

Efektifitas Penggunaan *Mukashi Banashi* Untuk Meningkatkan Kompetensi Berbahasa Jepang

Sriwahyu Istana Trahutami
Fakultas Ilmu Budaya Undip / Sekolah Vokasi

sriwahyuistana@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan dongeng atau mukashibanasi dalam belajar Bahasa Jepang. Dalam pembelajaran Bahasa, empat keterampilan berbahasa baik mendengar, berbicara, membaca, maupun menulis harus diajarkan secara terpadu, tidak terlepas antara satu dengan lainnya.. Melalui metode dan strategi pembelajaran yang tepat dongeng dapat menjadi sarana melatih keterampilan berbahasa. Dari hasil penelitian diketahui bahwa dongeng dapat digunakan pada berbagai aktifitas kelas dokkai, choukai, kaiwa, dan sakubun. Sedangkan teknik belajar dengan media dongeng dapat dilakukan antara lain melalui peragaan, dramatisasi, diskusi, bermain peran, kamishibai.

Kata kunci : dongeng, mukashi banashi, keterampilan berbahasa, metode belajar

Abstract

This research uses descriptive qualitative method which aims to describe how to use fairy tales or mukashibanasi in learning Japanese. In language learning, four language skills both listening, speaking, reading, and writing must be taught in an integrated manner, not separated from one another. Through appropriate learning methods and strategies, fairy tales can be a means of practicing language skills. From the research results it is known that fairy tales can be used in various class activities of dokkai, choukai, kaiwa, and sakubun. Whereas learning techniques with fairytale media can be done through demonstrations, dramatizations, discussions, role plays, kamishibai.

Keywords: fairy tales, mukashi banashi, language skills, learning methods

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pada hakikatnya belajar bahasa adalah belajar komunikasi, yaitu untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi dalam berbagai konteks baik lisan maupun tulisan, baik dalam suasana formal maupun tidak formal. Untuk itu antara keterampilan yang satu dengan keterampilan yang lain harus diajarkan secara terpadu, komprehensif. Hal ini juga

berlaku bagi para pembelajar Bahasa asing. Empat keterampilan berbahasa baik membaca, menyimak, berbicara, dan menulis harus diasah secara bersamaan agar tercapai kompetensi berbahasa untuk berkomunikasi.

Dongeng, atau dalam bahasa Jepang biasa diterjemahkan "*mukashi banashi*" adalah salah satu bentuk kebudayaan tradisional. Dongeng merupakan cerita fiktif yang disampaikan dari mulut ke mulut.

Dongeng yang sarat akan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal merupakan materi / bahan ajar yang sesuai untuk dimanfaatkan dalam mengembangkan kompetensi keterampilan berbahasa. Apalagi pengalaman mendengarkan dongeng dari ibu (orang tua) di masa kanak-kanak pasti merupakan pengalaman yang menyenangkan dan membekas dalam ingatan, sehingga diharapkan mempelajari Bahasa Jepang melalui dongeng ini juga merupakan salah satu hal yang disukai pembelajar.

Pada praktiknya pemilihan bahan ajar *mukashibanashi*, yang biasanya merupakan tulisan ulang dari cerita aslinya untuk mempermudah pembelajar, adalah bahan autentik pemakaian Bahasa Jepang secara tertulis (sebagai bacaan) maupun lisan (untuk disimak). Melalui mukashi banashi pemakaian kosa kata Bahasa Jepang, huruf, baik hiragana, katakana maupun kanji, struktur kalimat, paragraph, wacana, pelafalan tidak diajarkan secara terpisah melalui kata-kata lepas, kaidah pola kalimat yang berdiri sendiri, namun semuanya masuk dalam konteks bahasa. Tidak akan ditemukan satu kalimat yang berdiri sendiri tanpa konteks pemunculannya. Selain itu, nilai-nilai budaya, moral yang terdapat pada dongeng akan memperkaya pengetahuan pembelajar akan nilai budaya Jepang yang melingkupi dongeng tersebut.

Dalam artikel ini penulis akan mendeskripsikan bagaimana meningkatkan kompetensi berbahasa Jepang melalui media belajar *mukashi banashi*, serta bagaimana menggunakan dongeng dalam berbagai aktifitas kelas (*kurasu katsudou*).

Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang penggunaan dongeng sebagai media untuk belajar Bahasa sudah banyak dilakukan. Diantaranya skripsi Istiqomah Nurul Izzati 2019 berjudul

keterampilan berbicara dalam teks narasi imajinasi dalam skripsinya istiqomah mengatakan bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan yang kompleks yang harus dilatih secara terus menerus menggunakan berbagai Teknik Latihan antara lain : diskusi, *roleplay*, wawancara, dan pidato keterampilan berbicara merupakan hal yang vital yang menyangkut keberjalannannya interaksi antara individu baik untuk menyatakan gagasan, pikiran, maupun apa yang dia maksud. Penelitian yang lain adalah pengajaran Bahasa asing melalui video oleh Roswita Lumban Tobing tahun 2003 yang membahas persiapan pengajaran, persiapan kelas, penyajian dan aktivitas lanjutan yang menggunakan audio maupun audio visual penulis juga menyatakan kelebihan dan kekurangan masing masing sarana pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Pada penelitian ini proses penelitian lebih penting dibandingkan dengan hasil penelitian, nilai atau makna yang ditemukan di balik fakta akan dideskripsikan melalui kata-kata. Data pada penelitian ini antara lain hasil observasi, pengamatan penulis selama mengajar kelas *skill* berbahasa Jepang, pengalaman personal, dan data dari kepustakaan. Selain itu data diperoleh melalui wawancara dengan siswa juga pengajar Bahasa Jepang. Analisis data didasarkan pada teori pembelajaran Bahasa yang digunakan sebagai acuan. Melalui penelitian ini diharapkan menghasilkan model pembelajaran yang tepat dalam menggunakan dongeng untuk meningkatkan kompetensi berbahasa Jepang pembelajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Dongeng dalam Meningkatkan Skill Berbahasa Jepang

A. Sebagai Materi Ajar untuk Melatih Kompetensi Membaca / Kelas Dokkai.

Membaca sebagai salah satu keterampilan berbahasa, adalah kompetensi yang sangat penting untuk diasah. Kemampuan membaca yang baik akan menunjang kemampuan keterampilan berbahasa lainnya. Materi ajar membaca mukashi banashi menyangkut penggunaan bahasa secara tertulis. Setidaknya ada dua hal yang mendasar dalam bahasa tulis, yaitu penggunaan kata dan kalimat. Jika ditulis dalam huruf Jepang, maka mempunyai nilai tambah dalam pengayaan keterbacaan huruf Jepang. Dikaitkan dengan penggunaan kata dan kalimat, maka pengajar harus memilih dan menyesuaikan tingkat kesulitan kata maupun kalimat yang terdapat dalam *mukashi banashi* dengan tingkat kemampuan siswa, apakah tingkat dasar, menengah, maupun lanjut. Kosakata yang ada dalam materi dongeng sebaiknya bukan semuanya merupakan kosakata baru, demikian juga kalimat yang disusun mempunyai tingkat kerumitan struktur bahasa dan kompleksitas yang sesuai dengan level belajar siswa. Isi dongeng yang mengandung banyak kosakata yang tidak umum akan lebih sulit dipahami daripada menggunakan kosakata yang dipakai sehari-hari dan dikenal secara umum. Hal ini penting untuk diperhatikan mengingat dalam dongeng banyak sekali kosakata tentang benda-benda yang sekarang sudah jarang digunakan atau tidak ditemukan. Pengajar dapat memberikan keterangan tambahan untuk memperjelas arti atau dengan menambahkan ilustrasi gambar. Demikian juga dengan pemakaian huruf Kanji, baik yang diberikan furigana maupun tidak, sebaiknya disesuaikan dengan tingkat belajar siswa, sehingga jangan sampai tingkat keterbacaan materi dongeng menjadi sangat rendah hanya

karena kesulitan dalam memahami huruf kanji. Bahkan ada kalanya akan mengubah pelajaran membaca menjadi fokus pada cara membaca huruf kanji tersebut.

Selain pemakaian huruf Jepang, dan kosakata, struktur kalimat dan penyusunan wacana diperhatikan juga agar materi dongeng benar-benar dapat dipahami siswa. Jika dalam dongeng banyak menggunakan pola kalimat dan istilah Bahasa Jepang lampau, maka pengajar dapat menulis ulang ke dalam tata Bahasa Jepang yang digunakan sekarang, agar lebih mudah dipahami siswa. Meskipun demikian beberapa istilah yang tidak ada padanannya dalam Bahasa Jepang sekarang cukup diperkenalkan melalui penjelasan pengajar. Misalnya kata-kata baku yang terdapat di awal dongeng, maupun sebagai penutup dongeng. Beberapa point ini merupakan hal pokok yang harus dilakukan pengajar dalam memilih dongeng sebagai materi pelajaran dokkai, mengingat kegiatan membaca adalah memahami isi bacaan (*deep structure*), sedangkan sarana pemahamannya melalui struktur luar (*surface structure*).

Karena dongeng merupakan salah satu jenis wacana *choubun* (bacaan panjang), ada beberapa Langkah yang dapat dijadikan *hinto* (petunjuk) untuk membantu siswa memahaminya, yaitu :

1. Mencari *key sentences* (kalimat pokok) masing-masing paragraf.
2. Mencari *key word* (kata kunci) yang terdapat pada masing-masing paragraf.
3. Menemukan hubungan antara paragraf satu dengan lainnya melalui kalimat pokok.
4. Mencari paragraf yang merupakan *ketsuron* (kesimpulan) dari dongeng.

Beberapa dongeng Jepang yang sangat terkenal dan sering muncul dalam buku pelajaran antara lain, *Momotarou*, *Urashimatarou*, *Tsuruno Ongaeshi*,

Awafuku Komefuku, Sarugani Gassen, Kasa Jizou, Issunboushi dan lainnya.

B Sebagai Materi Ajar untuk Melatih Kompetensi Menyimak / Kelas Choukai.

Siswa dapat mendengarkan atau melihat materi dongeng melalui audio saja atau sekaligus melihat, audiovisual. Tujuan dari metode audio lingual dalam jangka pendek adalah menguasai struktur bahasa, dan dalam jangka panjang adalah menggunakan bahasa seperti penutur asli. Metode ini sangat cocok digunakan pengajar sebelum ia mampu menggunakan metode komunikatif yang sebenarnya.

Pada praktiknya, siswa tidak hanya melihat atau mendengarkan dongeng saja, namun diberikan juga sebelumnya pengantar untuk “*warming up*”. Kegiatan *maesagyou* ini bisa berupa diskusi tentang dongeng yang pernah diketahui atau dipelajari sebelumnya, bisa juga diperlihatkan penggalan awal dongeng, melalui kuis menebak dongeng yang akan dipelajari, dan sebagainya.

Metode audiolingual yang merupakan salah satu metode struktural, menurut Brooks (dikutip oleh Richards dan Rodgers, 1986 : 54-56), diperoleh dengan melakukan banyak variasi Latihan :

1. *Repetition : the student repeats an utterance aloud as soon as he has heard it.*
2. *Inflection : One word in an utterance appears in another form when repeated.*
3. *Replacement : One word in an utterance is replaced by another.*
4. *Restatement : The student rephrases an utterance and addresses it to someone else according to instructions.*
5. *Completion : the student hears an utterance that is completed except*

for one word, then repeat the utterance in completed form.

6. *Transposition : A change in word order is necessary when a word is added.*
7. *Expansion, When a word is added it takes a certain place in the sequence.*
8. *Contraction : A single word stands for a phrase or clause.*
9. *Transformation : A sentence is transformed by being made negative or interrogative or through changes in tense, mood, voice, aspect, or modality.*
10. *Integration : Two separate utterances are integrated into one.*
11. *Rejoinder : The student makes an appropriate rejoinder to a given utterance.*
12. *Restoration : The student is given a sequence of words that have been its basic meaning.*

Penerapannya dalam kelas menyimak antara lain, mengulangi dan menirukan kosa kata atau komponen tertentu yang ada di dalam dongeng. Mengganti komponen tertentu, misalnya ungkapan salam, berterimakasih, meminta tolong dan sebagainya.

Setelah menyimak, siswa dapat berdiskusi menalar apa isi dongeng yang mereka dengar atau lihat, siapa tokoh utamanya, latar, tema yang merupakan struktur dari dongeng, kemudian dapat mengidentifikasi dan menginterpretasikan adegan-adegan yang ada dalam *mukashibanashi* tersebut.

C. Sebagai Materi Ajar untuk Melatih Kompetensi Berbicara / Kelas Kaiwa

Dalam pembelajaran Bahasa asing, termasuk Bahasa Jepang pembelajar diharapkan dapat mengembangkan penggunaan Bahasa (*language use*) dan

bukan hanya pemakaian Bahasa (*language usage*). Dengan mengembangkan penggunaan Bahasa bukan berarti pembelajar meninggalkan tata Bahasa, namun harus ada keseimbangan antara pemakaian struktur Bahasa dan makna atau fungsinya.

Untuk meningkatkan kompetensi berbicara, siswa dapat diminta menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri, mendongeng atau *story telling*, menceritakan dongeng dari daerah asal, *kami shibai*, atau bermain peran memperagakan adegan-adegan yang ada dalam dongeng tersebut. Dari pengamatan penulis, siswa sangat antusias setiap kali diminta untuk memperagakan adegan yang ada dalam dongeng (semacam dramatisasi). Aktifitas ini sesuai untuk siswa dengan kemampuan *shochukyuu* atau *chuukyuu*.

Sementara itu meskipun tidak dapat dikatakan sebagai kelas *kaiwa*, namun *ondoku* (membaca keras) sebuah dongeng sangat baik untuk siswa tingkat dasar, untuk melatih membaca huruf Jepang, lafal dan intonasi serta aksen Bahasa Jepang.

D. Sebagai Materi Ajar untuk Melatih Kompetensi Menulis / Kelas Sakubun

Kegiatan menulis bertujuan untuk mengungkapkan fakta-fakta, perasaan, sikap, dan isi pikiran penulis kepada pembaca. Dengan menulis kita dapat meningkatkan daya kreatifitas, meningkatkan kecerdasan, juga kemampuan untuk mengumpulkan berbagai macam informasi.

Dongeng dapat digunakan untuk melatih kemampuan siswa dalam menulis. Alur cerita yang sederhana dan mudah ditebak "*ending*"nya merupakan keunggulan untuk melatih kemampuan menulis dasar.

Pada tahap awal siswa dapat mengidentifikasi bagaimana struktur yang

harus ada dalam sebuah dongeng, struktur luar dongeng, dilanjutkan dengan memahami isi dongeng secara keseluruhan. Tahap selanjutnya untuk meningkatkan kemampuan menulisnya siswa dapat menuliskan Kembali dongeng tersebut, atau menuliskan bagian dongeng yang sengaja dihilangkan dalam materi belajar, atau menebak akhir dongeng, bahkan membuat sendiri akhir dari dongeng tersebut, kemudian dilanjutkan dengan diskusi atau membaca hasil tulisan teman yang lain.

Melalui dongeng siswa dapat belajar menulis secara kreatif dengan mengembangkan daya imajinasinya, seperti menulis atau membuat dongeng sendiri, membuat komik bahkan animasi dari sebuah dongeng, membuat karya kreatif lain berdasar dongeng yang mereka pelajari seperti spanduk, poster, *kami shibai*, desain grafis, dan sebagainya.

Pada tingkat menengah dan lanjut, siswa dapat mengumpulkan sendiri, mencari informasi tentang dongeng yang ada di daerah masing-masing kemudian membuat narasi/ menuliskan kembali informasi yang diperoleh dengan memperhatikan struktur penulisan dongeng. Dengan demikian mereka bukan hanya mengenal dongeng Jepang, namun mampu menginventaris dongeng-dongeng yang ada di daerah tempat tinggalnya, sekaligus mempelajari muatan budaya atau keberagaman budaya yang ada di dalamnya.

Pada poster, desain grafis memuat komponen gambar dan huruf yang berukuran besar. Pengaplikasiannya dapat ditempel di dinding atau permukaan lainnya, bersifat mencolok, mencari perhatian, dengan warna-warna kontras dan kuat. Meskipun poster biasanya merupakan sarana iklan untuk tujuan komersial, namun siswa dibebaskan untuk membuat poster yang berhubungan dengan dongeng baik

untuk sarana pendidikan, menyampaikan ajaran moral, maupun sarana komersial.

Aktifitas Kelas dengan Memanfaatkan Materi Dongeng

Dongeng yang dipilih hendaknya dapat dimodifikasi untuk mengajarkan empat aspek kemampuan berbahasa, disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Tema dongeng juga dapat disesuaikan dengan minat, atau nilai budaya di Indonesia.

Berikut adalah contoh aktifitas kelas yang bisa dilakukan dengan menggunakan media dongeng. Contoh-contoh di bawah berdasarkan pengamatan dan pengalaman penulis dalam mengampu kelas Bahasa Jepang.

A. Memasangkan isi/cerita dengan gambar

Hal ini bertujuan untuk memeriksa apakah siswa benar-benar memahami bacaan/dongeng tersebut. Pengajar menyediakan narasi dongeng, berupa penggalan-penggalan cerita, dan gambar dari masing-masing penggalan cerita tersebut. Siswa membaca dongeng kemudian mencari gambar yang sesuai dengan narasi cerita tersebut. Hal ini dapat dilakukan secara individu, *peer work*, maupun grup, tergantung jumlah siswa di dalam kelas.

B. Mengurutkan jalan cerita dongeng

Hampir sama dengan memasangkan cerita dan gambar, dalam aktifitas ini pengajar hanya menyediakan kalimat-kalimat, atau yang sudah tersusun dalam paragraph, diacak, tidak tersusun secara benar. Siswa diminta untuk mengurutkan jalan cerita yang benar. Pengajar dapat memberikan petunjuk kalimat pertama yang keluar, atau tidak disesuaikan dengan kemampuan siswa di kelas. Jika siswa merasa kesulitan maka kalimat yang diacak dibatasi hanya untuk tiap paragraph.

Contoh diambil dari dongeng *Momotarou*, dengan level pembelajaran *shokyuuu*.

- a. おばあさんが洗濯をしていた。
- b. ももをひろって家へ帰った。
- c. ももが2つにわれた。
- d. ももがながれてきた。
- e. ももたろうが生まれた。
- f. 犬が^{けらい}, 家来になった。
- g. ももたろうがおじいさんとおばあさんに^{おに}, 鬼せいばつに行く と話した。
- h. ももたろうが大きく育った。
- i. おばあさんがきびだんごを作った。
- j. 鬼がやってきて、いろいろな悪いことをした。
(「読み」への挑戦 p.60)

Contoh di atas dapat dilanjutkan sampai adegan akhir cerita.

C. Menebak akhir cerita/adegan cerita berikutnya

Pengajar menceritakan, atau memperdengarkan beberapa adegan dongeng kemudian siswa diminta untuk menebak apa yang akan terjadi kemudian. Dapat juga diberikan dalam bentuk bacaan kemudian siswa diminta menuliskan adegan apa yang akan terjadi selanjutnya.

- このあとどうなると思いますか。
- a. おばあさんは小さいつづらをもらいました。中には宝物が入っていました。
 - b. おばあさんは大きいつづらをもらいました。中にはへびやおばけなどが出てきました。
 - c. おばあさんは小さいつづらと大きいつづらももらいました。中には石でした。

Contoh di atas diambil dari cerita *Shitakiri Suzume*.

D. Dikte

Untuk kelas menyimak atau *choukai* salah satu aplikasi pemakaian dongeng adalah melalui dikte. Pengajar memperdengarkan materi dongeng, dan meminta siswa untuk mengisi bagian-bagian yang kosong dari lembar kerja yang sudah disediakan.

Contoh :

テープを聞いて、ブランクの所に言葉を書きなさい。

ある日、いっすんぼうしは「これから旅に行ってきます」と言って（.....）をこしにさし、（.....）をふねに（.....）をかいにし、（.....）をくぐって行きました。

答え：はり、おわん、はし、川

E. Pertanyaan tentang struktur dongeng

Contoh :

- 登場人物？
- 場所？
- 昔話の中に出てきた物
- おもしろいところ？
- 昔話のはじめの言葉
(ほったんく, 発端区) またはおわりの言葉
(けつまつく, 結末句) について問う
- 昔話のメッセージ

発端区 adalah kata-kata yang muncul pada awal cerita *mukashi banashi*, yang berfungsi memberitahukan pendengar/pembaca bahwa akan mulai diceritakan sebuah dongeng. Kata-kata sebagai pembuka dan penutup dongeng yang ada dalam Bahasa Jepang merupakan bentuk yang tidak berubah, berasal dari Bahasa Jepang dahulu. Beberapa kosa kata ini tidak diketahui artinya, hanya

merupakan penanda dimulainya atau berakhirnya sebuah dongeng.

Contoh :

むかしむかし、
とんとん 昔あったと
あったてんがの...など

Sedangkan 結末句 adalah kata-kata yang muncul di akhir cerita *mukashi banashi*, untuk memberitahukan pada pendengar bahwa dongeng tersebut sudah selesai.

Contoh : めでたしめでたし (biasanya dipakai untuk “happy ending”)

てんぽろりん
むかしこっぽり
おしまい、など

F. Kami Shibai / mendongeng

Kamishibai adalah mendongeng dengan menggunakan media kami (kertas) yang bergambar adegan-adegan dalam dongeng tersebut. *Kamishibai* menggunakan property kertas yang cukup besar, bagian depan kertas yang diperlihatkan kepada penonton adalah bagian gambar, sedangkan bagian dalamnya berisi tulisan tentang narasi adegan dongeng tersebut.

Poin penilaian lebih ditekankan pada cara presentasi/ cara membawakan dongeng, seperti suara pendongeng dalam membawakan cerita, kecepatan, ritme, pelafalan, intonasi, kemampuan pendongeng menggambarkan tokoh, serta kemampuan pendongeng menampilkan perbahan satu adegan ke adegan berikutnya.

G. Membuat drama isi mukashi banashi

Siswa diminta untuk mempresentasikan keseluruhan adegan dongeng atau hanya salah satu penggalan dongeng. Siswa juga bisa diminta untuk membuat skrip dongeng tersebut sebelumnya. Yang perlu diperhatikan adalah komposisi waktu

berbicara antara pemain satu dengan yang lain, jangan sampai hanya didominasi oleh beberapa siswa.

H. Membuat dongeng

Siswa juga dapat ditugaskan untuk membuat dongeng, baik imajinasi sendiri maupun menulis ulang dari berbagai sumber. Dapat juga mencari dongeng yang mempunyai kemiripan dalam khasanah sastra Jepang dan Indonesia kemudian membandingkannya.

Selain itu siswa dapat juga membuat kami shibai yaitu dongeng dan gambarnya. Poin penilaian, misalnya, ditekankan pada adegan demi adegan tergambar jelas dan bagaimana pembaca dapat menangkap isi cerita.

SIMPULAN

Pada kegiatan kelas sebaiknya pemakaian dongeng ini tidak berdiri sendiri, digunakan hanya untuk mata pelajaran tertentu saja, namun lebih efektif jika keempatnya dilakukan secara bersamaan setidaknya minimal dua keterampilan, misalnya *choukai* sekaligus dengan menceritakan kembali dongeng, Untuk melatih dan meningkatkan empat keterampilan berbahasa tersebut harus dilakukan secara integratif, yaitu pembelajaran aspek-aspek Bahasa baik menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dilakukan secara terpadu, bukan terlepas antara satu dengan lainnya.

Masing-masing elemen tersebut tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya, sehingga dari berbagai macam metode pembelajaran kemudian diterapkan pendekatan secara komprehensif. Selain itu pemilihan tema-tema dongeng yang menarik bagi siswa dapat membangkitkan semangat dan motivasi belajar. Dongeng juga merupakan media belajar Bahasa asing yang tepat untuk melatih berbagai macam

kompetensi berbahasa, asal digunakan secara tepat.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Dananjaya, James. 1997. *Forklor Jepang Dilihat dari Kacamata Indonesia*. Jakarta : PT. Pustaka Utama Grafiti.

Hiroko, Itô, dkk. 2001. *Yomie no Chôsen*. Tokyo : Kurishio

Kôzo, Yamamoto, dkk. 2004. *Nihongo no Mukashibanashi*. Tokyo : Gakken.

Nababan & Sri

Utari Subiyako. 1993. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta : Gramedia.

Richards, Jack C. & Theodore S. Rodgers. 1986. *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge : Cambridge University Press.

Sawako, Noma. 2002. *Gyôjino Yurai*. Tokyo : Kodansha.

Senshu Daigaku Kokusai Kôryu Senta. 2004. *Topik ni Yoru Nihongo Sôgôenshû*. Tokyo : Suri e Network.

Artikel Jurnal

Rahmah, Y. (2018). Pergeseran Makna Dalam Cerpen Hachi No Ji Yama. *KIRYOKU*, 2(4), 30-37. Retrieved from <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/kiryoku/article/view/21271>

Izzati, I. Q. N. (2019) Keterampilan Berbicara dalam Teks Narasi Imajinasi,

From

[https://doi.org/10.31227/osf.io/e42](https://doi.org/10.31227/osf.io/e4259)

[59](#)

Roswita L. N. (2003) Pengajaran Bahasa
asing melalui Video. Jurnal DIksi No.
2 Tahun 1 Mei 2003