MULTIMEDIA INTERAKTIF "*KATANA LEARNING* 3" SEBAGAI MEDIA AJAR ALTERNATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG UNTUK TINGKAT SMA/SEDERAJAT

(Buku Pelajaran Bahasa Jepang Sakura Jilid 2 Bab 35 – bab 40).

Oleh :

Mutiara Dwi Cipta Kersana

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Jepang dengan menggunakan metode konvensional atau metode ceramah apabila dilakukan secara terus-menerus akan mengakibatkan kejenuhan dan bosan. Selain itu dengan metode konvensional siswa sering lupa apa yang telah dijelaskan oleh guru, monoton dan timbul kekakuan (pasif).

Dalam penelitian ini dibahas mengenai pembuatan media pembelajaran interaktif bahasa Jepang untuk tingkat SMA/Sederajat. Sampel pada penelitian ini adalah Sembilan orang guru bahasa Jepang se-Bandung. Penelitian dilakukan selama enam bulan mulai dari awal bulan Februari sampai dengan minggu ke dua bulan Juli dimulai dari proses pembuatan media sampai dengan penulisan laporan penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan responden mengenai media "Katana Learning 3" baik dari segi tampilan maupun isi, mencari tahu minat dari responden untuk menggunakan media ini, dan apakah media ini dapat digunakan sebagai media ajar alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA/Sederajat. Dari hasil kuisioner yang diberikan kepada responden, diketahui bahwa tampilan dan isi media sudah baik. Kemudian keseluruhan responden berminat untuk menggunakan media ini sebagai media ajar alternatif pembelajaran bahasa Jepang.

Dengan jumlah kriterium sebesar 533, "Katana Learning 3" dapat dinyatakan sebagai multimedia interaktif karena sudah memenuhi kriteria multimedia interaktif, dan juga dapat digunakan sebagai media ajar alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang untuk tingkat SMA/Sederajat.

Kata Kunci : Media, Pembelajaran Bahasa Jepang dan *Katana learning 3*

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja (Arsyad, 2013:1). Proses belajar dapat dilakukan dengan cara memperoleh pengetahuan baru dari membaca buku, membaca surat kabar, menonton berita, menonton film dan media lainnya. Sedangkan proses belajar di kelas bukan hanya transfer ilmu dari guru ke siswa tetapi dapat juga dengan cara memperoleh ilmu dari teman, dan juga lingkungan sekitar sekolah. Proses belajar akan lebih menarik minat para pelajar untuk belajar dengan adanya media pembelajaran. Karena alat yang menunjang proses belajar mengajar adalah dengan adanya media pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Arsyad (2013:2) media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Sedangkan Sudjianto (2010:84) mengungkapkan bahwa media pembelajaran untuk pembelajaran apapun termasuk pembelajaran keterampilan berbahasa Jepang, merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mutlak diperlukan dan keberadaannya tidak dapat diabaikan selama melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa proses belajar mengajar untuk pembelajaran apa pun termasuk pembelajaran bahasa membutuhkan media pembelajaran sebagai penunjang proses belajar mengajar tersebut. Karena dalam proses belajar mengajar ada dua hal penting yang tidak terpisahkan yaitu, metode pembelajaran dan media pembelajaran.

Pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Jepang dengan menggunakan metode konvensional atau metode ceramah apabila dilakukan secara terus-menerus akan mengakibatkan kejenuhan dan bosan. Selain itu dengan metode konvensional siswa sering lupa apa yang telah dijelaskan oleh guru, monoton dan timbul kekakuan (pasif). Arsyad (2013:2) mengungkapkan bahwa para guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Karena metode pembelajaran yang dipilih akan berpengaruh pada media ajar yang akan digunakan. Media pembelajaran

ada berbagai macam, baik media *audio, visual*, maupun *audiovisual*. Menurut Djamarah (2010:124) berdasarkan jenisnya media terbagi atas media *auditif, visual*, dan *audiovisual*. Berdasarkan daya liputnya terbagi atas daya liput luas, terbatas dan individual. Sedangkan berdasarkan pembuatannya terbagi atas media sederhana dan kompleks.

Dengan berkembangnya teknologi dewasa ini, banyak yang memanfaatkan teknologi untuk membuat media ajar interaktif untuk menarik minat belajar siswa. Salah satunya adalah dengan menggunakan teknologi berbasis komputer. Media pembelajaran tersebut ada yang berupa *audio, visual*, maupun *audio-visual*. Cara pemakaian komputer dengan CAI (*Computer Assisted Instruction*) yaitu pemakaian komputer dalam situasi belajar-mengajar di mana siswa melakukan kegiatan belajar berdasarkan *software* yang dibuat untuk siswa yang ditunjukkan oleh komputer (Sudjianto, 2010:95). Dengan kemajuan tersebut, guru dituntut untuk lebih kreatif membuat media ajar yang lebih menarik.

Pada penelitian terdahulu yang sama-sama menggunakan buku sakura sebagai acuan dalam pembuatan media ajar. Seperti penelitian pada tahun 2010 yang dilakukan oleh Pebriani meneliti tentang kosakata, kemudian pada tahun 2013 Anggela meneliti *gesture* dalam mempelajari verba *doushi*, dan pada tahun 2012 Apriyanti meneliti tentang *bunpou* dan lain sebagainya. Penelitian-penelitian tersebut hanya membahas satu pokok bahasan, sedangkan kondisi di SMA khususnya, belajar bahasa Jepang semua pokok bahasannya digabungkan, seperti kosakata, *bunpou*, percakapan, dan lain-lain.

Dengan dilatarbelakangi kondisi diatas, timbul pemikiran penulis untuk membuat sebuah media ajar pembelajaran bahasa Jepang yang bisa menjadi alternatif dalam membantu proses belajar mengajar di SMA/sederajat dengan mencakup beberapa pokok bahasan. Media ajar ini penulis namakan *Katana Learning* 3. *Katana Learning* 3 merupakan lanjutan dari *Katana Learning* 1 dan *Katana Learning* 2. *Katana Learning* sendiri merupakan gabungan dari nama-nama peneliti (pembuat) *Katana Learning* yang terdiri atas tiga orang yaitu, peneliti sendiri dan dua rekan peneliti yaitu Erzsa Gartika dan Refa Novita Pramesty. Materi dalam media ajar *Katana Learning* 3 bersumber dari Buku Pelajaran Bahasa Jepang 2 Sakura bab 35-40, yang merupakan buku utama/bahan ajar utama dalam pengajaran bahasa Jepang di SMA/sederajat.

Dalam pembuatan *Katana Learning* 3 ini penulis menggunakan beberapa *software* pendukung seperti *Adobe Flash Profesional CS5* dan *Adobe Photoshop CS*5. *Adobe Flash Profesional CS5* adalah sebuah program multimedia dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi pecinta desain dan animasi-animasi interaktif seperti *game*, animasi kartun, film dan lain sebagainya. Penulis menggunakan *software* ini untuk membuat animasi *audio-visual* agar proses pembelajaran lebih menarik minat belajar siswa. Sedangkan dengan *Adobe Photoshop CS*5 penulis akan membuat gambar dan efek gambar yang digunakan pada media.

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan metode *research and development* (R&D) atau metode penelitian dan pengembangan. Sugiyono (2013:297) mengungkapkan bahwa metode *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Dalam penelitian menggunakan metode ini ada beberapa langkah yang harus ditempuh dan memerlukan waktu yang lama. Berikut ini langkah-langkah penelitiannya: (a) potensi dan masalah; (b) pengumpulan data; (c) desain produk; (d) validasi desain; (e) revisi desain; (f) uji coba produk; (g) revisi produk; (h) uji coba pemakaian; (i) revisi produk; dan (j) produksi masal. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013:297) bahwa penelitian R&D ini bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years)*. Telah disebutkan sebelumnya juga bahwa penelitian menggunakan metode *research and development* (R&D) ini menguji keefektifitasan suatu produk dan sudah melalui langkah-langkah penyempurnaan.

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini bagi penulis sendiri adalah untuk mengaplikasikan ilmu komputer dan bahasa Jepang yang penulis dapatkan selama proses perkuliahan dalam pembuatan media ajar pembelajaran bahasa Jepang. Bagi Pengajar Bahasa Jepang di SMA/Sederajat penulis berharap multimedia ini dapat menjadi media yang dapat membantu proses belajar mengajar agar menjadi lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan. Sedangkan bagi pembaca penulis berharap bagi peminat bahasa Jepang media pembelajaran ini dapat berguna untuk membantu pembelajaran bahasa Jepang yang tidak membosankan dan termotivasi untuk belajar bahasa Jepang.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Karakteristik Multimedia dalam Proses Belajar Mengajar

Menurut Daryanto (2013:53) sebagai salah satu komponen pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristiknya. Berikut karakteristik multimedia pembelajaran :

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasikan respon pengguna dan,
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa.

2. Media Pembelajaran

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Arsyad, 2013:2)

Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2012:58) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, tv, buku, Koran, majalah, dan sebagainya.

Sedangkan Djamarah (2010:124-126) mengungkapkan bahwa media terbagi atas :

a. Media dilihat dari jenisnya terbagi atas :
    1. Media *auditif*
    2. Media *visual*
    3. Media *audiovisual*
b. Dilihat dari daya liputnya terbagi atas :
    1. Media daya liput luas dan serentak.
    2. Media daya liput terbatas ruang dan tempat.
    3. Media untuk pengajaran individual.

c. Dilihat dari pembuatannya terbagi atas :
    1. Media sederhana.
    2. Media kompleks.

Sudjianto mengemukakan (2010:85)

> Media pembelajaran merupakan berbagai macam benda, alat, atau komponen yang dapat dilihat, dibaca, didengar, dirasakan, atau diraba dengan panca indera manusia yang digunakan di dalam kegiatan pembelajaran untuk memberikan rangsangan atau motivasi bagi pembelajar agar dapat berfikir, menaruh perhatian, atau menaruh minat yang lebih dalam terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Bagi guru media pembelajaran merupakan piranti yang sangat ampuh agar proses transformasi pengetahuan yang diselenggarakannya berjalan lebih mudah dan lebih baik.

AECT dalam Sanjaya (2012:58) mengungkapkan bedanya media dan media pembelajaran terletak pada pesan atau isi yang ingin disampaikan. Artinya alat apa pun itu asal berisi tentang pesan pendidikan termasuk ke dalam media pendidikan atau media pembelajaran.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Berikut ini beberapa manfaat dari media pembelajaran menurut Sudjianto (2010:86-87) :

1. Memperjelas pesan yang akan disampaikan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata atau tulisan belaka)
2. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indra.
3. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik.
4. Memberikan rangsangan yang sama, pengalaman dan presepsi yang sama.

Sedangkan Djamarah (2010:121) mengungkapkan manfaat/fungsi media adalah sebagai berikut :

1. Media sebagai alat bantu pembelajaran
2. Media sebagai media sumber belajar

4. Adode Flash CS5

Adobe Flash Profesional CS5 merupakan program animasi 2D animasi berbasis vektor, yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk membuat berbagai animasi. Misalnya animasi kartun, web, movie, presentasi, Company Profile, e-card dan bahkan game-pun dapat di buat dengan software flash ini (Madcoms, 2011:2).

Flash CS5 merupakan penyempuranaan versi sebelumnya yang mempunyai keunggulan sudah dapat diaplikasikan pada teknologi yang berbasis *android*. Dari segi penampilan pun lebih menarik.

5. Adobe Photoshop CS5

Adobe photoshop atau sering disebut dengan *photoshop* merupakan salah satu *software* atau perangkat lunak standar professional untuk pengolahan foto atau gambar (*image*) yang terintegrasi dengan aplikasi *web tool* (Adobe Image Ready) yang dibuat oleh Adobe Systems (Kuncikom, 2012:5)

Dengan *adobe photoshop* kita dapat memperbaiki dan mempercantik foto yang ingin kita cetak dengan menambahkan beberapa efek dalam foto tersebut, sehingga foto yang biasa akan menjadi sebuah foto dengan tampilan yang berbeda.

CS merupakan singkatan dari *Creative Suite*. Photoshop CS5 adalah versi terbaru dari program Adobe photoshop sebelumnya yaitu CS4. Dengan tampilan dan fitur baru dan merupakan penyempurnaan versi sebelumnya.

Sama halnya dengan *Flash*, pada *Photoshop* pun terdapat tabulasi dokumen, menu bar, nama panel, lembar kerja, dan juga *tool box*.

6. Buku Sakura Jilid 2

Buku Sakura Jilid 2 merupakan buku pelajaran bahasa Jepang yang diterbitkan atas kerjasama Japan Foundation dan Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Manajemen Dikdasmen Kementerian Pendidikan Nasional RI. Buku sakura jilid 2 ini diperuntukan untuk siswa SMA/Sederajat kelas XI.

PEMBAHASAN

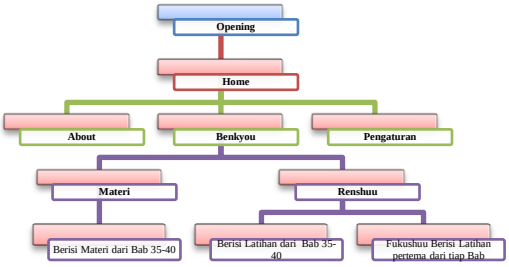
Dalam proses pembuatan media, penulis menggunakan *software Adobe Flash CS5* dan *Adobe Photoshop CS5* sebagai *software* pendukung.

a. Proses Perancangan Media Interaktif "*Katana Learning* 3"

Pertama-tama penulis membuat kerangka media, yaitu sebagai berikut :

Bagan 4.1

Kerangka Awal Media



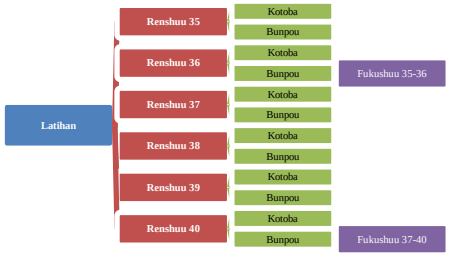
Bagan 4.2

Isi Materi



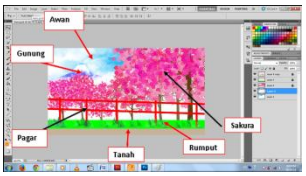
Bagan 4.3

Isi Latihan

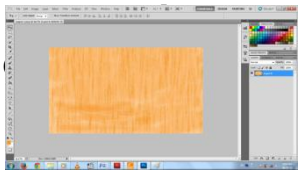


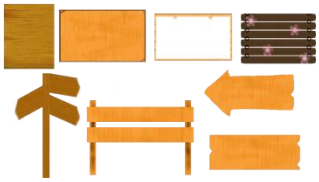
a) Pembuatan Media

1. Membuat Desain Media



Gambar 4.1





Keterangan :

Gambar 4.1 *Background* Tema *Haru* untuk Menu *Home*, *About*, dan Pengaturan

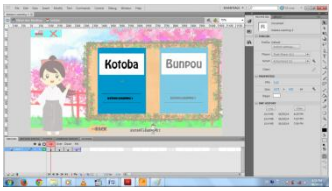
Gambar 4.2 *Background Button*

Gambar 4.3 Hasil dari *Background Button*

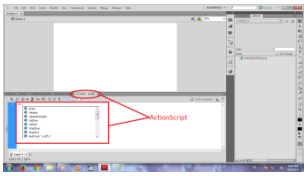
2. Membuat Animasi
3. Pemrograman
4. Mengekspor media



Gambar 4.4 Animasi *Home*



Gambar 4.5 *Button*



Gambar 4.6 *ActionScript*

a. Cara Pemakaian Media Interaktif *"Katana Learning 3"*

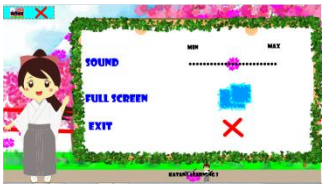
1. Buka CD media *"Katana Learning 3"* kemudian pilih yang berformat (.exe) bagi yang tidak mempunyai program *flash*. Tetapi bagi yang memiliki program *flash* bisa memilih (.swf) atau (.exe).
2. Kemudian klik dua kali maka akan muncul media seperti berikut ini :


Click here
Sastra Jepang UNIKOM


Start


ABOUT
BENKYOU
PENGATURAN


KATANA LEARNING 2
PEMBIMBING
PROFIL
THANK'S TO

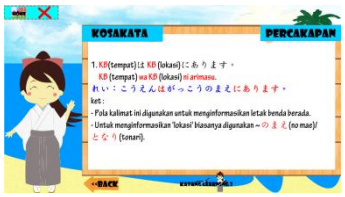

MIN
MAX
SOUND
FULL SCREEN
EXIT

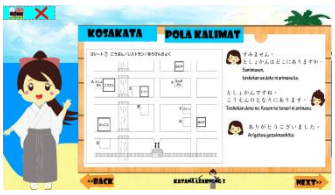

MATERI
LATIHAN


BAB 35 YUUBINKYOKU WA DOKO NI ARIMASU KA
BAB 36 DONNA MACHI.DONNA TOKORO
だい37かどうぶつがすきです
BAB 38 SHUMI WA NAN DESU KA
BAB 39 DONNA GAIKOKU-GO GA DEKIMASU KA
BAB 40 PINPON GA TOKUI DESU
<<BACK

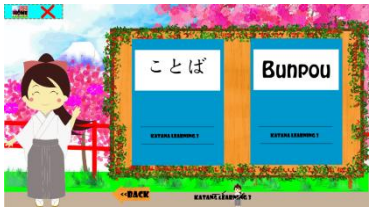

ことば
POLA KALIMAT
PERCAKAPAN
<<BACK


POLA KALIMAT
PERCAKAPAN
バンや
Katoe-ya
Gakkou
Hon-ya
Byouin
Ginkou
Yuubinkyoku
Kouen
Gasoninutando
Kissaten
Mosuku
Kyoukai
Otera
BAKERY
<<BACK


KOSAKATA
PERCAKAPAN
1. KB(tempat)は KB (lokasi)にあります。
KB (tempat) wa KB (lokasi) ni arimasu.
れい：こうえんはがっこうのまえにあります。
ket :
- Pola kalimat ini digunakan untuk menginformasikan letak benda berada.
- Untuk menginformasikan 'lokasi' biasanya digunakan – のまえ (no mae)/
となり (tonari).
<<BACK


KOSAKATA
POLA KALIMAT
<<BACK
NEXT>>

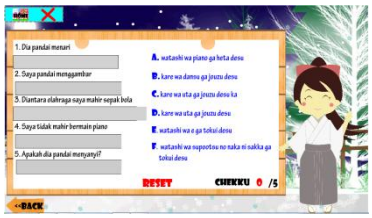

Latihan Bab 35
Latihan Bab 36
Latihan Bab 37
Latihan Bab 38
Latihan Bab 39
Latihan Bab 40
Fukushuu Bab 35-36
Fukushuu Bab 37-40
<<BACK


ことば
Bunpou
<<BACK


DAI 37 RENSHUU SONO 1
Pilihlah jawaban yang benar
MULAI>>
<<BACK

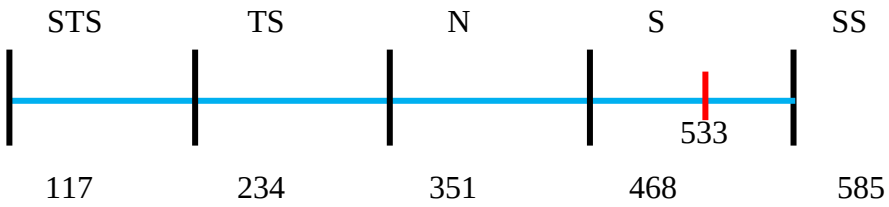

テニス
バドミントン
バスケットボール
バレーボール


Benar 9
Salah 1
Nilai
90
<<BACK
NEXT>>


1. Dia pandai menari
2. Saya pandai menggambar
3. Diantara olahraga saya mahir sepak bola
4. Saya tidak mahir bermain piano
5. Apakah dia pandai menyanyi?
A. watashi wa piano ga heta desu
B. kare wa dansu ga jouzu desu
C. kare wa uta ga jouzu desu ka
D. kare wa uta ga jouzu desu
E. watashi wa e ga tokui desu
F. watashi wa supootsu no naka ni nakka ga tokui desu
RESET
CHEKKU 0 /5
<<BACK

b. Tanggapan Responden Terhadap Media Interaktif *"Katana Learning 3"*

Setelah jawaban kuisioner dijabarkan satu persatu kriterium kuisioner tabel 4.1 dimasukan pada *rating scale.* Apabila nilai kriterium maksimal adalah 585 dengan nilai tertinggi adalah 5 (apabila semua responden menjawab "SS") di kali dengan jumlah pertanyaan sebanyak 13 dan dikali jumlah responden sebanyak 9 orang, maka nilai *rating scale* berada pada posisi :



Angka 533 tersebut menunjuk pada interval setuju dan sangat setuju, karena lebih mendekati sangat setuju, maka menurut hasil data kuesioner yang telah terkumpul, **"*Katana Learning 3*" dapat dikatakan sebagai media interaktif pembelajaran Bahasa Jepang untuk tingkat SMA/Sederajat, dan juga dapat dijadikan sebagai media ajar alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang untuk tingkat SMA/sederajat** karena telah memenuhi karakteristik media dalam multimedia pembelajaran yang diutarakan oleh Daryanto (2013:53) bahwa karakteristik media pembelajaran harus memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual, bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasikan respon.

Selain itu berdasarkan angket terbuka sebanyak 100% (seluruh) responden menyatakan berminat untuk menggunakan media *Katana Learning 3* pada pembelajaran bahasa Jepang karena media *Katana Learning 3* ini menarik dan dapat menarik minat siswa.

Adapun saran yang diberikan oleh responden untuk perbaikan media adalah sebagai berikut:

1. Huruf lebih kontras dengan *background*.
2. Memperbanyak soal latihan.
3. Kalimat pada percakapan (*kaiwa)* lebih praktis.
4. Memasukan gambar pada soal latihan.

5. Memasukan *audio* untuk kosakata dan kaiwa.

pengguna dan, bersifat mandiri dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut ini :

1. Dalam proses pembuatan media "Katana Learning 3", terdapat tujuh langkah pembuatan, yaitu : (a) menggunakan *software Adobe Flash CS5* dan *Adobe Photoshop CS5*; (b) membuat rancangan media; (c) membuat desain media di *Adobe Photoshop CS5*; (d) mengimport desain ke *Adobe Flash CS5*; (e) menata dan membuat animasi; (f) pemograman; dan (g) mengekspor media ke dalam format (.exe) dan (.swf). sedangkan dalam porses pengoperasian terdapat tiga langkah, yaitu : (a) buka cd pada windows explorer; (b) pilih yang berformat (.exe) atau (.swf); dan (c) klik dua kali pada format yang telah dipilih tersebut dan media secara otomatis dapat berjalan.
2. Berdasarkan tanggapan responden mengenai media "*Katana Learning 3*" ini secara keseluruhan memiliki tanggapan yang positif, baik dari segi tampilan media dan manfaat medianya. Dengan jumlah kriterium sebesar 533, "*Katana Learning 3*" dapat dikatakan sebagai media interaktif pembelajaran Bahasa Jepang untuk tingkat SMA/Sederajat, dan juga dapat dijadikan sebagai media ajar alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang untuk tingkat SMA/sederajat. Namun dalam media ini masih terdapat kekurangan, yaitu beberapa tampilan teks ada yang kurang besar dan pada bagian kosakta juga percakapan tidak ada audio untuk cara pengucapannya/pelafalan.

5.1 Saran

1. Bagi Pengajar

   Bagi para pengajar diharapkan dapat memanfaatkan media "*Katana Learning 3*" ini untuk membantu proses pembelajaran bahasa Jepang agar dapat menarik minat belajar siswa juga menjadikan pembelajaran bahasa Jepang tidak monoton.

2. Bagi Pembelajar

   Diharapkan dengan adanya media "*Katana Learning 3*" ini dapat membantu para pelajar dalam belajar dan lebih bersemangat mempelajari bahasa jepang.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Agar media "*Katana Learning 3*" menjadi lebih baik lagi, maka penulis berharap pada para peneliti selanjutnya dapat mengambangkan lagi media "*Katana Learning 3*" baik dari segi konten maupun materi pembelajarannya. Seperti dalam segi materi dapat menambahkan aspek kebahasaan mendengarkan (*choukai*) agar unsur kebahasaannya lengkap.

DAFTAR RUJUKAN

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2008. Jakarta: PT Gramedia.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media.

Kuncikom. 2012. *Langsung Bisa Adobe Photoshop CS5*. Jakarta: PT Niaga Swadaya.

Madcoms. 2011. *Pasti Bisa! Belajar Sendiri Adobe Flash Pro CS5*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Media Group.

Sudjianto. 2010. *Metodologi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Jepang*. Bekasi: Kesaint Blanc.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. Bandung : Alfabeta.

Sutedi, Dedi. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung : Upi Press dan Humaniora Utama Press.

Tn. *Pengertian, Manfaat, Jenis, dan Pemilihan Media Pembelajaran*. [Online]. Tersedia: http://www.asikbelajar.com/2013/09/pengertian-manfaat-jenis-dan-pemilihan.html [27 Maret 2014].