

**THE EFFECTIVENESS OF COOPERATIVE LEARNING METHODS
TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) IN HIRAGANA
LETTER LEARNING CLASS XI STUDENTS OF PEKANBARU
TIGAMA VOCATIONAL SCHOOL**

Shelti Atriani, Mangatur Sinaga, Zuli Laili Isnaini

Email: shelti.astriani9526@student.unri.ac.id, mangatur.sinaga83162@gmail.com,
isnaini.zulilaili@gmail.com
No.Hp 085272830078

Students of Japan Study Program
Departement of Education Language and Art
Faculty of Teachers Training and Education
Universitas Riau

Abstract : *This study aims to determine the level of ability to read hiragana letters of class XI student of Pekanbaru TIGAMA vocational school before and after the cooperative learning method type teams games tournament. The sample of the research is the second grade (class XI) students of Pekanbaru TIGAMA Vocational school which consists of 16 students. Data collection was carried out by using test technique. The test given consists of 25 objective questions and 5 essay items. This study applied two tests, namely pretest and posttest. The average value of the results of the pretest obtained by students was 30.25 and the posttest average increased 45.19 becoming 75.44. Thus, there was a significant effect on the ability level of the second grade students of Pekanbaru TIGAMA Vocational School to write and read hiragana letters after applying the cooperative learning method type teams games tournament.*

Key Words: *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament*

**EFEKTIVITAS METODE COOPERATIVE LEARNING
TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
DALAM PEMBELAJARAN HURUF HIRAGANA
SISWA KELAS XI SMK TIGAMA PEKANBARU**

Shelti Atriani, Mangatur Sinaga, Zuli Laili Isnaini

Email:shelti.astriani9526@student.unri.ac.id, mangatur.sinaga83162@gmail.com,
isnaini.zulilaili@gmail.com
No.Hp 085272830078

Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan menulis dan membaca huruf hiragana siswa kelas XI SMK TIGAMA Pekanbaru sesudah penerapan metode Cooperative Learning Type Teams Games Tournament. Penelitian ini menggunakan eksperimen one group pretest posttest design. Objek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK TIGAMA Pekanbaru yang terdiri dari 16 orang siswa kelas eksperimen. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes. Tes yang diberikan terdiri dari 25 butir soal objektif dan 5 butir soal essay. Penelitian ini diterapkan dua tes, yaitu pretest dan posttest. Rata-rata nilai hasil pretets yang diperoleh siswa adalah 30,25 dan rata-rata posttest mengalami peningkatan sebesar 45,19 menjadi 75,44. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan terhadap tingkat kemampuan menulis dan membaca huruf hiragana sesudah menerapkan metode Cooperative Learning Type Teams Games Tournament siswa kelas XI SMK TIGAMA Pekanbaru dalam pembelajaran.

Kata kunci: Cooperative Learning Type Teams Games Tournament

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang dikatakan sebagai bahasa yang kaya dengan huruf tetapi miskin dengan bunyi, karena hanya memiliki lima buah vokal dan konsonan yang diikuti oleh vokal tersebut dalam bentuk suku kata terbuka. Jumlah suku kata (termasuk bunyi vokal) dalam bahasa Jepang 102 buah, tidak ada suku kata tertutup atau yang diakhiri dengan konsonan kecuali bunyi /n/. Dengan keterbatasan bunyi seperti ini bagi penutur, selain penutur bahasa Jepang akan sulit mempelajari bahasa dan bunyi vokal yang dipanjangkan sampai dua ketukan, serta aksen yang berfungsi sebagai pembeda arti (Dedi Sutedi, 2011).

Huruf hiragana dan katakana sering disebut sebagai huruf kana. Hiragana digunakan untuk menulis kata-kata yang berasal dari Jepang asli, sedangkan katakana digunakan untuk menulis kosakata yang berasal dari negara selain Jepang. Kanji adalah huruf yang melambangkan makna dan mempunyai dua cara baca yaitu kunyomi dan onyomi. Romaji adalah huruf alphabet yang kita ketahui. Contoh masing-masing huruf di atas adalah sebagai berikut kata *gohan* yang ditulis dengan huruf romaji. Menjadi ごはん, bila ditulis menggunakan huruf hiragana dan menjadi ゴハン, ditulis dengan huruf katakana, sedangkan menjadi 御飯, jika ditulis dengan huruf kanji.

Pendidikan bahasa Jepang diselenggarakan dari sekolah tingkat menengah atas (SMA) sampai tingkat perguruan tinggi. Pada kegiatan belajar bahasa Jepang, tidak sedikit siswa SMA maupun mahasiswa mengalami kesulitan belajar. Pada penjelasan sebelumnya disebutkan orang yang belajar bahasa Jepang mungkin menemukan kesulitan dalam menguasai empat aspek pembelajaran bahasa. Secara umum kesulitan itu muncul dari segi materi seperti penulisan huruf hiragana, katakana dan kanji, penggunaan pola kalimat, perbendaharaan kosakata dan lain-lain (Restoeningroem, 2011).

Metode pembelajaran yang banyak dilakukan oleh para guru di sekolah-sekolah adalah dengan metode ceramah, begitu pula di SMK TIGAMA Pekanbaru, masih menggunakan metode ceramah dan hafalan dalam pencapaian hasil belajar. Akibatnya, dalam proses pembelajaran bahasa Jepang, siswa kurang memiliki semangat, merasa ngantuk dan jenuh, serta hasil belajar bahasa Jepang masih sangat kurang. Penulis memilih hiragana karena terdapat masalah hasil belajar yang kurang memenuhi kriteria kelulusan, serta proses pembelajaran yang hanya mementingkan hapalan dan jarang menerapkannya dalam bentuk teks atau tulisan.

Meskipun katakana dan kanji dikenalkan tetapi penelitian ini hanya pada keefektifan pembelajar hiragana karena lebih banyak digunakan pada kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan latar belakang, penulis akan melakukan penelitian dengan judul Efektivitas Metode *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* dalam Pembelajaran Huruf Hiragana Siswa Kelas XI SMK TIGAMA Pekanbaru.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu berapakah tingkat kemampuan menulis huruf hiragana siswa kelas XI SMK Tigama Pekanbaru dan berapakah tingkat kemampuan membaca huruf hiragana siswa kelas XI SMK Tigama Pekanbaru.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca huruf hiragana siswa kelas XI SMK Tigama Pekanbaru dan untuk mengetahui tingkat kemampuan menulis huruf hiragana siswa kelas XI SMK Tigama Pekanbaru.

LANDASAN TEORI

Slavin dalam Isjoni (2009) pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 5 orang dengan struktur kelompok heterogen. Sedangkan menurut Sunal dan Hans dalam Isjoni (2009) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada siswa agar bekerja sama selama proses pembelajaran.

Selanjutnya Stahl dalam Isjoni (2009) menyatakan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan belajar siswa lebih baik dan meningkatkan sikap saling tolong-menolong dalam perilaku sosial. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Sugiyanto, 2010).

Anita Lie (2007) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada lima unsur dasar pembelajaran *cooperative learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif dengan benar akan menunjukkan pendidik mengelola kelas lebih efektif.

Johnson dalam Anita Lie (2007) mengemukakan dalam model pembelajaran kooperatif ada lima unsur yaitu: saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses kelompok. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah model pembelajaran yang menekankan pada saling ketergantungan positif antar individu siswa, adanya tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi intensif antar siswa, dan evaluasi proses kelompok (Arif Rohman, 2009).

Metode pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) atau pertandingan permainan tim, dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keith Edward (1995), pada metode ini siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu sosial, maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan kurang tajam, dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esai atau kinerja (Nur dan Wikandari, 2000)

METODOLOGI

Penelitian termasuk penelitian weak eksperimen dengan *one group pretest posttest design*. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding namun sudah menggunakan tes awal sehingga besarnya efek atau pengaruh penggunaan metode *cooperative learning type tim games tournament* dapat diketahui secara pasti. Subjek penelitian terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa sebelum diberikan pelajaran huruf hiragana dengan menggunakan metode *cooperative learning type teams games tournament*.

Sugiyono (2009) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi pada penelitian ini adalah siswa SMK Tigama Pekanbaru kelas XI APH (Akomodasi Perhotelan), tahun ajaran 2018/2019. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah 16 orang siswa kelas XI APH(Akomodasi Perhotelan).

Data dalam penelitian ini adalah data Kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang berhubungan dengan angka-angka atau bilangan, baik yang diperoleh dari hasil pengukuran maupun diperoleh dengan jalan mengubah data kualitatif menjadi kuantitatif (Zainal Arifin, 2011). Instrumen penelitian merupakan komponen kunci dalam suatu penelitian. Mutu instrumen akan menentukan mutu data yang digunakan dalam penelitian. Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian (Sutedi dalam Zainal Arifin, 2011). Adapun instrumen dalam penelitian ini yaitu RPP, Bahan ajar dan Tes.

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah teknik Tes (*pretest* dan *posttest*). *Pretest* adalah sebelum diberi perlakuan terhadap pembelajar huruf hiragana dengan metode *cooperative learning teams games tournament* pada siswa kelas XI APH SMK TIGAMA dan *posttest* adalah Setelah dilaksanakan perlakuan, peneliti memberikan *posttest* pada siswa kelas XI APH. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui peningkatan penguasaan huruf hiragana siswa.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji statistik. Pada prinsipnya analisis data digunakan untuk mengelolah data dengan menggunakan metode yang tepat untuk membuktikan hipotesis. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan metode *cooperative learning teams games tournament* dalam pembelajaran huruf hiragana pada siswa SMK Tigama Pekanbaru kelas XI APH dan pada pembelajaran bahasa Jepang. Data statistik diolah dengan menggunakan rumus uji t secara manual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan metode *cooperative learning type teams games tournament* dalam pembelajaran huruf hiragana terhadap siswa kelas XI APH SMK TIGAMA Pekanbaru dilakukan sebanyak tiga kali perlakuan. Sebelum memberikan perlakuan, peneliti terlebih dahulu memberikan tes awal (*pretest*). Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam penguasaan huruf hiragana. Selanjutnya diberikan perlakuan sebanyak tiga kali dengan menggunakan metode *cooperative learning type teams games tournament*. Setelah memberikan perlakuan, siswa diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *cooperative learning type teams games tournament* dalam pembelajaran huruf hiragana. Adapun peran penulis pada proses perlakuan adalah sebagai pengajar dikelas. Sedangkan guru mata pelajaran bahasa Jepang turut berperan sebagai pengamat selama proses perlakuan berlangsung.

Tabel 1
Hasil dari Lembar Kerja Siswa

No	Nama Siswa	perlakuan I	perlakuan II	perlakuan III
1	TM	75	85	70
2	EV	95	90	90
3	SK	75	70	80
4	AP	90	100	100
5	EL	100	95	100
6	IR	95	90	100
7	RD	90	90	85
8	MJ	50	45	55
9	RY	75	80	75
10	SY	80	75	75
11	BI	40	70	70
12	RJ	55	55	70
13	RS	95	80	80
14	FB	90	85	85
15	DR	60	75	80
16	DD			
Jumlah		1165	1185	1215
Rata-rata		77.66	79	81

Berdasarkan tabel 1 nilai rata-rata yang dicapai siswa pada saat perlakuan pertama hingga perlakuan ketiga setelah menggunakan metode *cooperative learning type teams games tournament* mengalami peningkatan yang cukup baik, terlihat dari nilai rata-rata siswa yang diperoleh mulai dari perlakuan pertama yaitu 77,7, perlakuan kedua 79, dan perlakuan ketiga 81.

Data yang digunakan untuk uji hipotesis dalam penelitian ini adalah nilai hasil pretest dan posttest siswa. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan metode *cooperative learning teams games tournament* dalam pembelajaran huruf hiragana pada siswa kelas XI SMK TIGAMA Pekanbaru, yaitu dengan cara manual, langkah-langkah yaitu sebagai berikut:

1. Menyiapkan tabel perhitungan untuk mencari $\sum D$ (Jumlah selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*) dan $\sum D^2$ (Jumlah kuadrat selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*). Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang didapat, maka tabel perhitungannya adalah sebagai berikut:

Tabel 2
Perhitungan untuk memperoleh harga “t”

No	Nama	Pretest	posttest	D	D ²
1	TM	16	74	58	3364
2	EV	26	75	49	2401
3	SK	18	78	60	3600
4	AP	28	78	50	2500
5	EL	81	95	14	196
6	IR	85	95	10	100
7	RD	22	81	59	3481
8	MJ	24	76	52	2704
9	RY	28	60	32	1024
10	SY	16	70	54	2916
11	BI	18	62	44	1936
12	RJ	20	81	61	3721
13	RS	28	86	58	3364
14	FB	22	52	30	900
15	DR	26	66	40	1600
16	DD	26	78	52	2704
Jumlah		484	1207	723	36511
Rata-rata		30.25	75.44		
N=16					

Berdasarkan tabel 2, didapat $\sum D = 723$ dan $\sum D^2 = 36.511$

- Menghitung standar deviasi perbedaan *pretest* dan *posttest*

$$SD_D = \sqrt{\left[\frac{\sum D^2}{N} \right] - \left[\frac{\sum D}{N} \right]^2}$$

$$SD_D = \sqrt{\left[\frac{36511}{16} \right] - \left[\frac{723}{16} \right]^2}$$

$$SD_D = \sqrt{\left[\frac{36511}{16} \right] - \left[\frac{522729}{256} \right]}$$

$$SD_D = \sqrt{2.282 - 2.042}$$

$$SD_D = 15,49$$

- Setelah mendapatkan standar deviasi tersebut, selanjutnya masukkan ke dalam rumus untuk mencari t_o , adapun rumus sebagai berikut:

$$t_o = \frac{\left[\frac{\sum D}{N} \right]}{\frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}}$$

$$t_o = \frac{\left[\frac{723}{16} \right]}{\frac{15,49}{\sqrt{15}}}$$

$$t_o = \frac{723}{16} \times \frac{\sqrt{15}}{15,49}$$

$$t_o = 45,18 \times 0,25$$

$$t_o = 11,29$$

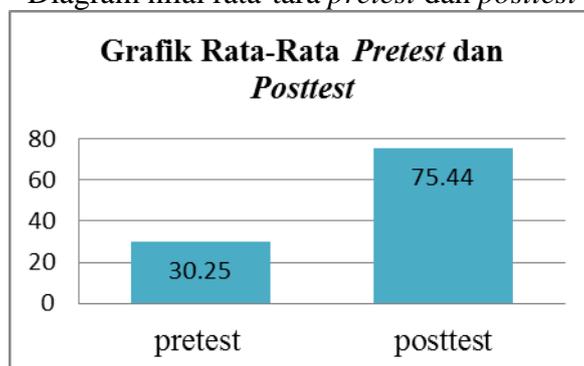
4. Mencari df, jika diketahui N=21, maka df= N-1, jadi df=16-1=15.
5. Jika didapat df=20, maka dapat dilihat t_{tabel} sebagai berikut:
 Pada taraf signifikan 5%= 1,75
 Pada taraf signifikan 1%= 2,60
6. Interpretasi terhadap t_o . bandingkan t_o dengan t_{tabel} . Bandingkan t_o dengan t_{tabel} .

Dari uraian di atas, didapat $t_o= 11,29$ dan $t_t = 1,75$ (taraf signifikan 5%). Karena $t_o > t_t$ maka H_o ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan. Penggunaan metode *cooperative learningteams games tournament* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran huruf hiragana terhadap siswa kelas XI SMK TIGAMA Pekanbaru. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan H_o ditolak dan H_a diterima. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan metode *cooperative learningteams games tournament* dapat meningkatkan penguasaan huruf hiragana siswa kelas XI SMK TIGAMA Pekanbaru.

PEMBAHASAN

Penggunaan metode *cooperative learningteams games tournament* dalam pembelajaran huruf hiragana siswa kelas XI SMK TIGAMA Pekanbaru cukup baik dilihat dari nilai rata-rata posttest siswa yang mengalami peningkatan dari nilai rata-rata pretest. Untuk melihat perbandingan hasil yang signifikan terhadap nilai *pretest* dan *posttest* siswa akan disajikan dalam bentuk diagram dan analisis sebagai berikut:

Diagram nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*



Berdasarkan pengujian hipotesis terhadap nilai *posttest* siswa yang diperoleh $11,29 > 1,75$. Jika dilihat dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berartibahwa terdapat pengaruh yang signifikan. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan metode *cooperative learningteams games tournament* untuk meningkatkan penguasaan huruf hiragana siswa kelas XI SMK TIGAMA Pekanbaru. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dari 16 data siswa yang ada, pada perlakuan pertama hingga perlakuan ketiga ada beberapa siswa yang mengalami peningkatan nilai yang sangat signifikan. Namun ada beberapa siswa yang juga sedikit mengalami penurunan nilai. Nilai yang diperolehnya belum memenuhi standar ketuntasan yang ditetapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Hal ini bisa saja disebabkan oleh banyak faktor, bisa saja karena bahasa Jepang pelajaran yang tidak menarik, malas menulis dan berfikir, atau ketika mengerjakan soal ia ada yang lupa dengan huruf hiragana yang telah dipelajari. Namun hal ini tidak mempengaruhi nilai rata-rata pada *pretest* dan *posttest*.

Walaupun sudah ada peningkatan pada hasil belajar siswa, tetapi pada proses belajar mengajar masih ada beberapa siswa yang bersantai-santai didalam kelompoknya, atau terlihat malas untuk menulis huruf hiragana, membuat kalimat menggunakan huruf hiragana dan mencari arti dari kosakata tersebut. Namun meskipun masih terdapat banyak kekurangan dalam proses belajar mengajar dari perlakuan pertama hingga perlakuan ketiga, hasil yang disampaikan diatas dapat membuktikan penggunaan metode *cooperative learningteams games tournament* dalam meningkatkan penguasaan menulis dan membaca huruf hiragana pada siswa kelas XI SMK TIGAMA Pekanbaru.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

1. Penerapan metode *cooperative learningteams games tournament* (TGT) dalam pembelajaran huruf hiragana siswa kelas XI SMK TIGAMA Pekanbaru dinilai efektif. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *posttest* siswa yang mengalami peningkatan dari nilai rata-rata *pretest*.
2. Pengaruh metode *cooperative learningteams games tournament* (TGT) dalam pembelajaran huruf hiragana siswa terbukti signifikan setelah diuji dengan rumus *t-test* secara manual. Setelah uji *t-test* didapat hasil t_{hitung} yang lebih besar dari t_{tabel} , yaitu $11,29 > 1,75$. Maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap sebelum dan sesudah penggunaan metode *cooperative learningteams games tournament* (TGT) dalam pembelajaran huruf hiragana siswa kelas XI SMK TIGAMA Pekanbaru.
3. Belajar kelompok dapat mempermudah siswa dalam mengingat materi pembelajaran. Mengajarkan siswa untuk bekerja sama dan memecahkan masalah. Berbagai kesulitan yang dialami siswa dalam menulis huruf hiragana, tidak tahu bentuk huruf, tidak tau arti dari kosakata tersebut dan lupa susunan pembuatan sebuah kalimat.

4. Metode ini sangat bermanfaat untuk diterapkan dalam pembelajaran huruf hiragana, salah satunya yaitu siswa dapat memperkaya kosakata bahasa Jepang. Selain itu metode *cooperative learning teams games tournament* (TGT) mengajarkan siswa untuk percaya diri untuk mengeluarkan pendapatnya.

Rekomendasi

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang sudah dikemukakan di atas, maka ada beberapa saran atau rekomendasi yang akan diberikan yaitu:

1. Hasil peneliti ini diharapkan dapat dijadikan bahan penelitian selanjutnya jika masih terdapat kekurangan dan masalah baru, karena materi yang diambil pada penelitian ini hanya terbatas pada menulis dan membaca huruf hiragana bahasa Jepang, maka penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian baru dengan materi huruf kana lainnya sehingga semakin banyak huruf yang dapat dikuasai.
2. Jika menggunakan metode *cooperative learning teams games tournament* (TGT) dalam pengajaran huruf hiragana hendaknya kosakata yang akan diajarkan digunakan dalam pembuatan kalimat sehingga kosakata yang diajarkan dapat berguna dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad,dkk. 2014. *Metodologi Dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: CahayaPrima Sentosa.
- Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT.Grasindo.
- Harryken. S, Nino. 2002. *Bahasa Jepang untuk Pemula*. Jakarta: Puspa Swara.
- Isjoni. 2010. *Cooperative Learning, Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Razak, Abdul. 2010. *Penelitian Kependidikan*. Pekanbaru: Autobiografi.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sutedi, Dedi. 2011. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- _____. 2009. *Penelitian Kependidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.