terdiri dari empat tahap, *pendahuluan*, *kegiatan inti awal*, *kegiatan inti akhir*, dan *penutup*.
 - b. Media yang diperlukan selama kegiatan berlangsung secara umum sama, yaitu LCD, Proyektor, *Slide Power Point*, dan media kartu soal dan kartu jawaban.

- c. Materi yang digunakan pada tiga pertemuan merupakan materi yang sama yaitu satu bab *Houki wa Tana no Yoko Desu* dengan sub tema barang-barang inventaris di kelas.
 - d. Metode pembelajaran *make a match* selalu diterapkan di bagian *kegiatan inti akhir* dalam pembelajaran pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.
 - e. Pada penerapan dengan metode *make a match* terdapat tiga kali pertemuan, dan pada pertemuan ketiga adalah yang paling diminati dan disukai oleh para peserta didik. Selain karena bentuk kartu soal dan kartu jawaban yang dibuat sedikit sulit yaitu dalam bentuk teka-teki dan gambar, setiap peserta didik juga harus mengerjakan soal yang terdapat di kartu mereka masing-masing terlebih dahulu.
2. Respons pembelajar terhadap penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.
- a. Pada pertemuan awal proses KBM pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang yang menggunakan penerapan metode pembelajaran *make a match* tersebut pembelajar belum menunjukkan antusiasme, ketertarikan, dan keaktifan yang besar, namun setelah penerapan metode *make a match* dilakukan pada pertemuan kedua dan ketiga antusiasme, ketertarikan dan keaktifan cukup meningkat.
 - b. Walaupun metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* belum pernah diterapkan pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang sebelumnya, ternyata membuat banyak responden berpendapat bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menarik dan menyenangkan untuk dipelajari.
 - c. Responden juga berpendapat jika metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan belajar dan motivasi belajar peserta didik dalam menyerap materi pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.
 - d. Dalam mengemukakan pendapat, tingkat keakraban dan kerja sama juga lebih tinggi diantara peserta didik satu dengan yang lainnya.
 - e. Di sisi lain, responden juga mengalami kesulitan ketika penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, salah satu kendala

yang dialami yaitu kesulitan ketika membaca huruf *hiragana*, *katakana*, dan *romaji* pada media kartu soal dan kartu jawaban. Kesulitan lain yang dialami yaitu ketika mencari pasangan, walaupun terlihat mudah namun mereka juga harus melakukannya dengan menggunakan dialog atau percakapan berbahasa Jepang dengan waktu yang terbatas.

- f. Pada penerapan metode *make a match* suasana kelas menjadi rileks dan menyenangkan, hal ini dapat dilihat ketika para responden menikmati proses KBM dibantu dengan adanya guru yang memantau, mengarahkan, dan membimbing peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

D. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka pada penelitian ini dapat disimpulkan dalam dua bagian, yaitu mengenai bagaimana proses dan respons peserta didik terhadap penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang, yaitu alur pembelajaran pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang secara umum sama di setiap pertemuan, yaitu terdiri dari empat tahap, *pendahuluan*, *kegiatan inti awal*, *kegiatan inti akhir*, dan *penutup*. Metode pembelajaran *make a match* selalu diterapkan dibagian *kegiatan inti akhir* dalam pembelajaran pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang. Pada pertemuan awal proses KBM pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang yang menggunakan penerapan metode pembelajaran *make a match* tersebut pembelajar belum menunjukkan antusiasme, ketertarikan, dan keaktifan yang besar, namun setelah penerapan metode *make a match* dilakukan pada pertemuan kedua dan ketiga antusiasme, ketertarikan dan keaktifan yang cukup meningkat.

Walaupun metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* belum pernah diterapkan pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang

sebelumnya, ternyata membuat banyak responden berpendapat bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menarik dan menyenangkan untuk dipelajari. Responden juga berpendapat jika metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan belajar dan motivasi belajar peserta didik dalam menyerap materi pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang. Di sisi lain, responden juga mengalami kesulitan ketika penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, salah satu kendala yang dialami yaitu kesulitan ketika membaca huruf *hiragana*, *katakana*, dan *romaji* pada media kartu soal dan kartu jawaban. Kesulitan lain yang dialami yaitu ketika mencari pasangan, walaupun terlihat mudah namun mereka juga harus melakukannya dengan menggunakan dialog atau percakapan berbahasa Jepang dengan waktu yang terbatas.

Oleh karena itu, dengan adanya respon dari para responden tersebut, dapat disimpulkan bahwa berpendapat jika penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* cocok diterapkan pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Guru

- a. Sebuah metode merupakan salah satu hal yang penting dan diperlukan demi berjalannya sebuah pembelajaran. Maka, peran guru sangat diperlukan untuk terus berinovasi dan menemukan metode-metode baru yang lain, salah satunya adalah metode pembelajaran tipe *make a match*.
- b. Pembelajaran menggunakan metode yang sama dalam jangka waktu yang lama memang tidak seharusnya diterapkan secara terus-menerus. Maka peran guru dalam memilih metode dengan materi yang bervariasi sangat diperlukan untuk menghindari kejenuhan.
- c. Metode pembelajaran tipe *make a match* merupakan metode yang memiliki unsur kegiatan yang menyenangkan dan cocok untuk menciptakan keaktifan dan kerjasama peserta didik. Namun,

ketegasan dan kekondusifan juga perlu dilakukan oleh guru agar proses kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi terkendali.

2. Bagi Peneliti

- a. Pada proses pengambilan data melalui observasi, peneliti merasa kesulitan ketika harus menyesuaikan jadwal mengajar guru di sekolah yang mengajar pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang, dikarenakan jadwal yang sering berubah dan bersamaan dengan acara kelulusan di sekolah yang mengakibatkan suasana pembelajaran di kelas menjadi terganggu. Oleh karena itu, pada penelitian selanjutnya diharapkan antara peneliti dengan guru harus ada komunikasi yang lebih intensif.
- b. Pada proses pengambilan data melalui wawancara, peneliti merasa kesulitan ketika harus mewawancarai setiap peserta didik yang jumlahnya sebanyak 32 orang. Hal ini membuat peneliti merasa kesulitan ketika dalam proses analisis data dan menyimpulkan hasilnya, dikarenakan walaupun jawaban yang diberikan secara umum terlihat sama, namun alasannya sangat banyak dan berbeda-beda. Maka, untuk penelitian selanjutnya diharapkan peneliti dapat bertindak lebih tegas dalam memilih subyek agar memudahkan peneliti dalam pengambilan dan pengolahan data wawancara.
- c. Penelitian menggunakan penerapan metode pada sebuah pelajaran memang sudah banyak diteliti. Namun, penelitian penerapan menggunakan metode khususnya metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran asing seperti bahasa Jepang masih jarang diteliti. Sehingga diharapkan pada penelitian selanjutnya, penelitian yang menggunakan sebuah penerapan metode pembelajaran pada pelajaran Bahasa Jepang juga dapat dilanjutkan ke dalam penelitian eksperimen yang meneliti tentang keefektifan penerapan metode *make a match* dengan menggunakan metode-metode penerapan yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, John W. 2016. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. 2015. *Metode-Metode Guru dan Pembelajaran (Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2013. *Pembelajaran Kooperatif (Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pranowo. 2014. *Teori Belajar Bahasa untuk Guru Bahasa dan Mahasiswa Jurusan Bahasa*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Prayogi, Gusti Gagah Noor. 2017. *Penggunaan Media Komik Nihonjin No Shiranai Nihongo dalam Pembelajaran Chuukyuu Dokkai pada Mahasiswa Tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2016-2017*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
- Rusman, 2016. *Seri Manajemen Sekolah Bermutu (Model-Model Pembelajaran Pengembangan Profesionalisme Guru) Edisi Dua*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, Dedi. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang (Panduan bagi Guru dan Calon Guru dalam Meneliti Bahasa Jepang dan Pengajarannya) 日本語教育・日本語学リサーチマニユアル*. Bandung: UPI Press dan Humaniora Utama Press.