

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Numbered Heads Together* (NHT) Berbantuan Media Kartu Papan Interaktif untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf *Hiragana* Siswa kelas X PH 1 SMK Pariwisata Banyuwatis

Kadek Mirahana Sena Mutiara, Yeni , I Wayan Sadyana
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha

Email: mirahana@undiksha.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.24843/PJIB.2025.v25.i02.p06>

ABSTRACT

This research aims to (1) describe the implementation of the Numbered Heads Together (NHT) Cooperative learning model assisted by interactive board card media affects the improvement of mastery of hiragana letters in class X students of Banyuwatis Tourism Vocational School. and (2) describe students' perceptions of the Numbered Heads Together (NHT) Cooperative learning method assisted by interactive board card media. The research subjects were 24 students of class X Hospitality of Banyuwatis Tourism Vocational School. The data collection methods used included tests, observations, and questionnaires, which were then analyzed using quantitative descriptive methods. The results showed that (1) students' mastery of Hiragana letters increased through the application of the NHT type cooperative learning method with interactive board card media. Based on the pre-test results, the average student score was 51.5 with a completeness percentage of 12.5%. After cycle I, the average score increased to 65.9 with 45.8% completeness. In cycle II, the average score increased to 70 with 70.8% completeness. After cycle III, the average score increased significantly to 86.9 with 89.83% completeness. (2) Students' responses to the application of the NHT type cooperative method were also positive, with an average score of 4.0 in cycle I, increased to 4.2 in cycle II, and reached 4.3 in cycle III.

Keywords: Cooperative, Numbered Heads Together, Japanese, Hiragana.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Kooperatif Numbered Heads Together (NHT) berbantuan media kartu papan interaktif memengaruhi peningkatan penguasaan huruf hiragana pada siswa kelas X SMK Pariwisata Banyuwatis. dan (2) mendeskripsikan persepsi siswa terhadap metode pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) yang dibantu dengan media kartu papan interaktif. Subjek penelitian adalah 24 siswa kelas X Perhotelan SMK Pariwisata Banyuwatis. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, observasi, dan kuesioner, yang kemudian dianalisis dengan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penguasaan siswa terhadap huruf Hiragana meningkat melalui penerapan metode pembelajaran Kooperatif Tipe NHT dengan media kartu papan interaktif. Berdasarkan hasil pre-test, rata-rata nilai siswa adalah 51,5 dengan persentase ketuntasan 12,5%. Setelah siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 65,9 dengan ketuntasan 45,8%. Pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 70 dengan ketuntasan 70,8%. Setelah siklus III, nilai rata-rata meningkat signifikan menjadi 86,9 dengan ketuntasan 89,83%. (2) Respons siswa terhadap penerapan metode Kooperatif Tipe NHT juga tergolong positif, dengan skor rata-rata 4,0 pada siklus I, meningkat menjadi 4,2 pada siklus II, dan mencapai 4,3 pada siklus III.

Kata Kunci: Kooperatif, Numbered Heads Together, Bahasa Jepang, Hiragana.

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang saat ini menjadi salah satu bahasa asing yang banyak diminati dan dipelajari oleh masyarakat Indonesia. Bahasa Jepang dianggap sebagai bahasa yang unik dan memiliki ciri khas yang menonjol baik dari segi pelafalan, intonasi, huruf, dan tata bahasanya. Terdapat empat keterampilan yang

harus dikuasai dalam belajar bahasa asing, termasuk bahasa Jepang yaitu membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Bahasa Jepang memiliki tiga jenis huruf yaitu *Hiragana*, *Katakana*, dan *Kanji*. Masing-masing huruf tersebut mempunyai karakteristik dan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Mempelajari huruf Jepang memiliki tantangan tersendiri bagi pembelajar bahasa Jepang dikarenakan banyaknya jumlah huruf dan terdapat beberapa huruf yang memiliki kemiripan bentuk. Namun, penguasaan huruf merupakan hal terpenting ketika belajar bahasa Jepang, terutama pada huruf *Hiragana* dan *Katakana*. (Mardani, 2018)

Di antara ketiga jenis huruf tersebut, huruf *hiragana* adalah huruf yang pertama kali dipelajari oleh pelajar pemula bahasa Jepang dan merupakan huruf dasar yang harus dikuasai. Saat mempelajari huruf *hiragana* siswa sering kali kesulitan, mereka biasanya mengalami kesulitan dalam mengingat bentuk, urutan goresan, dan cara bacanya. Hal ini dikarenakan huruf *hiragana* berbeda dari huruf-huruf yang dipelajari dalam bahasa Indonesia. Kesulitan ini menjadi salah satu tantangan bagi siswa dalam belajar bahasa Jepang, sehingga mereka sering menggunakan huruf romaji dalam kegiatan belajar sehari-hari. Selain itu, kesalahan dalam penulisan *hiragana* dapat berakibat fatal, karena urutan goresan yang salah dapat menghasilkan bentuk yang berbeda dan sulit dibaca.

Selain permasalahan di atas ada beberapa faktor lain yang mempengaruhi rendahnya penguasaan materi pada siswa. Salah satunya adalah metode pembelajaran yang konvensional yang diterapkan, seperti ceramah dan penugasan individual, cenderung monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Hal ini mengakibatkan rendahnya tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya berdampak pada kurangnya pemahaman materi pada siswa.

Dalam era digital ini, siswa cenderung lebih responsif terhadap metode pembelajaran yang melibatkan elemen visual dan interaktif. Namun, penggunaan media semacam ini masih terbatas dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMK Pariwisata Banyuatis. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan pada bulan juni 2024 di kelas X PH1 SMK Pariwisata Banyuatis, Siswa kelas X SMK Pariwisata Banyuatis telah mendapatkan pembelajaran mengenai huruf *hiragana* sebagai bagian dari kurikulum bahasa Jepang yang mereka pelajari. Namun, hasil evaluasi menunjukkan bahwa penguasaan mereka terhadap kedua jenis huruf tersebut belum optimal. Banyak siswa masih kesulitan dalam mengenali, menghafal, dan menulis huruf *hiragana* dengan benar. Kondisi ini berdampak pada kemampuan mereka dalam membaca dan menulis teks berbahasa Jepang, yang merupakan kompetensi dasar yang harus mereka kuasai.

Menurut guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang menyatakan bahwa siswa di kelas tersebut masih belum menguasai huruf *hiragana*, sehingga dapat menghambat proses pembelajaran bahasa Jepang selanjutnya. Dari total 24 siswa kelas X PH 1 yang diobservasi, hanya 25% yang mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dimana seharusnya siswa harus mencapai minimal 70% penguasaan huruf untuk lulus materi ini. Berdasarkan hasil *pretest* sebanyak 21 siswa dari 24 siswa yang mengikuti *pretest* mendapatkan nilai di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 70%. Sedangkan 3 siswa mendapatkan nilai di atas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Dengan nilai maksimal yang dicapai siswa yaitu 75 dan nilai minimal 25. Adapun persentase ketuntasan *pre test* siswa adalah 87,5% tidak tuntas dan 12,5% yang tuntas .

Wawancara lebih lanjut yang dilakukan terhadap siswa mengungkapkan merasa kesulitan dalam mengingat dan menulis huruf-huruf Jepang tersebut, dan mengaku kurang termotivasi dalam mempelajari materi ini. Kesulitan yang dialami siswa tersebut yaitu membedakan beberapa huruf yang memiliki kemiripan bentuk dengan huruf yang lainnya. Selain itu, siswa juga cenderung pasif ketika mengikuti pembelajaran. Walaupun guru pengampu mata pelajaran sudah berusaha untuk membuat pembelajaran lebih menarik dengan memanfaatkan teknologi seperti menggunakan PPT pada saat pemberian materi, namun hasilnya masih kurang optimal, siswa masih kesulitan dalam mengenali, menghafal, dan menulis huruf *hiragana* dengan benar.

Oleh karena itu, untuk mengatasi kendala tersebut, pendekatan yang lebih interaktif dan kolaboratif sangat diperlukan. Siswa SMK Pariwisata Banyuatis memiliki karakteristik yang beragam, mulai dari latar belakang sosial, budaya, agama, kemampuan akademis, hingga gaya belajar yang berbeda. Beberapa siswa mungkin lebih cepat memahami materi, sementara yang lain memerlukan waktu dan pendekatan berbeda untuk mencapai pemahaman yang sama. Hasil wawancara siswa mengatakan bahwa di kelas X PH 1 siswa lebih suka menggunakan pembelajaran berbasis audiovisual karena dengan cara ini dianggap lebih mudah untuk memahami materi. Dalam metode pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya, variasi ini sering tidak terpenuhi dengan baik, menyebabkan siswa merasa bosan, kurang tertantang, atau bahkan tertinggal. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif sangat diperlukan, seperti

model pembelajaran *Kooperatif tipe Numbered Heads Together (NHT)*, menjadi penting untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara keseluruhan

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di dalam kelas. Model pembelajaran digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan Suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan. Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, serta karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran. (Made et al., 2013)

Model pembelajaran *Kooperatif* ini dipandang tepat sasaran untuk diimplementasikan karena memiliki sejumlah keunggulan yang signifikan. Pembelajaran *Kooperatif* meningkatkan interaksi dan partisipasi aktif siswa melalui kerja kelompok heterogen, memungkinkan mereka untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan saling membantu, sehingga mempercepat pemahaman materi *hiragana*. Media interaktif membantu siswa memvisualisasikan dan mengingat huruf dengan lebih baik melalui pembelajaran yang menarik. Hal ini membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Pembelajaran *Kooperatif Numbered Heads Together (NHT)* adalah suatu pengajaran yang melibatkan siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 orang siswa secara heterogen. Secara heterogen yaitu siswa terbagi berdasarkan latar belakang atau level akademik, jenis kelamin, suku, dan budaya yang berbeda-beda. Pembelajaran dengan metode ini lebih menekankan interaksi antar siswa. siswa akan melakukan komunikasi aktif dengan sesama temannya. (Johnson, S. L. 2003).

Metode *Numbered Heads Together (NHT)* diyakini dapat membantu siswa mempelajari karakter *hiragana* lebih dalam. Model pembelajaran kooperatif *NHT* dipilih karena memiliki karakteristik yang memenuhi kebutuhan pembelajaran *hiragana*. *Numbered Heads Together (NHT)* menekankan struktur spesifik yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan akademik. Melalui metode kolaboratif yang disebut *Numbered Heads Together (NHT)*, siswa didorong untuk bekerja sama dalam kelompok kecil, saling membantu memahami materi, dan bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan teman dalam kelompok. Untuk lebih mengoptimalkan penerapan model pembelajaran *Kooperatif Numbered Heads Together (NHT)*, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dipandang perlu diterapkan. Dalam konteks ini, media kartu papan interaktif dipilih sebagai pendukung.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Kooperatif Numbered Heads Together (NHT)* dengan media Kartu Papan Interaktif. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Pariwisata Banyuwatis tahun ajaran 2024/2025, dengan jumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta soal tes untuk mengukur pencapaian hasil belajar. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Data diperoleh dari hasil tes siswa dan dianalisis menggunakan perhitungan persentase ketuntasan belajar, dari observasi dan refleksi untuk mengevaluasi proses pembelajaran. Kriteria keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa sesuai dengan KKTP (Kriteria Ketuntasan Tindakan Penelitian) yang telah ditetapkan sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum dilaksanakannya tindakan berupa penerapan metode pembelajaran *Kooperatif NHT* ditemukan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan dikelas dengan menggunakan media pembelajaran berupa PPT sudah dilakukan. Akan tetapi proses pembelajaran masih belum optimal. Dalam pembelajaran masih banyak siswa yang belum bisa mengingat bentuk dan goresan dari huruf *hiragana*. Hal ini menyebabkan rendahnya penguasaan siswa terhadap huruf *hiragana*. Temuan ini juga didukung dengan hasil pretest dimana siswa kelas X PH 1 Banyuwatis yang berjumlah 24 orang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70%. Nilai tertinggi yang berhasil

diperoleh oleh siswa yaitu 75 dan minimal 25, dengan jumlah siswa yang mendapat nilai diatas KKTP sebanyak 3 orang siswa. Sehingga presentase ketuntasan belajar yang dicapai adalah 12,5%.

Tindakan diberikan dalam tiga siklus yang berupa penerapan metode pembelajaran *Kooperatif NHT*. Pada siklus I dilaksanakan 3 sesi pembelajaran dimana sesi 1 dan 2 dilaksanakan pembahasan materi sedangkan 1 sesi digunakan untuk penyebaran angket dan pemberian *posttest*. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan mengikuti tahapan pembelajaran metode *Kooperatif NHT*.

Pembelajaran ditandai dengan adanya pemberian penomoran dan diskusi kelompok. Proses diskusi dalam kelompok kecil akan membantu siswa untuk lebih aktif dalam menjelaskan materi kepada teman sekelompoknya. Hal ini dibuktikan dengan hasil penyebaran angket , di mana 88,5% siswa menunjukkan respon positif, yang menyatakan bahwa metode pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* mampu meningkatkan rasa percaya diri dan bisa berpartisipasi aktif dalam kelompok . Metode *Kooperatif NHT* tidak hanya meningkatkan pemahaman materi siswa tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial mereka , seperti kemampuan bekerja sama dan rasa tanggung jawab dalam kelompok.

Hasil post test pada siklus I menunjukkan bahwa 11 orang siswa dari jumlah total 24 orang berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai tertinggi sebesar 88 dan nilai terendah yaitu 37. Adapun persentase ketuntasan belajar siswa saat *posttest I* adalah 45,8%. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan penguasaan materi *hiragana* yang dimiliki oleh siswa setelah dilaksanakannya tindakan pada siklus I. Peningkatan dapat dilihat dari presentase ketuntasan yang awalnya 12,5% menjadi 45,8%. Peningkatan ini terjadi dikarenakan adanya proses diskusi kelompok yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran yang dianggap mampu melatih kemampuan mereka berpikir dan juga dengan metode pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* dengan memberikan nomor disetiap siswa dan pemanggilan nomor untuk diberikan pertanyaan secara acak dapat menambah rasa percaya diri siswa. Guru hanya menjadi fasilitator dan memberikan klarifikasi jika ada kekeliruan di saat diskusi kelompok berlangsung.

Hasil persentase ketuntasan belajar saat *posttest I* dinilai belum optimal karena belum mencapai standar persentase ketuntasan belajar yaitu rata-rata kelas 80% maka tindakan pada siklus II dilaksanakan agar lebih optimal. Tindakan pada siklus II tidak jauh berbeda dengan tindakan pada siklus I hanya saja untuk melaksanakan diskusi kelompok pada tindakan siklus II, membentuk kembali kelompok belajar siswa dengan jumlah masing-masing kelompok 3 orang siswa. Di setiap kelompok terdiri dari siswa dengan perbedaan kemampuan akademik, gaya belajar, dan keterampilan sosial. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan siswa yang lebih memahami materi . Pada siklus I masih banyak siswa yang merasa kurang percaya diri dalam berdiskusi dan ragu untuk menyampaikan pendapatnya , terutama karena jumlah anggota kelompok masih relatif banyak.

Hasil persentase ketuntasan belajar saat *posttest II* mendapatkan hasil 17 orang siswa tuntas dan 7 orang siswa belum tuntas, sehingga presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II yaitu 70,8%. Siklus II dinilai belum optimal karena belum mencapai standar persentase ketuntasan belajar yaitu 80%. Maka tindakan siklus III perlu dilaksanakan agar lebih optimal. Tindakan pada siklus III tidak jauh berbeda dengan tindakan pada siklus I dan II hanya saja pada siklus III materi akan di fokuskan pada *hiragana* yang bisa diberi *tenten* dan *maru* serta melakukan *fukushu* pada materi yang sudah dilakukan pada siklus I dan II untuk menambah daya ingat siswa dan meningkatkan kepercayaan diri siswa saat menjawab pertanyaan secara individu dengan cara siswa akan lebih banyak diberikan latihan secara individu, siswa akan secara bergantian menjawab pertanyaan yang ada di kartu papan interaktif, siswa yang berhasil menjawab akan diberikan poin atau reward sebagai bentuk motivasi bagi siswa yang lain

Hasil *post test III* menunjukkan bahwa 23 siswa dari 24 siswa sudah tuntas dengan skor tertinggi 90 dan skor terendah 68. Persentase ketuntasan belajar pada siklus III ini sebesar 95,83% dimana hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang dicapai sudah optimal. Tindakan siklus III menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Kooperatif Numbered Heads Together (NHT)* mampu meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* yang dimiliki oleh siswa kelas X PH 1. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan presentase *pretest* yaitu 12,5% menjadi 45,8% saat *posttest I* , dan menjadi 70,8% saat *posttest II* dan menjadi 95,83% saat dilakukan *posttest III*. Peningkatan yang signifikan ini ditunjukkan oleh aktivitas pembelajaran dengan metode pembelajaran *Kooperatif Numbered Heads Together (NHT)* dengan bantuan kartu papan interaktif dapat mendorong kerjasama siswa melalui pembagian kelompok, pemberian nomor pada setiap anggota kelompok, serta menunjuk siswa secara acak untuk menjawab pertanyaan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi *hiragana* tetapi juga melatih tanggung jawab individu serta keterampilan sosial dalam berdiskusi kelompok. Dengan melibatkan seluruh

siswa secara aktif, metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa yang optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama tiga siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Kooperatif Numbered Heads Together (NHT)* dengan bantuan media Kartu Papan Interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan huruf Hiragana siswa kelas X PH 1 SMK Pariwisata Banyuwatis. Sebelum tindakan, tingkat ketuntasan belajar siswa hanya sebesar 12,5%. Setelah penerapan tindakan, terjadi peningkatan signifikan pada setiap siklus, yaitu 45,8% pada siklus I, 70,8% pada siklus II, dan mencapai 95,83% pada siklus III. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode NHT mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelompok, meningkatkan rasa percaya diri, serta memperkuat daya ingat terhadap materi. Selain meningkatkan hasil belajar, metode ini juga membantu mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama dan tanggung jawab dalam kelompok. Dengan demikian, model pembelajaran *Kooperatif NHT* berbantuan media Kartu Papan Interaktif sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran huruf *Hiragana* di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N. P. C. (2019). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Heads Together (NHT) berbantuan Word Square untuk meningkatkan penguasaan huruf Hiragana siswa kelas XI IBB 1 SMA Negeri 1 Gerokgak tahun ajaran 2018/2019*. Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang
- Arsani, N. M. D. N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Teka-teki untuk Meningkatkan Penguasaan Hiragana dan Katakana pada Siswa Kelas BB1 di SMA N 4 Singaraja. (Skripsi, Universitas Pendidikan anesha).
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2013). Media Pembelajaran. Rajawali Press
- Daryanto. (2010). *Evaluasi Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Febriana, Y., Sukmawati, S., & Ardiansyah, A. (2021). Penerapan Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan 10(2), 123-134.
- Kagan, S. (1994). Cooperative Learning. San Juan Capistrano, CA: Kagan Cooperative Learning.
- Kanca. (2006). *Tahap-tahap Penelitian Tindakan Kelas*.
- Kurniasih, R. (2015). *Model pembelajaran kooperatif: Tipe Numbered Head Together (NHT)*. Yogyakarta
- Lasmawan, I. W., & Priyanto, D. (2022). *Effectiveness of multicultural problem-based learning models in improving social attitudes and critical thinking skills of elementary school students in thematic instruction*. Journal of Education and e-Learning Research.
- Mansour, F. (1996). Analisis Gender dan Transformasi Sosial. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mardani, D. M. S. (2018). Pengembangan tes kemampuan berbahasa Jepang berbasis web. Prasi, 13(1). <https://doi.org/10.23887/prasi.v13i1.16446>
- Mayangsari, R. (2012). *Kriteria hasil belajar*.
- Nurjanah, S. (2019). Penggunaan Media Kartu dalam Pembelajaran Huruf Katakana pada Siswa SMA. Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang, 8(1), 67-78.
- Qomariana, Y., Puspani, I. A. M., & Sri Rahayuni, N. K. (2019). Kesalahan gramatikal karena pengaruh bahasa ibu dalam tulisan mahasiswa program studi Sastra Inggris Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana. *Pustaka: Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya*, 19(2), 112–117.
- Rahayu, N. W., & dkk. (2020). *Efektivitas Model Pembelajaran Numbered Head Together dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika*
- Ratminingsih, N. M., & Artini, L. P. (2021). *The implementation of task-based language teaching on project and creative task to improve writing skill*. Elementary Education Online, Genap 2020/2021
- Ratna, Nyoman Kutha (2004) Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra Poststrukturalisme Perspektif Wacana Naratif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sadiman, A. S. (2010). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Rajawali Press.
- Sudipa, I. N. (2014). *Precis Writing: Dinamika Mahasiswa China Belajar Bahasa Indonesia*. Pustaka: Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya, 14(2), 241–249.

Suwastini, N. K. A., & Arifin, F. (2023). *Representation of gendered language in English textbook for Indonesian junior high schools. International Journal of Language Education*