

Pengembangan Video Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Jepang Bidang *Ashiba Kumitate Sagyou* untuk Calon Peserta Magang di LPK Aska Klungkung

Ida Made Bagus Ramananda¹, I Kadek Antartika², Ni Nengah Suartini³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Email : gusramananda66@gmail.com¹ ; kadek.antartika@undiksha.ac.id²;
nnsuartini@undiksha.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan mengembangkan media video pembelajaran kosakata bahasa Jepang bidang *Ashiba Kumitate Sagyō* serta menganalisis tingkat kelayakannya sebagai media pembelajaran bagi calon peserta magang di LPK ASKA Klungkung. Model pengembangan yang digunakan adalah Four-D (4D) yang meliputi tahap *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Produk yang dihasilkan berupa enam video pembelajaran berdurasi ±8 menit yang memuat materi alat pelindung diri, kosakata umum pekerjaan scaffolding, alat utama, alat tambahan, serta hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perakitan *Ashiba Kumitate Sagyō*. Uji kelayakan dilakukan melalui uji ahli materi, uji ahli media, serta uji coba kelompok kecil yang melibatkan instruktur LPK dan tujuh calon pemagang. Hasil penelitian menunjukkan skor uji ahli materi sebesar 88,3, uji ahli media 90,9, respon instruktur 80, dan uji kelompok kecil 94,33, yang seluruhnya berada pada kategori sangat layak. Dengan demikian, video pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Kata kunci: Penelitian Pengembangan, Video Pembelajaran, Kosakata Bahasa Jepang, *Ashiba Kumitate Sagyou*, *Four-D*.

The Development of Japanese Language Vocabulary Learning Video Materials in the Field of Ashiba Kumitate Sagyō for Prospective Internship Trainees at LPK Aska Klungkung

Abstract

This study was a research and development study aimed at developing Japanese vocabulary learning video materials in the field of Ashiba Kumitate Sagyō and analyzing their feasibility as learning media for prospective internship trainees at LPK ASKA Klungkung. The study applied the Four-D (4D) development model, consisting of the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The developed product consisted of six learning videos with an average duration of eight minutes, covering personal protective equipment, general scaffolding work vocabulary, main tools, additional tools, and important considerations in Ashiba Kumitate Sagyō assembly. Product feasibility was evaluated through material expert validation, media expert validation, and a small-group trial involving LPK instructors and seven prospective trainees. The results showed that the material expert evaluation score was 88.3, the media expert evaluation score was 90.9, the instructor response score

was 80, and the small-group trial score was 94.33, all of which fell into the very feasible category. Therefore, the developed learning videos were considered suitable for use as Japanese vocabulary learning media.

Keywords: *Developmental Research, Instructional Video, Japanese Language Vocabulary, Ashiba Kunitate Sagyou (Scaffold Assembly Work), Four-D Model*

PENDAHULUAN

Peningkatan jumlah tenaga kerja Indonesia yang bekerja di Jepang, khususnya pada sektor konstruksi, menunjukkan adanya kebutuhan yang semakin besar terhadap penguasaan bahasa Jepang yang bersifat teknis dan kontekstual. Partisipasi tenaga kerja Indonesia di Jepang tidak hanya memberikan manfaat ekonomi bagi individu, tetapi juga berkontribusi pada penguatan hubungan bilateral Indonesia dan Jepang melalui transfer keterampilan serta peningkatan kualitas sumber daya manusia (Wiyatasari, 2020, hlm. 45). Salah satu bidang konstruksi yang banyak diminati adalah Ashiba Kunitate Sagyou atau pekerjaan perakitan perancah (*scaffolding*), yang menuntut pemahaman kosakata kerja secara spesifik demi kelancaran komunikasi dan keselamatan kerja di lapangan.

Dalam mempersiapkan calon tenaga kerja tersebut, Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) memiliki peran strategis, terutama dalam penguasaan bahasa Jepang. Peningkatan jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia dipengaruhi oleh tuntutan dunia kerja yang mensyaratkan kemampuan bahasa Jepang sebagai kompetensi utama (Noviyanthi dkk., 2020, hlm. 112). Namun, pembelajaran bahasa Jepang di LPK pada umumnya masih berfokus pada kosakata umum dan struktur dasar bahasa, sementara kosakata teknis sesuai bidang pekerjaan belum disajikan secara sistematis. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di LPK Aska Klungkung, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks seperti *Minna no Nihongo* dan modul kosakata dasar, sedangkan materi khusus terkait bidang *Ashiba Kunitate Sagyou* hanya disampaikan secara lisan berdasarkan pengalaman pemangag sebelumnya. Kondisi ini menyebabkan calon pemangag kurang memiliki pemahaman yang memadai mengenai istilah alat kerja, prosedur, serta ungkapan bahasa Jepang yang digunakan dalam situasi kerja nyata.

Urgensi penelitian ini semakin kuat mengingat kosakata merupakan fondasi utama dalam pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Jepang. Penguasaan kosakata teknis sangat menentukan kemampuan seseorang dalam memahami instruksi kerja, berkomunikasi dengan rekan kerja, serta meminimalkan risiko kesalahan di lingkungan kerja konstruksi (Sudjianto & Dahidi, 2004, hlm. 136). Keterbatasan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan kerja menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang lebih kontekstual dan aplikatif.

Salah satu solusi yang dinilai relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan media pembelajaran berbasis video. Media video memiliki keunggulan karena mampu menggabungkan unsur visual dan audio sehingga informasi dapat disampaikan secara lebih jelas, konkret, dan mudah dipahami oleh peserta didik (Hamka, 2018, hlm. 72). Selain itu, video pembelajaran memungkinkan penyajian materi secara ringkas dan terfokus sesuai kebutuhan calon pemangag. Penggunaan voice over penutur asli bahasa Jepang dalam video pembelajaran juga dinilai penting untuk membiasakan calon

pemagang dengan pelafalan dan intonasi yang autentik, sehingga mereka lebih siap menghadapi situasi kerja di Jepang. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa video pembelajaran dengan penutur asli efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata dan kesiapan kerja peserta didik (Larasati, 2024, hlm. 58).

Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan video pembelajaran kosakata bahasa Jepang bidang *Ashiba Kumitate Sagyou* menjadi sangat urgen untuk dilakukan. Media pembelajaran ini diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara pembelajaran bahasa Jepang umum dan kebutuhan bahasa di dunia kerja, khususnya pada bidang konstruksi, sehingga calon pemagang memiliki bekal bahasa yang lebih tepat guna sebelum terjun langsung ke lingkungan kerja di Jepang.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran serta menguji kelayakan produk tersebut sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran kosakata bahasa Jepang bidang *Ashiba Kumitate Sagyou* yang ditujukan bagi calon peserta magang di LPK Aska Klungkung. Model pengembangan yang digunakan adalah model *Four-D* (4D) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974, hlm. 5). Model ini dipilih karena sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis kebutuhan peserta didik.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan, yaitu pada bulan April hingga Juni 2024. Penelitian bertempat di Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) Aska Klungkung yang berlokasi di Kabupaten Klungkung, Provinsi Bali. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada kesesuaian bidang pelatihan yang diselenggarakan dengan fokus penelitian, yaitu persiapan calon peserta magang pada bidang konstruksi *Ashiba Kumitate Sagyou*, serta ketersediaan subjek penelitian yang relevan dengan pengembangan video pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Target/Subjek Penelitian

Target dalam penelitian ini adalah tersusunnya video pembelajaran kosakata bahasa Jepang bidang *Ashiba Kumitate Sagyou* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran pendukung di LPK Aska Klungkung. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi dan ahli media sebagai validator produk, serta instruktur LPK dan tujuh orang calon peserta magang yang telah lulus wawancara dan mendapatkan bidang pekerjaan *Ashiba Kumitate Sagyou*. Penentuan subjek penelitian dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan keterlibatan langsung dalam pembelajaran serta relevansi terhadap produk yang dikembangkan. Keterlibatan instruktur dan calon peserta magang bertujuan untuk memperoleh penilaian dan respons terhadap kelayakan video pembelajaran

sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang sesuai dengan kebutuhan kerja di bidang konstruksi.

Prosedur

Prosedur penelitian ini disusun berdasarkan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model *Four-D* (4D) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Penelitian diawali dengan tahap define, yaitu tahap pendefinisian kebutuhan pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan observasi dan wawancara dengan instruktur serta calon peserta magang di LPK Aska Klungkung untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran kosakata bahasa Jepang bidang *Ashiba Kumitate Sagyou* serta kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan konteks kerja.

Tahap selanjutnya adalah *design*, yaitu perancangan produk (Assingkily, 2021). Pada tahap ini peneliti menyusun materi kosakata yang akan dimuat dalam video pembelajaran, merancang alur penyajian materi, menentukan bentuk visual dan audio, serta menyusun rancangan awal video pembelajaran sesuai dengan hasil analisis kebutuhan. Rancangan yang telah disusun kemudian dijadikan dasar dalam proses pembuatan produk awal.

Tahap develop dilakukan dengan mengembangkan produk video pembelajaran sesuai rancangan yang telah dibuat. Produk yang dihasilkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, tampilan, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Data diperoleh melalui lembar validasi yang diisi oleh para ahli, kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk. Setelah direvisi, produk diuji coba secara terbatas kepada instruktur dan calon peserta magang untuk memperoleh data berupa tanggapan dan penilaian terhadap penggunaan video pembelajaran.

Tahap terakhir adalah *disseminate*, yaitu penyebarluasan produk. Pada tahap ini, produk akhir berupa video pembelajaran diserahkan kepada pihak LPK Aska Klungkung sebagai media pembelajaran pendukung bagi calon peserta magang bidang *Ashiba Kumitate Sagyou*. Seluruh data yang diperoleh pada setiap tahap penelitian digunakan untuk menilai kelayakan produk serta menjawab tujuan penelitian.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil wawancara dan saran dari instruktur serta calon peserta magang terkait kebutuhan pembelajaran dan pengembangan video pembelajaran kosakata bahasa Jepang bidang *Ashiba Kumitate Sagyou*. Data kuantitatif berupa skor penilaian kelayakan produk yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, instruktur, dan peserta uji coba kelompok terbatas.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi pedoman wawancara dan lembar angket penilaian kelayakan produk. Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh data kebutuhan pembelajaran, sedangkan angket digunakan untuk menilai aspek materi, tampilan media, dan kemanfaatan video pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara langsung pada tahap analisis kebutuhan serta penyebaran angket kepada validator dan subjek uji coba setelah produk dikembangkan dan direvisi.

Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif dilakukan secara deskriptif dengan mereduksi dan menafsirkan hasil wawancara serta saran dari para validator sebagai dasar perbaikan produk. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung skor rata-rata hasil angket penilaian kelayakan video pembelajaran, kemudian dikonversikan ke dalam kategori kelayakan. Hasil analisis data digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan serta kesesuaiannya dengan tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Uji Ahli Materi

| | | | |
|---|---|-------|---------------|
| 1 | Uji ahli materi | 88,3 | Sangat sesuai |
| 2 | Uji ahli media | 90,3 | Sangat sesuai |
| 3 | instruktur LPK | 80 | Sangat sesuai |
| 4 | 7 peserta magang bidang <i>Ashiba Kumitate Sagyou</i> | 94,33 | Sangat layak |

Berdasarkan Tabel 1, hasil uji ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 88,33% dengan kategori sangat layak. Hasil ini mengindikasikan bahwa materi kosakata bahasa Jepang yang disajikan dalam video pembelajaran telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran calon peserta magang, baik dari segi ketepatan istilah maupun relevansinya dengan bidang kerja *Ashiba Kumitate Sagyou*.

Hasil uji ahli media memperoleh persentase sebesar 90,9% dengan kategori sangat layak. Meskipun demikian, ahli media memberikan empat saran revisi terhadap produk, terutama berkaitan dengan penyempurnaan tampilan visual dan teknis penyajian. Revisi tersebut kemudian diterapkan pada produk video pembelajaran sehingga menghasilkan media yang lebih optimal dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji kelompok terbatas yang dilakukan kepada instruktur memperoleh persentase kelayakan sebesar 80% dengan kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendukung, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan pengajaran. Sementara itu, hasil uji coba kepada tujuh orang calon peserta magang menunjukkan persentase sebesar 94,33% dengan kategori sangat layak. Temuan ini menunjukkan bahwa video pembelajaran dinilai sangat membantu peserta dalam memahami kosakata kerja secara lebih konkret dan kontekstual.

Secara keseluruhan, hasil validasi dan uji coba menunjukkan bahwa video pembelajaran kosakata bahasa Jepang bidang *Ashiba Kumitate Sagyou* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran baru di LPK Aska Klungkung, serta mampu menjawab permasalahan keterbatasan media pembelajaran kosakata teknis bagi calon peserta magang.



Gambar 1. Tingkat Partisipasi Siswa menonton video pembelajaran

Penelitian ini difokuskan pada keterkaitan antara hasil validasi dan uji coba produk dengan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan video pembelajaran kosakata bahasa Jepang bidang *Ashiba Kumitate Sagyou* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi calon peserta magang di LPK Aska Klungkung. Permasalahan utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah keterbatasan media pembelajaran yang mampu menyajikan kosakata teknis secara kontekstual sesuai dengan kebutuhan dunia kerja.

Hasil uji ahli materi yang menunjukkan kategori sangat layak mengindikasikan bahwa penyusunan materi kosakata dalam video pembelajaran telah sesuai dengan prinsip kesesuaian isi dan relevansi pembelajaran vokasional. Kosakata yang disajikan tidak hanya tepat secara linguistik, tetapi juga relevan dengan konteks kerja *Ashiba Kumitate Sagyou*, sehingga mendukung tujuan pembelajaran berbasis kebutuhan kerja. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran bahasa untuk tujuan khusus perlu menekankan kesesuaian materi dengan konteks penggunaan nyata agar peserta didik lebih mudah memahami dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh.

Hasil uji ahli media yang memperoleh kategori sangat layak menunjukkan bahwa desain visual dan audio video pembelajaran telah memenuhi karakteristik media pembelajaran yang efektif. Pemberian empat saran revisi oleh ahli media menunjukkan bahwa meskipun media telah layak, proses penyempurnaan tetap diperlukan untuk meningkatkan kualitas penyajian. Revisi yang dilakukan berkontribusi pada peningkatan kejelasan tampilan dan kenyamanan pengguna, yang pada akhirnya mendukung efektivitas media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini memperkuat pandangan bahwa proses pengembangan media pembelajaran bersifat iteratif dan memerlukan evaluasi berkelanjutan.

Hasil uji kelompok terbatas kepada instruktur menunjukkan kategori layak, yang mengindikasikan bahwa dari sudut pandang pengajar, video pembelajaran telah dapat digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Nilai yang lebih rendah dibandingkan hasil uji pada calon peserta magang dapat dijelaskan oleh perbedaan sudut pandang penilaian, di mana instruktur cenderung menilai media secara lebih kritis berdasarkan pengalaman mengajar dan kebutuhan pedagogis. Sebaliknya, hasil uji kepada calon peserta magang menunjukkan kategori sangat layak, yang mengindikasikan bahwa video pembelajaran mampu menarik perhatian dan membantu peserta memahami kosakata kerja secara lebih konkret.

Perbedaan hasil antara penilaian instruktur dan peserta magang menunjukkan bahwa media pembelajaran video memiliki dampak yang kuat pada aspek keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Visualisasi alat kerja, gerakan, dan situasi kerja dalam video

memungkinkan peserta magang mengaitkan kosakata bahasa Jepang dengan konteks nyata, sehingga mempermudah proses pemahaman dan pengingatan kosakata. Temuan ini mendukung teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi unsur visual dan audio dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Secara keseluruhan, pembahasan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran kosakata bahasa Jepang bidang Ashiba Kumitate Sagyou telah berhasil menjawab permasalahan penelitian dan mencapai tujuan yang ditetapkan. Video pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya layak secara materi dan media, tetapi juga efektif dalam mendukung proses pembelajaran kosakata teknis bagi calon peserta magang. Dengan demikian, produk yang dihasilkan berpotensi memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Jepang berbasis kebutuhan kerja di lembaga pelatihan kerja

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran kosakata bahasa Jepang bidang *Ashiba Kumitate Sagyou* yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran bagi calon peserta magang di LPK Aska Klungkung. Validasi ahli materi, ahli media, serta uji kelompok terbatas menunjukkan kategori layak hingga sangat layak, sehingga produk mampu menjawab permasalahan keterbatasan media pembelajaran kosakata teknis yang kontekstual dengan kebutuhan dunia kerja. Dengan demikian, video pembelajaran ini direkomendasikan untuk digunakan sebagai media pembelajaran pendukung dan dapat dikembangkan lebih lanjut melalui perluasan materi, peningkatan fitur media, serta uji coba pada subjek yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrianti, N. K. A., Mardani, D. M. S., & Sadyana, I. W. (2020). Pengembangan media pembelajaran video bahasa Jepang berbasis Adobe Flash untuk sekolah dasar di Bali. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 6(2). <https://doi.org/10.23887/jpbj.v6i2.26733>
- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan media sosial sebagai media penyajian konten edukasi atau pembelajaran digital. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(4).
- Jerry Radita Ponza, P., Nyoman Jampel, I., & Komang Sudarma, I. (2018). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1).
- Larasati, N. M. D. S., Suartini, N. N., & Antartika, I. K. (2024). Pengembangan media pembelajaran voice over video pada calon pemegang LPK Hishou Universal Style Bangli. *Japanology*, 11(1), 1–21. <https://doi.org/10.20473/jjs.v11i1.54834>
- Modul Ashiba Kumitate Sagyou. (2024). *Modul pelatihan Ashiba Kumitate Sagyou*.
- Noviyanthi, N. N. P., Sadyana, I. W., & Adnyani, K. E. K. (2020). Profil strategi pembelajaran kanji di kelas N4 keperawatan LPK LPJ (Lembaga Pelatihan Bahasa Jepang) Bali. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 6(2). <https://doi.org/10.23887/jpbj.v6i2.26487>

- Riani Johan, J., Iriani, T., & Maulana, A. (t.t.). Penerapan model Four-D dalam pengembangan media video keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(6).
- Sari, N. K. I. P., Yeni, Y., & Adnyani, K. E. K. (2023). Pengembangan video animasi Toonly pada mata kuliah Bunpo Shochukyu Bab 41–43. *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 6(1), 64–80. <https://doi.org/10.24036/omg.v6i1.610>
- Siti Aisyah, Ramadani, A. F., Wulandari, A. E., & Astutik, C. (2025a). Pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 3(1), 388–401. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>
- Siti Aisyah, Ramadani, A. F., Wulandari, A. E., & Astutik, C. (2025b). Pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 3(1), 388–401. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>
- Statistical Handbook of Japan 2024. (2023). Statistics Bureau, Ministry of Internal Affairs and Communications. <https://www.stat.go.jp/english/data/nenkan/73nenkan/zenbun/en73/book/html5m.html>
- Sudjianto, D. A., & Dahidi, A. (2004). *Pengantar linguistik bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Supriadi Putra, K. A., Sri Mardani, D. M., & Suartini, N. N. (2023). Pengembangan video pembelajaran bahasa Jepang dengan Animaker untuk menuntun kemampuan berpikir kritis siswa. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 2(1). <https://doi.org/10.58917/aijes.v2i1.44>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children*. Indiana: Council for Exceptional Children.
- Wiyatasari, R. (2020). Pembekalan bahasa Jepang untuk bekerja (Shigoto no tame no Nihongo) bagi calon pemegang ke Jepang. *Harmoni*, 4(2), 68–71.
- Zeni Putri, A. F. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi mata pelajaran bahasa Jepang materi tema kehidupan keluarga untuk kelas XI di SMA Negeri 1 Mojosari Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 10(16), 1–8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/33337>