

Efektivitas Teknik Permainan *Tumble Tower (Jenga)* Terhadap Penguasaan Huruf *Kanji* N5- N4 Bab 1 (pada Mahasiswa Semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA Tahun Ajaran 2019/2020)

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi
Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**



Disusun Oleh :

Magfiroh Nurul Jannah 1601065019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

JAKARTA

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Efektivitas Teknik Permainan Tumble Tower (Jenga) Terhadap Penguasaan Huruf Kanji N5- N4 Bab 1 (pada Mahasiswa Semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa FKIP UHAMKA)

Nama : Magfiroh Nurul Jannah

NIM : 1601065019

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran penguji

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Hari : Jum'at

Tanggal : 28 Agustus 2020

Disahkan Oleh

Ketua : Rita Agustina Karnawati, M.Pd.

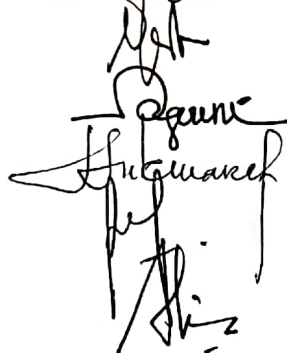
Sekretaris : Ayu Putri Seruni, M.Pd.

Pembimbing I : Dra. Hj. Rina Sukmara, M.Pd.

Penguji I : Retno Utari, M.Pd.

Penguji II : Ana Natalia, M.Pd.

Tanda Tangan



Tanggal

12-09-2020

11-09-2020

11/09 2020

11/09 -2020

Dekan



Dr. Desyjan Bandarsyah, M.Pd.

NIDN: 0317126903

HALAMAN PERSETUJUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

Judul Skripsi : Efektivitas Teknik Permainan *Tumble Tower* (Jenga) Terhadap Penguasaan Huruf Kanji N5-N4 Bab 1 (pada Mahasiswa Semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka Tahun Ajaran 2019/2020)

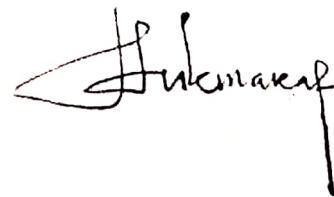
Nama : Magfiroh Nurul Jannah

NIM : 1601065019

Setelah diperiksa dan dikoreksi melalui proses bimbingan, maka dosen pembimbing dengan ini menyatakan setuju terhadap skripsi ini untuk diujikan atau disidangkan.

Jakarta, 15 Agustus 2020

Pembimbing I



Dra. Hj. Rina Sukmara, M.Pd.

NIDN. 0313105902

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan:

Nama : Magfiroh Nurul Jannah

NIM : 1601065019

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi dengan judul **“Efektivitas Teknik Permainan *Tumble Tower (Jenga)* Terhadap Penguasaan Huruf *Kanji* N5- N4 Bab 1 (pada Mahasiswa Semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA)”** Merupakan hasil karya sendiri dan sepanjang pengetahuan dan keyakinan saya bukan plagiat dari karya ilmiah yang telah dipublikasikan sebelumnya atau tulis dengan benar sesuai dengan pedoman dan tata cara pengutipan yang berlaku. Apabila ternyata di kemudian hari skripsi ini, baik sebagai maupun keseluruhan merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.

Jakarta, 15 Agustus 2020



Magfiroh Nurul Jannah

NIM.1601065019

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai situasi akademik Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA. Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Magfiroh Nurul Jannah
NIM : 1601065019
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA hak bebas royalti non eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“Efektivitas Teknik Permainan *Tumble Tower (Jenga)* Terhadap Penguasaan Huruf *Kanji* N5 - N4 Bab 1 (pada Mahasiswa Semester I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA)”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas royalti non eksklusif ini Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA berhak menyimpan, mengalih mediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti/ pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 15 Agustus 2020

Yang menyatakan,



Magfiroh Nurul Jannah

ABSTRAK

Magfiroh Nurul Jannah. “Efektivitas Teknik Permainan Tumble Tower (Jenga) Terhadap Penguasaan Huruf Kanji N5- N4 Bab 1 (pada Mahasiswa Semester I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA)”, Skripsi, Jakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof DR. HAMKA, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Teknik Permainan Tumble Tower (Jenga) Terhadap Penguasaan Huruf Kanji N5- N4 Bab 1 Mahasiswa Semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design* dengan menggunakan metode *Quasi Experimental*. Populasi yang digunakan yaitu mahasiswa semester I sebanyak 35 orang. Penelitian ini menggunakan teknik sampel yaitu *Simple Random Sampling*. Berdasarkan perhitungan, nilai rata-rata *pretest* yaitu 62.97, nilai tertinggi 95.00 dan terendah 44.00 . untuk nilai rata-rata *posttest* yaitu 70.48, nilai tertinggi 87.00 dan terendah 52.00. Nilai t_{hitung} 3.79, $t_{tabel}=2.042$, $3.79>2.042$ yang artinya teknik permainan *Tumble Tower (Jenga)* efektif meningkatkan penguasaan kanji. Berdasarkan hasil angket, dengan menggunakan teknik permainan *Tumble Tower (Jenga)*, mahasiswa menjadi antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran kanji, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan lebih mudah menguasai huruf kanji.

Kata Kunci : Efektivitas, Teknik Permainan *Tumble Tower (Jenga)*, dan *Kanji*

要旨

マグフィロー ヌルル ジャンナー、タンブルタワー（ジェンガ）ゲームテクニックが漢字 N5-N4 チャプタ 1（ハムカ大学の日本語教育 I 年生の学生向け）、論文、ジャカルタ：日本語教育研究プログラムムハンマディヤ大学教員養成教育学部教授ハムカ、2020

この研究は、漢字の習得におけるタンブルタワー（ジェンガ）ゲームテクニックの有効性を判断することを目的としています。N5- N4 チャプタ FKIP UHAMKA 日本語教育研究プログラムの 1 学期生。この研究では、準実験的手法を使用した 1 つのグループのプレテストポストテストデザインリサーチデザインを使用しました。使用された人口は最初の学期の 35 人の学生でした。この調査では、サンプルテクニック、つまりシンプルランダムサンプリングを使用しています。計算に基づく、テスト前の平均スコアは 62.97、最高スコアは 95.00、最低スコアは 44.00 でした。ポストテストの平均スコアは 70.48 であり、最高スコアは 87.00、最低スコアは 52.00 です。thitung の値は 3.79、ttabel = 2.042、 $3.79 > 2.042$ です。これは、タンブルタワー（ジェンガ）ゲーム技法が漢字の習熟を高めるのに効果的であることを意味します。アンケートの結果をもとに、タンブラタワー（ジェンガ）のゲームテクニックを駆使して、漢字学習活動に熱心に取り組み、学習活動が楽しくなり、漢字を習得しやすくなりました。

キーワード：有効性、タンブルタワーゲームテクニック（ジェンガ）、漢字

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji serta syukur kehadiran Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah sehingga penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul ***“Efektivitas Teknik Permainan Tumble Tower (Jenga) Terhadap Penguasaan Huruf Kanji N5- N4 Bab 1 (pada Mahasiswa Semester I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka Tahun Ajaran 2019/2020)”***Ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Rasulullah Muhammad Saw, yang telah membawa risalah islamiah sehingga kita berada pada zaman yang tercerahkan dan berkeadaban.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu selama proses penyusunan skripsi ini, yaitu diantaranya :

1. Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
2. Rita Agustina Karnawati, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
3. Dra. Rina Sukmara, M.Pd, Pembimbing I yang dengan sabar membimbing, mengarahkan dan memberi motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini sehingga selesai tepat waktu.
4. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
5. Kepada orang yang sangat istimewa dan yang sangat saya cintai yaitu kedua orang tua saya, mami Ike Kurnialis Herlina dan apiyo E. Cahyono yang selalu memberikan doa serta dukungan dan semangat yang tidak pernah putus kepada penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini tepat waktu, dan tidak lupa, adik saya Nurazizah Ramadanti Sakinah yang selalu memberikan saya dukungan berupa makanan atau traktiran.
6. Kepada seluruh keluarga besar H. Karno dan H. Rachnima yang senantiasa memberikan dukungan tanpa henti serta motivasi untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi

7. Kepada sahabat SD, SMP, SMK saya, Prima, Siti, Dina, Ika, Ayu, Sekar, Intan, Esa, Anna, Fira yang selalu memberikan motivasi, semangat, dan dukungan selama penelitian
8. Seluruh teman teman seperjuangan saya, mahasiswa angkatan 2016, Anggun, Aulia, Rafa, Bila, Eztha, Anin, Ranti, Firdi, Juni, Ayu, Azizah, Rifka, Aldy, Suha, Kiky, Adi, Fadhil, Nanda. Serta Fia dan Sahrul yang selalu menyemangati penulis.
9. Untukmu, teman hidupku sekaligus tempat mencurahkan hati, yang sudah membantu dan memberikan semangat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Kouhai tachi semester 1 Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA, yang memberi semangat dan telah berpartisipasi dalam penelitian.
11. Dan semua pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga seluruh doa dan motivasi dari Bapak/Ibu serta teman teman semua mendapat balasan yang baik dari ALLAH SWT. Penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna, namun penulis berharap bahwa skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pembaca.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Jakarta, 17 Agustus 2020



Magfiroh Nurul Jannah

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK.....	v
要旨.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Rumusan Masalah.....	2
E. Manfaat Penelitian.....	4

BAB II KAJIAN TEORETIS

A. Deskripsi Teoretis.....	6
1. Variabel Terikat (Y).....	6
2. Variabel Bebas (X).....	15
B. Penelitian yang Relevan.....	20
C. Kerangka Berpikir.....	24
D. Hipotesis Penelitian.....	24

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian.....	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
C. Metode Penelitian.....	29
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	30

1. Populasi.....	30
2. Sampel	30
3. Teknik Pengambilan Sampel	30
4. Ukuran Sampel	30
E. Rancangan Perlakuan	31
1. Materi Pelajaran	31
2. Strategi Pembelajaran	31
3. Pelaksanaan Perlakuan (Prosedur Pembelajaran)	31
F. Teknik Pengumpulan Data	32
1. Instrumen Variabel Terikat.....	32
a. Definisi Konseptual.....	32
b. Definisi Operasional.....	32
c. Jenis Instrumen	33
d. Kisi-kisi Instrumen.....	35
e. Pengujian Validitas dan Penghitungan Reliabilitas.	37
2. Instrumen Variabel Bebas.....	38
a. Definisi Konseptual.....	38
b. Definisi Operasional.....	39
G. Teknik Analisis Data	40
H. Hipotesis Statistika	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	43
B. Pengujian Persyaratan Analisis	48
1. Uji Normalitas.....	48
a. Hasil Uji Normalitas sebelum Perlakuan (<i>Pretest</i>)	49
b. Hasil Uji Normalitas setelah Perlakuan (<i>Posttest</i>).....	53
2. Uji Homogenitas	56
C. Analisis Data	57
1. Uji Perbedaan Dua Rata-rata (<i>uji-t</i>)	57
2. Perhitungan <i>Normalized Gain</i>	59
3. Pengolahan <i>Kuesioner</i> atau Angket	62
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	77
E. Keterbatasan Penelitian	79

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan.....	80
B. Implikasi.....	81
C. Saran.....	81

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen soal Pretest

Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen soal Pretest

Tabel 4.1 Case Processing Summary Pretest

Tabel 4.2 Pretest Descriptives

Tabel 4.3 Tests of Normality of Pretests

Tabel 4.4 Case Processing Summary Posttest

Tabel 4.5 Posttest Descriptives

Tabel 4.6 Tests of Normality of Posttests

Tabel 4.7 Test of Homogeneity of Variances

Tabel 4.8 Paired Samples Test

Tabel 4.9 Data Nilai Efektitas Pembelajaran

Tabel 4.10 Hasil Kuesioner 1

Tabel 4.11 Hasil Kuesioner 2

Tabel 4.12 Hasil Kuesioner 3

Tabel 4.13 Hasil Kuesioner 4

Tabel 4.14 Hasil Kuesioner 5

Tabel 4.15 Hasil Kuesioner 6

Tabel 4.16 Hasil Kuesioner 7

Tabel 4.17 Hasil Kuesioner 8

Tabel 4.18 Hasil Kuesioner 9

Tabel 4.19 Hasil Kuesioner 10

Tabel 4.20 Hasil Kuesioner 11

Tabel 4.21 Hasil Kuesioner 12

Tabel 4.22 Hasil Kuesioner 13

Tabel 4.23 Hasil Kuesioner 14

Tabel 4.24 Hasil Kuesioner 15

Gambar 2.1 Permainan Jenga

Gambar 4.1 Normal Q-Q Plot of Pretest

Gambar 4.2 Normal Q-Q Plot of Posttest

Gambar 4.3 Hasil Rata-Rata Nilai Pretest dan Posttest

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam mempelajari bahasa Jepang, tentu harus mengenal pula huruf-hurufnya. Menurut Prasetiani dkk (2014:15), Bahasa Jepang merupakan bahasa yang sulit dipelajari karena memiliki empat jenis huruf yaitu *Hiragana*, *Katakana*, *Kanji*, dan Romaji. Huruf *Hiragana* dan *Katakana* sering disebut sebagai huruf *Kana*. *Hiragana* digunakan untuk menulis kata-kata yang berasal dari Jepang asli, sedangkan *katakana* digunakan untuk menulis kosakata yang berasal dari negara selain Jepang. *Kanji* adalah huruf yang melambangkan makna dan mempunyai dua cara baca yaitu *kunyomi* dan *onyomi*. Romaji adalah huruf alphabet yang kita ketahui. Contoh masing-masing huruf di atas adalah: kata *gohan*, jika ditulis dengan huruf hiragana menjadi ごはん , jika ditulis dengan huruf *katakana* menjadi ゴハン, jika ditulis dengan huruf *Kanji* menjadi 御飯 , jika ditulis dengan huruf romaji menjadi *gohan*.

Dengan demikian, dalam mempelajari bahasa Jepang, kita harus mengerti dan menguasai huruf-hurufnya, yaitu huruf hiragana untuk menulis semua kata-kata bahasa Jepang asli, atau sebagai pengganti huruf *Kanji* juga biasa digunakan sebagai huruf *furigana* atau cara baca *Kanji*, *Katakana* untuk menulis kata dari negara selain Jepang atau kata serapan, *Kanji* yang melambangkan makna dan mempunyai dua cara baca yakni *Kun* dan *On*, serta romaji atau huruf alphabet.

Bagi para pembelajar bahasa Jepang di Indonesia, *Kanji* merupakan huruf yang cukup sulit untuk dikuasai, karena terdapat banyak goresan dan arti, terdapat *Kanji* gabungan dalam setiap *Kanji*, serta jumlahnya yang sangat banyak.

Berdasarkan pengalaman penulis, karena jumlah *Kanji* yang sangat banyak, pengucapan *Kun* dan *On* juga seringkali tertukar karena kesulitan dalam menguasai serta menghafal *Kanji*. Banyak dari pembelajar bahasa Jepang cenderung menghafal huruf *Kanji* yang baru dipelajari dalam ingatan jangka pendek apabila tidak diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga para pembelajar sering lupa akan huruf *Kanji* yang dipelajarinya.

Untuk mengatasi kesulitan terhadap penguasaan huruf *Kanji* tersebut, perlu menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dalam pengajaran huruf *Kanji*. Metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menggunakan teknik permainan yang dilakukan saat pembelajaran. Dengan menggunakan teknik permainan, menguasai huruf *Kanji* pun dapat terasa menyenangkan dan tidak membosankan.

Melalui pengalaman tersebut, peneliti berupaya untuk menggunakan metode pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Tumble Tower (Jenga)* untuk meningkatkan kemampuan penguasaan huruf *Kanji* dalam bahasa Jepang. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti terdorong untuk mencoba melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Teknik Permainan *Tumble Tower (Jenga)* Terhadap Penguasaan Huruf *Kanji* N5-N4 Bab 1 (pada Mahasiswa

Semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka Tahun Ajaran 2019/2020)”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi bahwa masalah-masalah dalam penelitian ini:

1. Apakah kemampuan menguasai huruf *Kanji* Mahasiswa Semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA kurang memuaskan?
2. Apakah metode yang digunakan dalam pengajaran *Kanji* selama ini menarik?
3. Apakah ada motivasi siswa untuk belajar *Kanji*?

C. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah yang diteliti sesuai dengan tujuan penelitian yaitu, aktivitas pembelajaran dibatasi hanya dengan menggunakan teknik permainan *Tumble Tower (Jenga)* terhadap penguasaan huruf *Kanji* N5-N4 bab 1

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, peneliti dapat merumuskan masalah penelitian:

1. Bagaimana penguasaan huruf *Kanji* pada Mahasiswa Semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA sebelum dan sesudah diberikan *treatment* dengan menggunakan teknik permainan *Tumble Tower (Jenga)*?

2. Bagaimana efektivitas teknik permainan *Tumble Tower (Jenga)* terhadap penguasaan huruf *Kanji* pada Mahasiswa Semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA?
3. Bagaimana pendapat Mahasiswa Semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA terhadap teknik permainan *Tumble Tower (Jenga)*?

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, diharapkan manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan suatu referensi atau metode baru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan, khususnya untuk meningkatkan kreativitas yang ada pada diri siswa serta meningkatkan penguasaan huruf *Kanji*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa/ Pembelajar Bahasa Jepang

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembelajar bahasa Jepang, khususnya agar dapat mengetahui teknik atau metode baru untuk menguasai huruf *Kanji*.

b. Bagi Peneliti

Dapat menambah ilmu pengetahuan tentang keterampilan mengajar dengan menggunakan teknik permainan untuk meningkatkan kreativitas

dan kemampuan menghafal huruf *Kanji* dan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Jepang

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. Penerapan Permainan Bahasa (Katarsis) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Metro Pusat. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 9 (2). 75-83.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asri Budianingsih, C. (2008). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta :Rineka Cipta
- Associates, Pokonobe. 2016. About Jenga, (online),
<https://jenga.com/about.php>
(diakses 22 juli 2020)
- Ayu, D., Sholihah, U., Pendidikan, S., Mandarin, B., Bahasa, F., & Surabaya, U. N. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Permainan Jenga dan Reinforcement terhadap Kemampuan Pelafalan Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI APK 2 SMK PGRI 13 Surabaya*.
- Launingtia, I. (2015). Cara Mudah Mempelajari Huruf Kanji Jepang. *Linguistika*, 22(43), 1–16.
- Leslie Scott. (2009). About Jenga. (Online)
http://discovergames.com/about_jenga.pdf.
(diakses 22 Juli 2020)
- Mafrukhi.(2007). *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca*. Jakarta : Erlangga
- Majid, A. 2016. *Stategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyati, Y. (2015). *Hakikat Keterampilan Berbahasa*.
- Parastuti, 2015. *Metode Praktis Menguasai Kanji*. Sidoarjo: Genta Group

Production.

Prasetiani, D., & Diner, L. (2014). Meningkatkan Kemampuan Kanji Mahasiswa Melalui Media Kartu Huruf Kanji. *Izumi*, 3(2), 15.

Pratama dan Marsiyem.(2018). Pengembangan Teknik Pembelajaran Passing Dada Pada Permainan Bola Basket Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Nasional Terindeks*. 2 (2). 176-180.

Putrilani, K. A., Renariah, R., & Sutjiati, N. (2016). EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN SUDOKU DALAM MENGHAFAL HURUF KANA (Menggunakan Metode Eksperimen Quasi Terhadap Siswa Japanese Club SMP Laboratorium Percontohan UPI). *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 1(3), 35.

Setyosari, P. 2012. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana

Sudjianto & Ahmad Dahidi. 2014. Kanji Dasar Bahasa Jepang. Jakarta: Kesaint Blanc

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Sutedi, Dedi. 2009. Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang. Bandung: Buku Pendidikan.

Tamaoka, K. (2005). *Corpus Studies on Japanese Kanji Glottometrics*.

Visiaty, A., Yulianti, V., Sastra, F., Al, U., Indonesia, A., & Sisingamangaraja, J. (2013). *Strategi Pembelajaran Kanji : Studi Kasus pada Pembelajar*

*Bahasa Jepang Tingkat Pemula dan Menengah di Universitas Al Azhar
Indonesia. (1), 46–52.*

White, H., & Sabarwal, S. (n.d.). *Quasi-Experimental Design and Methods.*
(2014:8).