

UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PENGUASAAN HURUF HIRAGANA MELALUI TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBASIS KARTU READ AND PUNISHMENT

Ni Komang Andayani

SMA Negeri 1 Kuta Selatan, Bali, Indonesia; andayanikomang596@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan penguasaan huruf *hiragana* siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbasis kartu *Read and Punishment*. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 8 Januari sampai dengan tanggal 26 Maret 2019. Subjek penelitian terdiri atas 32 orang siswa kelas X jurusan bahasa semester II SMA Negeri 1 Kuta Selatan tahun pelajaran 2018/2019 dan objek penelitian meliputi aktivitas dan penguasaan huruf hiragana siswa. Data dianalisis dengan metode deskriptif kuantitatif yang diperoleh dari nilai rata-rata hasil tes baik klasikal maupun individual dan menganalisis aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan penguasaan huruf hiragana siswa. Aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran terjadi peningkatan sebesar 18,75% dari siklus I dan peningkatan penguasaan huruf hiragana siswa sebesar 12,5% dari siklus I.

Kata Kunci: aktivitas belajar, penguasaan huruf *hiragana*, *Team Games Tournament*.

Abstract. This study is aimed to increase learning activity and mastery of hiragana letters for students through the application of cooperative learning with Team Games Tournament (TGT) based on Read and Punishment Card. The study was held on 8 January to March 2019. The subject is 32 Grade X students of language major in the second semester of SMA Negeri 1 Kuta Selatan in the academic year 2018/2019 and the objects are the learning activity and the mastery of hiragana letters of the students. The data of this research were analysed by descriptive quantitative method that was collected not only from the average of the students scores based on the individual or classical result of the test but also from the learning activity of the students during the learning process. The result shows that there is improvement in the learning activity and the mastery of hiragana letter of the students. The learning activity increases by 18.75% from the first cycle and the mastery of the hiragana letter also increases by 12.5% from the first cycle.

Kata Kunci: learning activity, mastery of *hiragana* letters, *Team Games Tournament*.

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan pembelajaran bahasa Jepang di SMA adalah mengembangkan pemahaman siswa untuk dapat mengenal dan menguasai huruf-huruf *hiragana*. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang cukup sulit untuk dipelajari termasuk oleh orang Indonesia karena banyaknya beban yang harus ditempuh oleh pembelajar. Untuk mempelajari huruf saja diperlukan waktu yang cukup lama mengingat ada empat jenis huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang, yaitu *romaji* (huruf latin), *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*.

Huruf *hiragana* merupakan huruf yang terbentuk dari coretan-coretan yang melengkung. Pada mulanya, huruf *hiragana* digunakan oleh wanita sehingga huruf *hiragana* disebut *onnade* (*Ishida dalam Sudjianto, 2003*). Huruf *hiragana* mempunyai peranan yang sangat penting yang tidak dapat diabaikan dalam mempelajari bahasa Jepang. Meskipun jumlah huruf *hiragana* tidak sebanyak huruf *kanji*, banyak pembelajar pemula mengalami kesulitan saat mempelajari bahasa Jepang. Kesulitan yang dialami para pembelajar biasanya berupa kesulitan membaca atau mengucapkan huruf, kesulitan menulis huruf dengan urutan yang benar, kesulitan mengingat bentuk huruf dan membedakan bentuk huruf yang mirip seperti huruf あ(A) dan お(O), lalu わ(WA), ね(NE) dan れ(RE), む(NU) dan め(ME), は(HA) dan ほ(HO), た(TA) dan な(NA), さ(SA) dan き(KI), る(RU) dan ろ(RO).

Bahasa Jepang merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing pilihan dalam ujian nasional SMA kelas bahasa. Oleh karena itu, dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA khususnya kelas bahasa, huruf *hiragana* dan *katakana* merupakan bagian yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Namun pada kenyataannya, berdasarkan observasi terhadap siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Kuta Selatan semester II tahun pelajaran 2018/2019, mereka masih kesulitan dalam mempelajari huruf *hiragana*. Hal tersebut dapat dilihat saat siswa mengerjakan tugas. Siswa mengalami kesulitan dalam membaca huruf *hiragana* yang sudah dipelajari; siswa belum dapat menerapkan kosakata yang telah dipelajari ke dalam huruf *hiragana*; dan mereka merasa bingung pada saat harus menulis huruf *hiragana* yang telah dipelajari sehingga mereka sering menggunakan huruf *romaji* dalam pembelajaran sehari-hari.

Selama ini pembelajaran huruf *hiragana* di kelas X bahasa dilakukan dengan cara guru menjelaskan cara baca dan menulis huruf *hiragana* menggunakan video pembelajaran. Kemudian siswa berlatih menulis di buku masing-masing. Setelah itu, guru memberi tugas kepada siswa untuk menulis kata apa saja menggunakan huruf *hiragana* yang sudah dipelajari. Namun, hanya beberapa siswa saja yang menulis huruf *hiragana* sesuai dengan perintah guru. Cara belajar seperti ini membuat siswa kurang tertarik belajar huruf *hiragana*. Siswa merasa bosan dan kurang semangat dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan di atas, alternatif pemecahan masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang menyediakan peluang agar siswa aktif dalam pembelajaran. Salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan usaha untuk mengurangi penggunaan metode ceramah. Model pembelajaran kooperatif ini dapat diterapkan melalui berbagai tipe, salah satunya adalah *Team Games Tournament (TGT)*. Menurut Slavin (2008), model *Team Games Tournament (TGT)* meliputi lima komponen utama, yaitu presentasi di kelas, tim, permainan, turnamen dan rekognisi tim. Presentasi di kelas merupakan diskusi pelajaran yang dipimpin guru atau pengajaran langsung seperti yang biasa dilakukan. Tim atau kelompok terdiri dari empat atau lima orang siswa yang mewakili seluruh

bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan latar belakang etnis yang berbeda.

Selain penerapan model pembelajaran tersebut di atas, juga diperlukan strategi yang lebih menarik dalam pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik belajar huruf *hiragana*. Dengan kata lain, siswa merasa senang dan lebih semangat dalam kegiatan belajar mengajar. Strategi yang dimaksud adalah permainan kartu huruf dalam pembelajaran huruf *hiragana* di kelas X Bahasa. Cara ini penting dilakukan karena dalam pembelajaran juga perlu dikembangkan strategi dalam rangka membangun keterampilan berpikir tingkat tinggi sesuai tuntutan Revolusi Industri 4.0 (Widana, 2018).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990) dijelaskan bahwa kata "permainan" berasal dari kata "main". Kata tersebut memiliki pengertian melakukan permainan untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak. Permainan (*game*) merupakan suatu sistem yang memiliki aturan-aturan di mana pemain akan terlibat di dalam suatu permasalahan sehingga dapat menghasilkan suatu hasil yang dapat diukur, yaitu menang atau kalah (Salen & Zimmerman, 2003). Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah melakukan kegiatan yang memiliki sistem aturan-aturan tertentu baik menggunakan alat atau tidak yang dilakukan untuk menyenangkan hati.

Menurut Mujib dan Rahmawati (2011), yang disebut permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini dapat digolongkan dalam pembelajaran karena aktivitas yang dirancang berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung.

Hamidjojo dalam Arsyad (2009) memberi batasan media sebagai bentuk semua perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima. Media kartu termasuk dalam jenis media pandang nonproyeksi (Soeparno, 1988). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990) definisi dari kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis). Sedangkan Jiten (dalam Matsumura, dkk 1998) mengartikan kartu / *ka-do* sebagai: (メモや整理用の) 小形に切った厚形や札 "(*memo ya seiryō no*) *kogata ni kitta atsushi katachi ya fuda*" yang berarti kertas tebal yang dipotong kecil (untuk mengatur memo). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kartu merupakan kertas tebal yang dipotong kecil digunakan untuk berbagai keperluan.

Media kartu ini adalah media pembelajaran yang di dalamnya terdapat huruf *hiragana*. Tiap kartu terdapat satu kosakata menggunakan huruf *hiragana*. Kartu ini digunakan untuk pembelajaran huruf *hiragana*. Permainan kartu sering digunakan dalam pembelajaran huruf *kana* karena kartu huruf dapat dikreasikan menjadi bermacam-macam permainan sesuai dengan kreativitas

guru. Salah satunya dengan menggabungkan permainan kartu dengan teknik *Team Games Tournament (TGT)*. Siswa akan lebih aktif dalam belajar huruf karena terdapat persaingan dalam kelompok.

Berdasarkan hal tersebut maka pembelajaran huruf *hiragana* di kelas X Bahasa diterapkan dengan menggunakan permainan kartu *read and punishment*. Permainan kartu *read and punishment* adalah suatu permainan kartu secara berkelompok yang menggunakan dua jenis kartu, yaitu kartu baca (*read*) yang berisi kosakata *hiragana* dan kartu hukuman (*punishment*) yang berisi hukuman apabila dalam permainan siswa tidak dapat membaca kosakata dalam kartu *read*.

Bertitik tolak dari uraian di atas, peneliti ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbasis kartu *read and punishment* untuk meningkatkan aktivitas dan penguasaan huruf *hiragana* pada siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Kuta Selatan semester II tahun pelajaran 2018/2019.

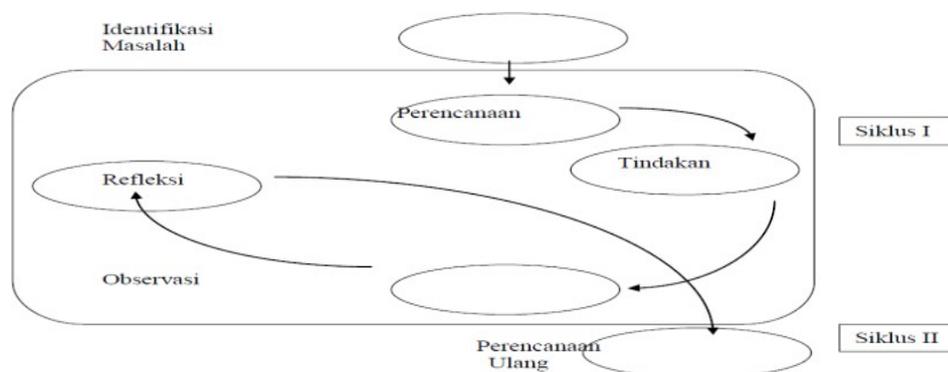
Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut “Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbasis kartu *read and punishment* dapat meningkatkan aktivitas dan penguasaan huruf *hiragana* pada siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Kuta Selatan semester II tahun pelajaran 2018/2019?”

Kemudian dari rumusan masalah tersebut disusunlah tujuan penelitian ini, yaitu untuk meningkatkan aktivitas dan penguasaan huruf *hiragana* melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbasis kartu *read and punishment* pada siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Kuta Selatan semester II tahun pelajaran 2018/2019.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kuta Selatan, jalan Ketut Jetung, Desa Kutuh, Kecamatan Kuta Selatan, Kabupaten Badung Bali. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Bahasa semester II tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 32 orang dengan jumlah siswa perempuan sebanyak 14 orang dan siswa laki-laki sejumlah 18 orang. Objek dalam penelitian ini adalah aktivitas dan penguasaan huruf *hiragana* siswa. Rangkaian kegiatan penelitian ini sejak tahap persiapan sampai dengan penulisan laporan dilaksanakan selama 3 bulan, yaitu dari tanggal 8 Januari sampai dengan tanggal 26 Maret 2019.

Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas. Yang dimaksud dengan penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang diupayakan untuk peningkatan yang di dalam pelaksanaannya dilakukan dengan siklus. Skema kegiatan inti penelitian ini disajikan sebagai berikut.



Gambar 1 Skemat Penelitian Tindakan Kelas

Berdasarkan setting penelitian di atas, dapat dijelaskan bahwa pelaksanaan tindakan berupa metode bermain yang dilakukan melalui perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang diterapkan untuk meningkatkan aktivitas dan penguasaan huruf *hiragana* oleh siswa. Selanjutnya dilakukan perencanaan ulang. Apabila aktivitas dan penguasaan huruf *hiragana* siswa sudah meningkat, maka siklus dihentikan. Rencana tindakan yang akan diterapkan untuk meningkatkan aktivitas dan penguasaan huruf *hiragana* siswa dengan menggunakan tindakan kelas.

Prosedur penelitian dimulai dari tahap perencanaan yang meliputi: 1) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mengacu pada silabus dalam penerapan model *Team Games Tournament*, 2) membuat media kartu *read and punishment*, 3) membuat lembar observasi sebagai alat untuk mengamati aktivitas belajar siswa, 4) menyusun tes untuk mengukur penguasaan siswa tentang pembelajaran huruf *hiragana*.

Pembelajaran dilaksanakan dengan pola permainan di mana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota maksimal 4 orang. Tiap kelompok menentukan nomor urut tiap anggotanya. Kemudian guru membagikan kartu *Read*. Kelompok inti terpecah untuk bertanding dengan kelompok lain sesuai dengan nomor urut yang sudah ditentukan dengan membawa kartu yang sudah dipelajari bersama dalam kelompok inti. Nomor urut satu akan bertanding dengan nomor urut satu dan seterusnya. Pemain pertama, yaitu wakil dari kelompok inti A menunjukkan satu kartu *Read* kepada wakil kelompok B. Apabila wakil B bisa menjawab dengan benar kartu *Read* menjadi milik B sebagai poin, namun apabila B tidak bisa menjawab, B mengambil satu kartu dari tumpukan kartu hukuman yang sudah disediakan pada masing-masing meja turnamen. B menuliskan huruf dalam kartu *Punishment* di papan tulis. A melanjutkan permainan dengan menunjukkan kartu yang belum terjawab kepada pemain C dan seterusnya dengan peraturan yang sama. Apabila semua tidak bisa menjawab permainan dilanjutkan oleh pemain selanjutnya. Apabila dapat menjawab,

peserta mendapat poin 10. Sebaliknya, apabila tidak bisa menjawab, peserta tidak mendapat poin. Permainan berlanjut seperti itu hingga selesai. Perwakilan kelompok kembali ke kelompok inti, bersama-sama dengan guru mencocokkan hasil hukuman yang ditulis di papan tulis. Apabila huruf yang dituliskan kurang tepat, poin yang telah dikumpulkan akan dikurangi. Kelompok inti dengan jumlah poin terbanyak adalah pemenangnya.

Hasil penilaian aktivitas dan penguasaan huruf *hiragana* siswa didapatkan dari analisis data dengan metode deskriptif yang bersumber dari jenis data kualitatif, yaitu dengan teknik mengamati kegiatan saat proses pembelajaran berlangsung dan jenis data kuantitatif, yaitu melalui teknik pemberian tes pada setiap akhir dari proses pembelajaran.

Indikator keberhasilan penelitian tindakan akan dilihat dari bagaimana aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Penelitian akan dinyatakan berhasil jika terjadi perubahan peningkatan aktivitas dalam kategori minimal cukup dengan nilai rata-rata minimal 78 dan pencapaian klasikal dengan ketuntasan minimal 85%. Untuk itu, dibuatkan rentangan nilai dengan jenis kategorinya seperti berikut.

Tabel 1. Rentangan Nilai

No.	Rentang Nilai	Predikat	Kategori
1.	89–100	A	Sangat Baik
2.	78–88	B	Baik
3.	67–77	C	Cukup
4.	<67	D	Kurang

(Sumber: Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Dikdasmen: 2017)

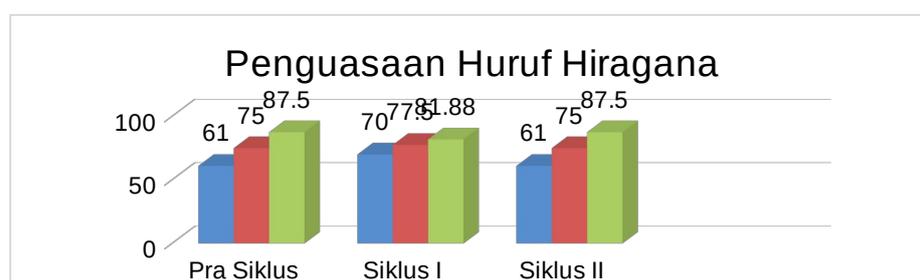
Sedangkan untuk penguasaan huruf *hiragana* oleh siswa, penelitian tindakan ini akan dinyatakan berhasil jika terjadi peningkatan jumlah siswa yang mampu mencapai nilai sesuai dengan nilai yang ditetapkan dalam Standar Ketuntasan Belajar Minimum (SKBM), yaitu 67 dengan nilai rata-rata 78 dan ketuntasan klasikal mencapai 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dikumpulkan pada tindakan siklus I dan II terdiri atas: data aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dan data penguasaan huruf *hiragana* yang diambil dari nilai rata-rata tes yang dilaksanakan pada setiap akhir proses pembelajaran. Data yang diperoleh tersebut disajikan dalam bentuk tabel dan grafik berikut ini.

Tabel 2. Aktivitas Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Hasil Belajar	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Jumlah siswa yang sangat aktif	0	2	9
2.	Jumlah siswa yang aktif	18	20	19
3.	Jumlah siswa yang cukup aktif	5	12	4
4.	Jumlah siswa yang kurang aktif	9	0	0
5.	Persentase aktif dan sangat aktif	56,25%	68,75%	87,5%
6.	Persentase cukup dan kurang aktif	43,75%	31,25%	12,5%



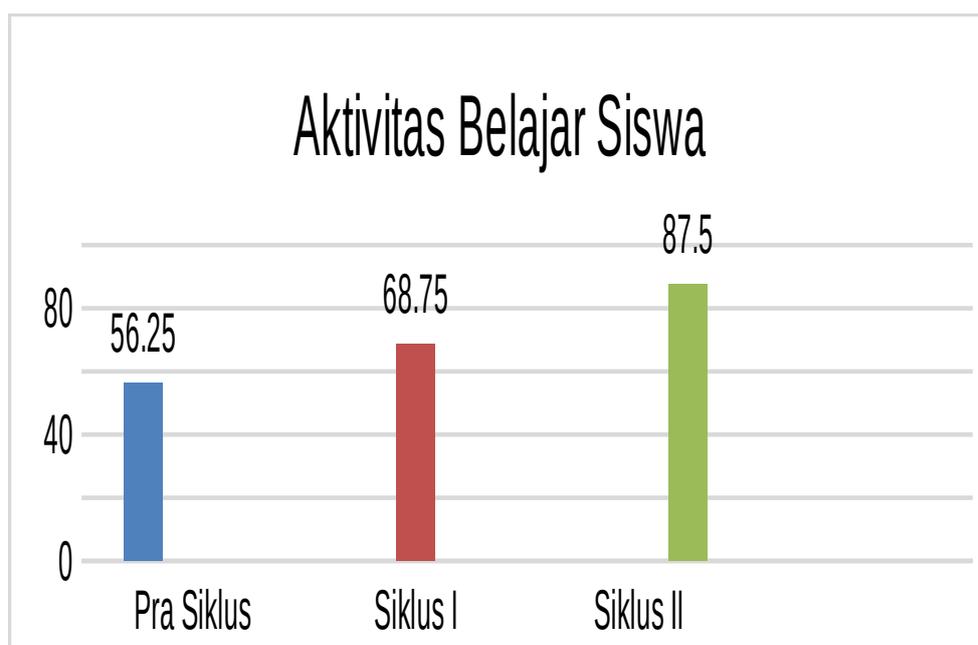
Grafik 1. Aktivitas Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan tabel dan grafik aktivitas belajar siswa di atas, pada akhir siklus I semua data yang ada dianalisis secara deskriptif memberikan penafsiran atas dasar dinamika perubahan proses yang terjadi. Perubahan-perubahan aktivitas belajar siswa dalam bentuk sikap adalah 68,75% aktif dan 31,25 kurang aktif. Ini menunjukkan bahwa perubahan sikap dalam proses pembelajaran masih belum dapat terlaksana secara optimal. Penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan hasil dari data setelah dianalisis diperoleh perubahan sikap siswa menjadi 87,5% aktif dan 12,5% kurang aktif.

Berikut adalah data tentang penguasaan huruf *hiragana* oleh siswa yang disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

Tabel 3. Penguasaan Huruf Hiragana pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Hasil Belajar	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Ketuntasan Individu (KI)			
	a. Tuntas	61%	75%	87,5%
	b. Tidak Tuntas	39%	25%	12,5%
2.	Nilai rerata hasil belajar (X)	70,00	77,50	81,88
3.	Daya Serap (DS)	70,00%	77,50%	81,88%
4.	Ketuntasan Klasikal (KK)	61%	75%	87,5%



Grafik 2. Penguasaan Huruf Hiragana pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Demikian juga dengan penguasaan huruf *hiragana* siswa berdasarkan tabel dan grafik di atas. Pada siklus I, terdapat 75% siswa yang nilainya memenuhi standar ketuntasan belajar minimum (SKBM) dan masih ada 25% yang nilainya masih di bawah standar ketuntasan belajar minimum (SKBM). Dilanjutkan pada siklus II diperoleh 87,5% yang tuntas dan masih terdapat 12,5% siswa yang belum tuntas.

Apabila dilihat dari jumlah siswa dalam kelas ini, yaitu sebanyak 32 orang yang pada pembelajaran huruf *hiragana*, hanya terdapat 56,25% yang dikategorikan aktif dan 61% yang tuntas. Setelah dilakukan inovasi pada model pembelajaran model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menerapkan pola permainan berbasis kartu huruf *read and punishment*, diperoleh perubahan aktivitas dan penguasaan huruf hiragana siswa di mana ada sebanyak 22 orang (68,75%) yang aktif dan 24 orang (75%) yang tuntas pada akhir pembelajaran siklus I. Perubahan itu menjadi lebih signifikan setelah berakhirnya pembelajaran pada siklus II, yaitu ada 27 orang (87,5%) yang aktif dan 28 orang (87,5%) yang tuntas. Bila dibandingkan dengan sebelum dilakukan tindakan, terjadi peningkatan yang cukup tinggi baik pada aktivitas belajar, yaitu 31,25% maupun pada penguasaan huruf hiragana siswa, yaitu sebesar 26,5%. Indikator yang menunjukkan adanya perubahan aktivitas saat pelaksanaan proses pembelajaran adalah semakin banyaknya siswa yang mengangkat tangannya untuk memberikan jawaban atas pertanyaan guru maupun temannya. Siswa menjadi lebih aktif dalam berinteraksi dalam kelompoknya. Selain itu, siswa sangat antusias dan termotivasi dalam pembelajaran dengan model pembelajaran ini. Suasana belajar terlihat sangat menyenangkan, santai meskipun sedikit bising dengan keceriaan dan keaktifan siswa dalam kelompok-kelompok mereka selama proses pembelajaran berlangsung sehingga mereka lupa bahwa materi pelajaran yang mereka tengah pelajari merupakan materi yang oleh kebanyakan siswa dianggap sulit. Demikian halnya dengan penguasaan huruf *hiragana* yang

dapat dilihat dari hasil evaluasi siswa meningkat bahkan siswa dapat menjawab evaluasi dengan waktu yang relatif cepat sehingga siswa tidak lagi kekurangan waktu dalam menjawab soal-soal yang diberikan. Hal ini mengisyaratkan kepada para guru perlu adanya upaya melakukan inovasi pada penerapan model pembelajaran tertentu mengingat siswa memiliki keberagaman karakteristik, kecerdasan berpikir, dan kecerdasan emosional dalam mengikuti proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa penerapan model *team games tournament* (TGT) berbasis kartu *read and punishment* dapat meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* siswa kelas X Bahasa semester II SMA Negeri 1 Kuta Selatan tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 77,50 dengan ketuntasan klasikal 75% menjadi 81,88 pada siklus II dengan ketuntasan klasikal 87,5%. Secara klasikal terjadi peningkatan penguasaan huruf *hiragana* siswa sebesar 4,38% serta peningkatan nilai rata-rata penguasaan huruf *hiragana* siswa sebesar 4,38% dan aktivitas belajar siswa dari 56,25% yang aktif menjadi menjadi 87,5%, terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa sebesar 31,25%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Lembaga Pengembangan Akademik (LPA) IKIP PGRI Bali yang telah memberikan fasilitas penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dahidi, A. S. (2003). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*, PT. Kesaint Blanc Indah Corp.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kushartati, dkk. (2005). *Pesona Bahasa: Langkah Awal Mengenal Bahasa dan Linguistik*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Matsumura, dkk. (1998). *Kokugo Jiten*. Jepang: Obunsha.
- Mujib, F. & Nailur, R. (2011). *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Press.
- Salen, K. & E. Zimmerman, (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press.
- Slavin, R. E. (2008). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik. Terjemahan Nurlita Yusron*. Bandung: Nusa Media.
- Soeparno. (1988). *Media Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Intan Pariwara.
- Sudjana, N. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensind.
- Sutedi, D. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang: Pedoman bagi Guru dan Calon Guru dalam Meneliti Bahasa Jepang dan pengajarannya*, Bandung: UPI Press.
- Widana, I. W. (2018). Higher Order Thinking Skills Assessment towards Critical Thinking on Mathematics Lesson. *International Journal of Social Sciences and Humanities (IJSSH)*, 2(1), 24–32. <https://doi.org/10.29332/ijssh.v2n1.74>