

# Pengaruh Media Pembelajaran Bahasa Jepang Dengan Media *YouTube* Untuk Meningkatkan *Skill* Menghafal dan Menulis Berbahasa Jepang Untuk Siswa Kelas X SMA

Nisalsa Alifiarti<sup>1</sup>, Aurelia Richel<sup>2</sup>, Laras Fajar<sup>3</sup>, Yuni Masrokhah<sup>4</sup>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka Jakarta,

Jl. Tanah Merdeka No 20, RT. 11/RW 2, Rambutan, Kec. Ciracas, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13830

Email: [nisalsaalifiarti09@gmail.com](mailto:nisalsaalifiarti09@gmail.com)<sup>1</sup>, [rchaureliaa@gmail.com](mailto:rchaureliaa@gmail.com)<sup>2</sup>, [larasfajarkarunia23@gmail.com](mailto:larasfajarkarunia23@gmail.com)<sup>3</sup>, [yuni\\_masrokhah@uhamka.ac.id](mailto:yuni_masrokhah@uhamka.ac.id)<sup>4</sup>

## Abstract

*The difficulties that students face in memorizing and writing Japanese serve as the driving force behind this research. Based on interviews conducted with Class X SMA Adi Luhur Jakarta, it was found that students encountered difficulty in memorizing and writing the presented material. To address this problem, the purpose of this research is to enhance the Japanese memorization and writing skills of Class X students at SMA Adi Luhur Jakarta. This research adopts a quantitative approach with a descriptive method, utilizing an experimental design research design with a one-group pretest-posttest model. The research population consists of Class X students at SMA Adi Luhur in Jakarta. In the analysis of research data, several stages were conducted, including a validity test, a reliability test, a homogeneity test, a normality test, and a t-test. The obtained t-value of 5.456 is greater than the critical t-value of 2.052, indicating a significant impact of using YouTube media on learning outcomes. Based on this, it can be concluded that the use of YouTube as a learning medium can help improve students' abilities in memorizing and writing Japanese.*

**Keywords:** *Learning Media; Skills; Writing; Memorization*

## 1. Pendahuluan

Sumber pembelajaran di era digital yang telah maju pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun dan sumbernya tidak hanya dari buku, tetapi bisa juga berasal dari alam, media sosial dll, Tetapi untuk pengaplikasian teknologi dalam pembelajaran harus disertai pengawasan bapak atau ibu guru maupun orang tua agar sesuatu negatif yang tidak diinginkan seperti penyalahgunaan media sosial itu tidak dapat terjadi seperti penelitian yang dilakukan oleh (Pikhart, 2021) membahas tentang prokontra dan bagian negatif dari teknologi yang berjudul "interaksi antara manusia dan komputer dalam aplikasi pembelajaran". Seperti halnya dalam pembelajaran bahasa Jepang yang banyak diminati akhir akhir ini karena populernya anime, komik ataupun lagu

Jepang sehingga dapat membuat bahasa Jepang menjadi bahasa yang diminati untuk para peminatnya, tetapi jika bahasa Jepang ini diadakan menjadi pembelajaran peminatan disekolah ada kemungkinan tidak semua para peserta didik akan menerimanya, karena jika dilihat dari ruang lingkup kelas yang memiliki kemungkinan didalam kelas tersebut memiliki kesukaan dan minatnya masing masing dan ini menjadi PR untuk para guru pembelajaran umum maupun guru bahasa asing/Jepang agar membuat pembelajaran yang menyenangkan sehingga para peserta didik memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Bahasa Jepang kini banyak diminati didunia terutama di Indonesia. Namun karena kompleksitas, variasi, dan sifat piktografik dari karakter tulisannya

hiragana, katakana, kanji membuat bahasa Jepang sedikit sulit dipelajari terutama saat pemula akan mempelajari huruf kanji yang memiliki banyak goresan rumit dan sulit diingat. Untuk mencari huruf kanji didalam kamus akan sangat meyulitkan dan membuang banyak waktu, tetapi saat ini sudah ada telephone pintar dan kamus elektronik yang dapat membantu kita mencari huruf kanji dengan cepat sehingga kita dapat menghemat waktu.

Tetapi pada era saat ini teknologi sudah canggih, kita bisa melakukan apa pun dengan teknologi. Berbagai bentuk media visual banyak diciptakan untuk mempermudah pembelajaran. Dalam pembelajaran melalui media pembelajaran dapat dilihat sebagai cara informasi dan pembelajaran disampaikan kepada peserta didik untuk menimbulkan semangat dan motivasi belajar sebagaimana didalam penelitian yang pernah dilakukan oleh (Berns et al., 2016) yang berjudul “motivasi belajar siswa untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa”.

Seperti yang telah seluruh dunia alami saat ini penyebaran virus corona sangat berabahaya sehingga membuat semuanya melakukan kegiatan dirumah terutama bagi seorang pelajar yang membutuhkan bimbingan dari bapak atau ibu guru, disaat seperti inilah media pembelajaran sangat dibutuhkan. Karena dengan adanya teknologi dan media pembelajaran kita dapat berusaha memaksimalkan pembelajaran dari rumah secara online seperti penelitian yang dilakukan oleh (Lange & Costley, 2020) yang berjudul “meningkatkan belajar online dengan pembelajaran yang dibuat oleh media”. Dan salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan dari rumah adalah youtube, karena youtube memiliki gambar pada video dan juga suara yang dapat menjelaskan dari isi video tersebut (Alobaid, 2020) “pembelajaran multimedia sumber belajar youtube sebagai contoh”.

Dan pembaharuan penelitian ini dari penelitian sebelumnya adalah penggunaan

teknologi atau media pembelajaran yang sangat penting untuk mendukung perkembangan pembelajaran bagi siswa untuk memotivasi siswa, sebagai pelengkap pembelajaran agar tidak monoton dan untuk pendamping pembelajaran siswa dirumah selama sedang melakukan pembelajaran online. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DENGAN MEDIA YOUTUBE UNTUK MENINGKATKAN SKILL MENGHAFAL DAN MENULIS BERBAHASA JEPANG UNTUK SISWA KELAS X SMA ADI LUHUR JAKARTA”.

Media pembelajaran yaitu alat yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar berfungsi untuk memperjelas isi pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga materi yang disampaikan dapat dimengerti dengan jelas. Seperti yang dikatakan oleh (Alobaid, 2020) Ada pula fungsi dari media pembelajaran yaitu untuk meningkatkan pemahaman dan daya tarik bagi siswa sehingga dapat dengan mudah memahami materi tersebut. Selain ada fungsi, media pembelajaran juga memiliki manfaat yaitu menjadikan pembelajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi terhadap siswa, metode pembelajarannya lebih bervariasi sehingga tidak membuat siswa jenuh, dan juga siswa menjadi bisa lebih fokus dan cepat mengerti dengan materi yang diberikan dari guru.

Beragam bentuk media pembelajaran seperti (1) Media Audio, (2) Media visual, (3) Media gambar fotografi, (4) Media serbaneka, (5) Media audio visual, dan (6) Peta atau globe.

Jenis strategi pasif seperti itu lazim di ruang kelas yang dimediasi instruktur yang dibatasi teknologi. Sebaliknya, strategi pembelajaran aktif dengan visualisasi seperti aktivitas prediksi dan instruksi rekan telah terbukti mengarah pada hasil belajar yang positif, bahwa belajar dari visualisasi seperti melihat hingga menanggapi sambil

menonton visualisasi akan membuat peserta didik lebih aktif (Banerjee et al., 2015)

Metode adalah sebuah cara untuk menghafal atau melakukan sesuatu dengan cepat. Ada beberapa hal yang dapat membantu menghafal dengan cepat, yaitu : (1) Mengeluarkan suara saat sedang menghafal, (2) Pembagian waktu dalam menghafal hafalan, (3) Menggunakan cara yang tepat untuk menghafal. Adapun beberapa cara untuk meningkatkan pengembangan diri pada pembelajaran: (1) Rutin mempelajari ulang pelajaran yang telah diajarkan oleh guru dikelas, (2) Menghargai waktu dengan cara tidak membuang buang waktu, (3) Mempunyai tujuan yang jelas untuk memotivasi proses pembelajaran.

## 2. Metode

Pada penelitian ini menggunakan kuantitatif eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Dikarenakan penelitian ini bersifat eksperimen maka pengumpulan data berasal dari sampel peserta didik kelas X 1 – 2 SMA Adi Luhur dimana terdapat *pretest – posttest* dengan menggunakan Teknik *purposive sampling*. Adapun, beberapa tahap yang dilakukan terhadap instrumen penelitian yaitu dengan cara observasi, wawancara, test, serta angket penilaian siswa. Proses tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah pengaruh media pembelajaran Bahasa Jepang dengan menggunakan media youtube (X) pada peningkatan skill menghafal dan menulis berbahasa Jepang (Y) dapat diterima dengan baik. Analisis data dalam penelitian dilakukan dengan beberapa tahap yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji t, serta *n gain score*

## 3. Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengukuran data pada *prerest* dan *posttest* dengan soal dengan di uji validitas terlebih dahulu untuk memilah soal yang valid untuk dilakukan analisis tahap selanjutnya.

### 3.1 Uji Validitas

Hasil Uji Validitas Pada Soal Pilihan Ganda Uji validitas pilihan ganda menggunakan analisis korelasi product moment Pearson dengan SPSS dan hasil output seperti tabel di atas menunjukkan bahwa butir soal 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 dinyatakan valid karena nilai korelasi Pearson  $< 0,5$  sekaligus nilai sig (2-tailed) 0,05. Sedangkan butir soal 1, 14 dinyatakan tidak valid karena nilai korelasi  $< 0,05$ .

Hasil Uji Validitas Pada Soal Maru Batsu Uji validitas Maru Batsu menggunakan analisis korelasi product moment Pearson dengan SPSS dan hasil output seperti tabel di atas menunjukkan bahwa butir soal 17, 19, 21, 22, 24, 25 dinyatakan valid karena nilai korelasi Pearson  $< 0,5$  sekaligus nilai sig (2-tailed) 0,05. Sedangkan butir soal 16, 18, 20, 23 dinyatakan tidak valid karena nilai korelasi  $< 0,05$ .

Hasil Uji Validitas Pada Soal Essay Uji validitas essay menggunakan analisis korelasi product moment Pearson dengan SPSS dan hasil output seperti tabel di atas menunjukkan bahwa butir soal 26,28,30,31,33,34,35,36,41,42,43,44,45 dinyatakan valid karena nilai korelasi Pearson  $< 0,5$  sekaligus nilai sig (2-tailed) 0,05. Sedangkan butir soal 27,29,32,35,37,38,39 dinyatakan tidak valid karena nilai korelasi  $< 0,05$ .

### 3.2 Uji Reliabilitas

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas Pada Soal Pilihan Ganda

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.779	15

Model	Coefficients <sup>a</sup>		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error			
(Constant)	12.634	3.187		3.965	.000
Pretest eksperimen	.702	.129	.724	5.456	.000

Berdasarkan output : “Reliability Statistic” diatas, diketahui nilai Cronbach’s Alpha adalah sebesar 0,779. (r tabel) maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan di atas, dapat kita simpulkan bahwa butir soal tersebut dinyatakan reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Pada Soal Maru Batsu

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.662	10

Berdasarkan output: “Reliability Statistic” diatas, diketahui nilai Cronbach’s Alpha adalah sebesar 0,662. Kemudian dibandingkan dengan nilai r tabel dengan N = 30 pada taraf signifikansi 0,05, maka diperoleh nilai r tabel sebesar 0,361. Karena nilai Cronbach’s Alpha (r hitung) 0,662 > 0,361 (r tabel) maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan di atas, dapat kita simpulkan bahwa butir soal tersebut dinyatakan reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Pada Soal Essay

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.687	20

Berdasarkan output: “Reliability Statistic” diatas, diketahui nilai Cronbach’s Alpha adalah sebesar 0,687. Kemudian dibandingkan dengan nilai r tabel dengan N = 30 pada taraf signifikansi 0,05, maka

diperoleh nilai r tabel sebesar 0,361. Karena nilai Cronbach’s Alpha (r hitung) 0,687 > 0,361 (r tabel) maka dapat kita simpulkan bahwa butir soal tersebut dinyatakan reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

### 3.3 Uji Homogenitas

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pre01	Based on Mean	.838	4	19	.518
	Based on Median	.691	4	19	.607
	Based on Median and with adjusted df	.691	4	13.814	.610
	Based on trimmed mean	.872	4	19	.499

Dari data diatas diketahui hasil uji homogenitas yang dilakukan pada penelitian ini, bahwa hasil sig yang terfapat pada hasil yaitu 0,499 yang berarti hasil sudah signifikan dan data berasal dari kelompok populasi yang sama karena 0,499 > 0,05 sebaliknya jika hasil sig < 0,05 maka hasil tidak signifikan.

### 3.4 Uji Normalitas

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Dari hasil uji normalitas diatas dapat dilihat hasil signya jika > dari 0,05 maka data tersebut berasal dari data yang normal dan jika < dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

### 3.5 Uji T

Diatas terdapat hasil hitung uji t dari data penelitian tersebut, dan hasil yang terdapat pada tabel tersebut ialah variable X terhadap

**Tests of Normality**

kelas		Kolmogorov-Smirnova		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df
hasil belajar siswa	pretest eksperimen	.150	29	.095	.955	29
	posttest eksperimen	.288	26	.000	.866	26

variable Y adalah, nilai sign  $0,000 < 0,05$  dan  $t$  hitung  $> t$  tabel yaitu  $5,456 > 2,052$ . Sesuai dengan tabel diatas hasil uji  $t$  menunjukkan bahwa nilai signifikansi pengaruh media pembelajaran youtube (X) terhadap hasil pembelajaran siswa untuk meningkatkan skill menghafal (Y1) dan menulis (Y2) Bahasa Jepang adalah  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $t$  hitung  $5,456 > t$  tabel  $2,052$  maka  $H_01$  ditolak dan  $H_02$  diterima, yang artinya terdapat pengaruh terhadap hasil pembelajaran dengan media youtube secara signifikan.

**3.6 Data Kuisiонер**

Berdasarkan hasil diagram 1 di atas terdapat 61% siswa yang sangat menyukai bahasa Jepang 30% suka Bahasa Jepang 9% tidak begitu menyukai bahasa Jepang dan 0% tidak terdapat siswa yang tidak menyukai bahasa Jepang.

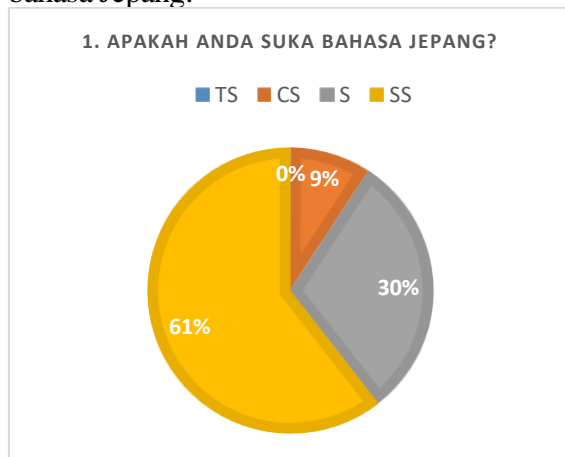


Diagram 1 Diagram 1. Hasil Jawaban Kuisiонер

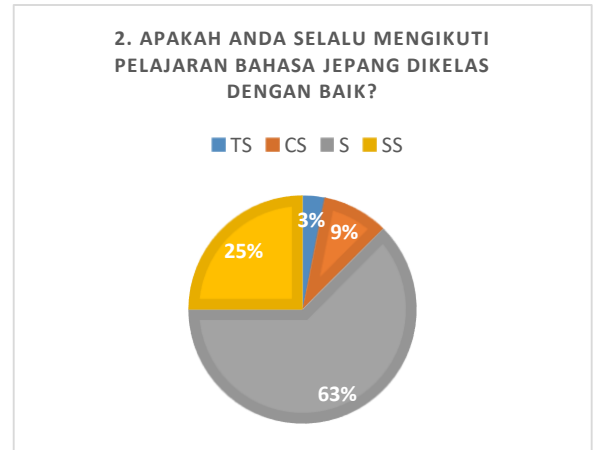


Diagram 2. Hasil Jawaban Kuisiонер

Berdasarkan hasil diagram 2 ini terdapat 25% siswa yang selalu mengikuti pelajaran bahasa Jepang dengan baik 63% siswa mengikuti pelajaran bahasa Jepang 9% siswa tidak mengikuti pembelajaran dengan baik dan 3% sama sekali tidak mengikuti pembelajaran bahasa Jepang dengan baik.

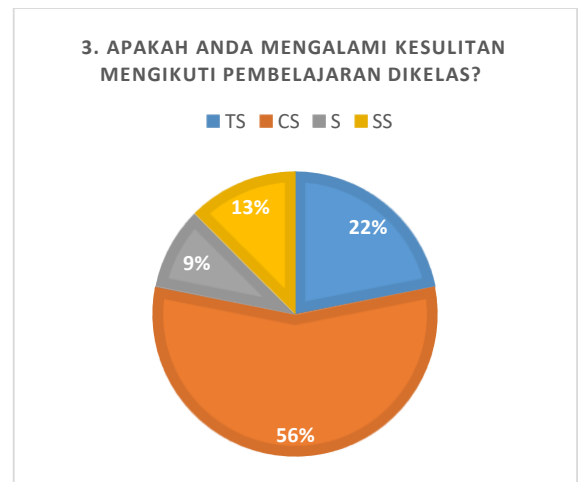


Diagram 3. Hasil Jawaban Kuisiонер

Berdasarkan hasil diagram 3 sebanyak 13% siswa tidak mengalami kesulitan mengikuti pembelajaran, 9% tidak begitu kesulitan mengikuti pembelajaran 56% cukup kesulitan mengikuti pembelajaran bahasa Jepang dan 22% sangat kesulitan mengikuti pembelajaran bahasa Jepang.



4. APAKAH ANDA MENGALAMI KESULITAN MEMAHAMI MATERI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA BELAJAR YOUTUBE?

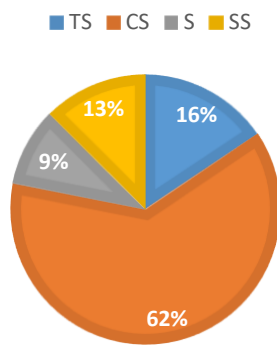


Diagram 4. Hasil Jawaban Kuisisioner

Berdasarkan hasil diagram 4 adalah sebanyak 13% siswa tidak begitu kesulitan memahami materi pembelajaran 9% siswa tidak begitu kesulitan memahami materi pembelajaran 62% cukup kesulitan untuk memahami materi sebelum menggunakan media pembelajaran dan 16% siswa sangat kesulitan memahami materi pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran.

5. APAKAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN YOUTUBE PEMBELAJARAN MENJADI FLEKSIBEL ?

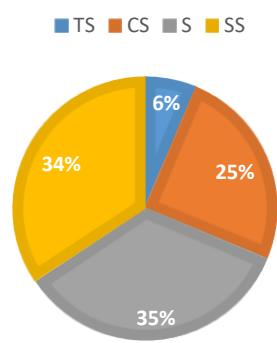


Diagram 5. Hasil Jawaban Kuisisioner

Berdasarkan hasil diagram 5 adalah 34% siswa menjawab bahwa menggunakan media pembelajaran youtube sangat fleksibel 35% siswa menjawab menggunakan media pembelajaran sedikit fleksibel 25% siswa menjawab bahwa menggunakan media pembelajaran youtube tidak begitu fleksibel dan 6% siswa menjawab bahwa

menggunakan media pembelajaran youtube sama sekali tidak fleksibel.

6. APAKAH ANDA MERASA BAHWA YOUTUBE ADALAH MEDIA YANG COCOK UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG UNTUK MENGHAFAL DAN MENULIS?

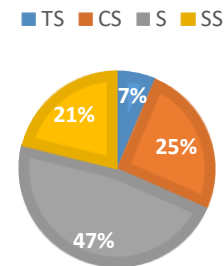


Diagram 6. Hasil Jawaban Kuisisioner

Berdasarkan hasil diagram 6 adalah 21% siswa menjawab bahwa youtube sangat cocok menjadi media pembelajaran yang berfungsi untuk meningkatkan skill Bahasa Jepang 47% siswa menjawab bahwa media pembelajaran youtube cocok menjadi media pembelajaran yang berfungsi untuk meningkatkan skill Bahasa Jepang 25% siswa menjawab bahwa media youtube kurang cocok untuk menjadi media pembelajaran 7% siswa menjawab bahwa media youtube tidak cocok untuk menjadi media pembelajaran.

7. APAKAH ADA PENINGKATAN DALAM SKILL MENGHAFAL DAN MENULIS DALAM DIRI ANDA Masing Masing SEBELUM DAN SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN ?

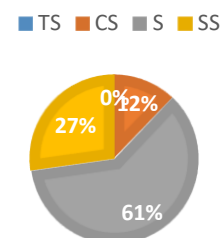


Diagram 7. Hasil Jawaban Kuisisioner

Berdasarkan hasil diagram 7 di atas adalah 27% siswa menjawab bahwa banyak peningkatan dalam dirinya sendiri dalam skill menghafal dan menulis Bahasa Jepang 61% siswa menjawab bahwa adanya peningkatan dalam dirinya sendiri dalam skill menghafal dan menulis Bahasa Jepang

12% siswa menjawab skill menghafal dan menulis Bahasa Jepang tidak begitu meningkat dan 0% bahwa tidak ada siswa yang tidak sama sekali skill menghafal dan menulis Bahasa Jepang yang tidak meningkat.

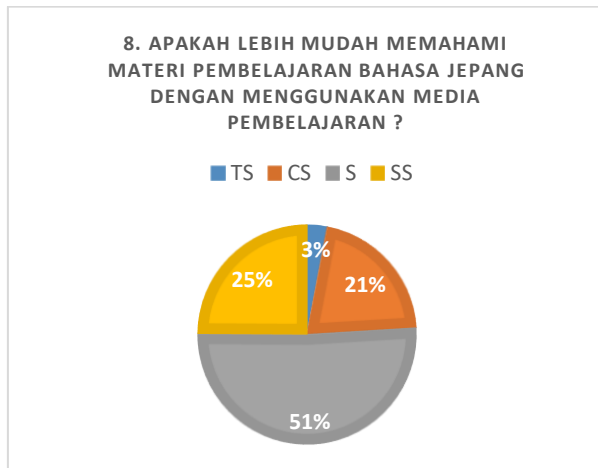


Diagram 8. Hasil Jawaban Kuisisioner

Berdasarkan hasil diagram 8 diatas adalah 25% siswa menjawab bahwa mereka sangat memahami pembelajaran menggunakan media pembelajaran youtube 51% siswa menjawab mereka memahami pembelajaran menggunakan media pembelajaran youtube 21% siswa menjawab bahwa mereka tidak begitu memahami pembelajaran menggunakan media pembelajaran youtube dan 3% siswa menjawab bahwa mereka sama sekali tidak memahami pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran youtube.

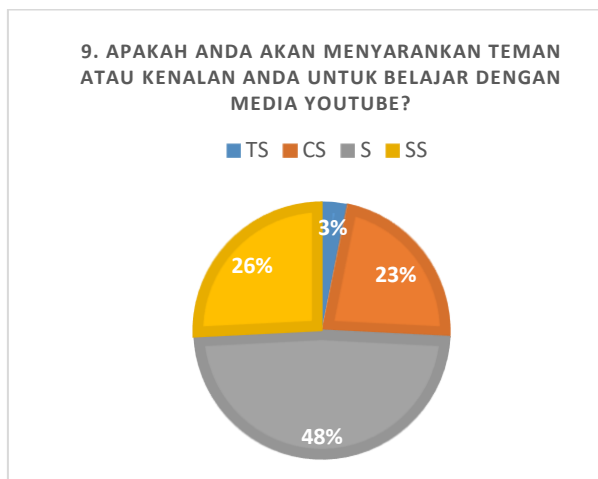


Diagram 9. Hasil Jawaban Kuisisioner

Berdasarkan hasil diagram 9 diatas adalah 26% siswa yang sangat menyarankan kepada kenalan mereka untuk belajar dengan menggunakan media youtube 48% siswa yang menyarankan ke kenalan mereka untuk belajar dengan menggunakan media youtube 23% siswa yang tidak menyarankan ke kenalan mereka untuk belajar dengan menggunakan media youtube dan 3% siswa yang menjawab sangat tidak menyarankan ke kenalan mereka untuk belajar dengan menggunakan media youtube.

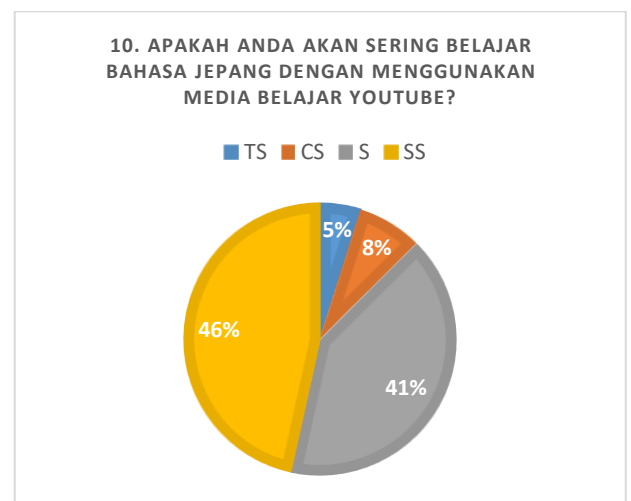


Diagram 10. Hasil Jawaban Kuisisioner

Berdasarkan hasil diagram 10 diatas adalah 46% siswa menjawab bahwa mereka akan sangat sering menggunakan youtube untuk belajar bahasa Jepang 41% siswa menjawab bahwa mereka akan sering menggunakan media youtube untuk belajar bahasa Jepang 8% siswa menjawab bahwa mereka tidak akan sering menggunakan youtube untuk belajar bahasa Jepang dan 5% siswa menjawab mereka sama sekali tidak akan menggunakan youtube untuk belajar bahasa Jepang.

#### 4. Kesimpulan

Terdapat dua kesimpulan yang didapatkan, diantaranya adalah:

Berdasarkan hasil data yang didapatkan hasil yang signifikan dengan skor yang tertinggi 42 dari 50 dan skor yang terendah 28 dari 50, nilai rata rata 28,83,

median 30. Sedangkan hasil nilai kemampuan siswa sebelum menggunakan media pembelajaran youtube skor tertinggi 34 dari 50, nilai terendah 15 dari 50, nilai rata-rata 23,16, median 23. Setelah dilakukan analisis hasil perhitungan pada uji t maka di peroleh hasil yang terdapat pada tabel tersebut ialah variable X terhadap variable Y adalah, nilai sign  $0,000 < 0,05$  dan  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$  yaitu  $5,456 > 2,052$ . Sesuai dengan tabel diatas hasil uji t menunjukkan bahwa nilai signifikansi pengaruh media pembelajaran youtube (X) terhadap hasil pembelajaran siswa untuk meningkatkan skill menghafal (Y1) dan menulis (Y2) bahasa Jepang adalah  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$   $2,052$  maka  $H_01$  ditolak dan  $H_02$  diterima, yang artinya terdapat pengaruh terhadap hasil pembelajaran dengan media youtube secara signifikan.

Dari hasil angket yang telah dibagikan dan diisi oleh siswa menunjukkan bahwa adanya peningkatan dalam diri siswa masing-masing, para siswa juga akan memakai dan akan menyarankan kepada teman temannya untuk memakai youtube sebagai media pembelajaran bahasa Jepang.

## Referensi

- Alobaid, A. (2020). Smart multimedia learning of ICT: role and impact on language learners' writing fluency— YouTube online English learning resources as an example. *Smart Learning Environments*, 7(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-020-00134-7>
- Banerjee, G., Murthy, S., & Iyer, S. (2015). Effect of active learning using program visualization in technology-constrained college classrooms. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 10(1). <https://doi.org/10.1186/s41039-015-0014-0>
- Berns, A., Luis, J., Montes, I., Duarte, M. P., & Doderó, J. M. (2016). Motivation, students' needs and learning outcomes: a hybrid game-based app for enhanced language learning. *SpringerPlus*, 1–23. <https://doi.org/10.1186/s40064-016-2971-1>
- Lange, C., & Costley, J. (2020). Improving online video lectures: learning challenges created by media. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00190-6>
- Lyu, B., Li, H., Tanaka, A., & Meng, L. (2022). The early Japanese books reorganization by combining image processing and deep learning. *CAAI Transactions on Intelligence Technology*, 7(4), 627–643. <https://doi.org/10.1049/cit2.12104>
- Made, D., Mardani, S., Sadyana, I. W., Diah, L., & Adnyani, S. (2020). Pembelajaran Bahasa Jepang Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar di Bali. 394(Icirad 2019), 246–251.
- Nurcholis, R., Purnamasari, A. I., Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(3), 338–345. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i3.1091>
- Pikhart, M. (2021). Human-computer interaction in foreign language learning applications: Applied linguistics viewpoint of mobile learning. *Procedia Computer Science*, 184, 92–98. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.03.123>
- Putri, N. P. (2021). Effectivity of Flashcard Learning Media To Memorize Vocabulary in Japanese Language. 10(2), 250–255.



- Saifudin, A. (2019). Deiksis Bahasa Jepang dalam Studi Linguistik Pragmatik. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture*, 2(1), 16–35. <https://doi.org/10.33633/jr.v2i1.3348>
- Savana, A. F., & Pradana, A. S. R. (2021). MAJIME: A Learning Media for Japanese Reading Comprehension. *518(ICoSIHESS 2020)*, 419–426. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210120.155>
- Shen, R. (2022). The Effect of Internet Corpus Learning on Students' Japanese Learning Motivations and Learning Effect. *Frontiers in Psychology*, 12, 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.766660>
- Wang, Y., & Wei, L. (2022). Multilingual learning and cognitive restructuring: The role of audiovisual media exposure in Cantonese–English–Japanese multilinguals' motion event cognition. *International Journal of Bilingualism*. <https://doi.org/10.1177/13670069221085565>
- Wouthuyzen, M. (2021). Adverbia Dalam Bahasa Jepang Dan Padanannya Dalam Bahasa Indonesia. *Jurnal Sora : Pernik Studi Bahasa Asing*, 5(1), 70–88. [https://doi.org/10.58359/jurnal\\_sora.v5i1.58](https://doi.org/10.58359/jurnal_sora.v5i1.58)
- Xin, L. J., Yi, N. J., & Reiko, A. (2021). Pembelajaran digital dalam pendidikan kedokteran : membandingkan pengalaman mahasiswa Malaysia dan Jepang. 1–11.