

**Pengembangan Media Buku Tempel (*Scrapbook*)****PENGEMBANGAN MEDIA BUKU TEMPEL (*SCRAPBOOK*) UNTUK MEMAHAMI KEBUDAYAAN JEPANG DALAM *MINNA NO DOUYOU DAI NI SHUU*****MEDIA DEVELOPMENT OF SCRAPBOOK FOR JAPANESE CULTURE UNDERSTANDING IN *MINNA NO DOUYOU DAI NI SHUU*****Indra Setyani Margi Utami**S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
indrasetyanixiiiip6@gmail.com**Yovinza Bethvine Sopaheluwakan**Dosen S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
yovinzabethvine@unesa.ac.id**Abstrak**

Pengetahuan mengenai sastra Jepang masih jarang diberikan di sekolah-sekolah di Indonesia. Hal tersebut dikarenakan belum ada ahli pendidikan bahasa Jepang yang menggunakan karya sastra untuk pembelajaran bahasa Jepang (Soeparjo, 2008:1). Padahal, belajar sastra bermanfaat bagi pelajar, misalnya dapat meningkatkan pengetahuan kebudayaan (Rahmanto, 1988:16). Menurut Rahmanto (1988:18) dengan mengetahui tentang budaya siswa dapat merasa bangga dan percaya diri. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengembangkan media buku tempel (*scrapbook*). Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media dan mengetahui kelayakan buku tempel (*scrapbook*) sebagai media untuk memahami kebudayaan Jepang dalam *Minna no Douyou Dai Ni Shuu*. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development* atau *R&D*). Penelitian dan Pengembangan yang digunakan adalah milik Sugiyono (2013:298). Subjek uji coba adalah siswa kelas E-N4 Shinju kursus bahasa Jepang dengan jumlah 10 siswa. Berdasarkan penelitian dan pengembangan proses pengembangan media dilakukan dalam enam langkah, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan uji coba. Hasil akhir penelitian berupa media buku tempel (*scrapbook*) sangat layak digunakan untuk memahami kebudayaan Jepang dalam *Minna no Douyou Dai Ni Shuu*. Hal tersebut berdasarkan perhitungan kelayakan validasi yaitu masing-masing sebesar 85% diberikan oleh ahli materi dan sebesar 87% diberikan oleh ahli media serta respon siswa terhadap media buku tempel (*Scrapbook*) sangat baik dengan perolehan persentase sebesar 89%.

**Kata Kunci:** pengembangan media, buku tempel (*scrapbook*), kebudayaan Jepang, *Douyou***Abstract**

Knowledge about Japanese literature is still rarely given in Indonesia school. The main reason is there are no Japanese language expert who use Japanese literary works for Japanese language learning (Soeparjo, 2008:1). Whereas, learning literary work gives many advantage for students for instant to increase the understanding about culture knowledge (Rahmanto, 1988:16). According to Rahmanto (1988:18) knowing about culture can make students feel proud and confident. Based on the background of the study, the researcher developed the scrapbook. The purpose of this study was to know the appropriateness of scrapbook as media learning to give more understanding about Japanese in *Minna no Douyou Dai Ni Shuu*. This research was a research and development used Sugiyono theory (2013:298). The trial subjects was 10 student of E-N4 class Shinju Japanese Language course. According to the research and development, the media development process was done by six steps, there are potency and problem, data collection, product design, design validation, design revision and trials. The final result of this research was a proper scrapbook in used for Japanese culture understanding in *Minno no Douyou Dai Ni Shuu*. It based on validation feasibility calculation that showed 85% was given by material expert and 97% was given by media expert also student respond toward scrapbook media was very good with percentage of 89%.

**Keyword:** media development, scrapbook, Japanese culture, *Douyou***PENDAHULUAN**

Manusia tidak dapat dipisahkan dengan kebudayaan dalam kehidupan sosial masyarakatnya, misalnya saja

masyarakat Jepang. Jepang merupakan negara yang memiliki banyak kebudayaan yang berwujud festival, benda atau bangunan maupun ideologi. Jepang juga mempunyai empat musim, yakni musim semi, musim

## Pengembangan Media Buku Tempel (*Scrapbook*)

panas, musim gugur, dan musim dingin (Dananjaja, 1997:5). Setiap musim tersebut mempunyai ciri berbeda sehingga memunculkan aktivitas yang berbeda setiap musimnya yang dilakukan oleh masyarakat Jepang. Selain itu di Jepang juga terdapat perayaan yang dilakukan setiap tahun seperti *Hina matsuri* (Festival Boneka), *Kodomo no hi* (hari anak-anak) dan sebagainya. Adanya kebudayaan di Jepang juga mempengaruhi karya sastra yang ada di Jepang. Misalnya pada *douyou*.

*Douyou* atau lagu anak-anak termasuk dalam karya sastra, yaitu pada lirik lagu yang merupakan karya sastra jenis puisi. Waluyo (1989:1) memaparkan bahwa nyanyian yang didengarkan bukanlah hanya lagu yang indah saja namun isi puisi atau lirik lagu yang mampu menghibur manusia. Perrine (dalam Siswanto, 2010:23) mengatakan bahwa puisi merupakan bentuk sastra yang paling padat dan terkonsentrasi. Kepadatan tersebut terlihat dari jumlah pemakaian kata yang sedikit.

Salah satu tipe puisi adalah puisi tipe lirik, Siswanto (2010: 39) menyebutkan ciri dari puisi tipe lirik adalah puisi ditulis sebagai perwujudan suara penyair yang mengungkapkan sikap, perasaan serta aspirasi pribadi terhadap suatu peristiwa, musibah, objek dan bentuk pengalaman lain yang sangat variatif dan kompleks di dalam jagat kehidupan ini. Puisi mempunyai hubungan timbal balik dengan kehidupan masyarakat penulisnya. Menurut Aminuddin (2013: 187) hubungan timbal balik ini yaitu penulis dapat mengangkat kehidupan sosial masyarakat sebagai bahan penciptaan. Karya yang diciptakan menggambarkan kehidupan sosial masyarakat.

*Douyou* berisi pesan yang disampaikan untuk anak-anak, namun tidak hanya itu, *douyou* juga berisi hal-hal yang berhubungan dengan anak seperti, kebudayaan, permainan, dan lain sebagainya. Salah satu perusahaan yang menerbitkan *douyou* adalah NHK (*Nippon Hōsō Kyōkai*) yaitu perusahaan penyiaran di Jepang. NHK telah menerbitkan empat album kumpulan *douyou* salah satunya berjudul *みんなの童謡 第2集 (minna no douyou dai-ni shuu)*, dalam satu album berisi 17 buah lagu, namun pada penelitian kali ini peneliti hanya mengambil 10 lagu karena 7 lagu yang lain tidak mengandung unsur budaya melainkan hanya menceritakan keindahan alam. Peneliti tertarik dengan album kumpulan *douyou* dua, karena kumpulan dua lebih banyak bertemakan festival di Jepang, musim serta kehidupan sosial masyarakat. Misalnya pada salah satu judul *douyou* yaitu *スキーうた (Sukii uta)* seperti pada judulnya *Sukii* berarti permainan ski yang biasa dilakukan di salju saat musim dingin. Lagu ini menceritakan kebiasaan masyarakat Jepang bermain ski pada musim dingin.

Kegiatan masyarakat Jepang bermain ski pada musim dingin merupakan wujud kebudayaan aktivitas. Seperti yang dikatakan Sulasman dan Gumilar (2013:36) bahwa aktivitas merupakan tindakan masyarakat yang berpola dalam berinteraksi satu sama lain. Selain itu pada lirik terdapat kata *ストック (sutokku)* yang berasal dari bahasa Inggris *stock* yang memiliki arti “alat atau tongkat untuk bermain ski”. Alat yang digunakan ini merupakan wujud kebudayaan artefak atau karya, yakni benda fisik

hasil dari aktivitas atau tindakan yang dilakukan manusia. (Sulasman dan Gumilar, 2013:37).

Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan bahwa dalam karya sastra terkandung nilai kebudayaan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan Rahmanto (1988:16) yang mengatakan bahwa pengajaran sastra dapat memberikan sumbangan yang maksimal untuk pendidikan secara utuh, apabila cakupan memiliki 4 manfaat. Yaitu membantu keterampilan berbahasa, mengembangkan cipta dan rasa, menunjang pembentukan watak, dan meningkatkan pengetahuan kebudayaan. Rahmanto juga menambahkan (1988:18) bahwa setiap sistem pendidikan perlu disertai usaha untuk menanamkan wawasan pemahaman budaya bagi setiap anak didik, karena pemahaman budaya dapat menumbuhkan rasa bangga, rasa percaya diri dan rasa ikut memiliki. Selain itu adanya budaya dan sosial juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi atau bahkan mendasari lahirnya bahasa dan pemakaian bahasa oleh masyarakat Jepang (Cahyo dan Masilva, 2017: 212).

Berdasarkan uraian di atas terlihat bahwa pembelajaran sastra mempunyai manfaat, namun di Indonesia pengajaran sastra khususnya sastra bahasa Jepang masih kurang sekali. Menurut Soepardjo (2008:1) hubungan pembelajaran bahasa Jepang dengan sastra Jepang berkaitan erat, tapi dalam pembelajaran bahasa Jepang dewasa ini khususnya di Indonesia, sastra seolah-olah diajarkan terpisah dari pembelajaran bahasa karena belum ada ahli pendidikan bahasa Jepang yang mencoba memanfaatkan karya sastra untuk pembelajaran bahasa Jepang. Hal tersebut membuat peneliti terdorong untuk mengembangkan media untuk memahami unsur kebudayaan yang terkandung dalam *douyou*.

Kurangnya pembelajaran sastra dan budaya dalam pelajaran bahasa Jepang di sekolah juga diketahui peneliti berdasarkan pengalaman peneliti saat melakukan praktik mengajar di salah satu sekolah negeri di Sidoarjo. Selanjutnya peneliti juga melakukan survei dengan menyebarkan angket siswa di lembaga kursus bahasa Jepang Shinju dan mendapat hasil bahwa di sekolah sebagian besar mereka tidak mendapatkan pengetahuan mengenai sastra dan kebudayaan Jepang saat pembelajaran bahasa Jepang, padahal dalam kompetensi inti 3 yaitu aspek pengetahuan dalam silabus pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang untuk SMA sederajat terdapat poin seni dan budaya yang harus dikuasai oleh siswa. Dimana kedua poin tersebut termasuk dalam kebudayaan.

Dari hasil angket survei tersebut juga diketahui bahwa di sekolah sebagian besar siswa dalam proses belajar guru tidak menggunakan media pembelajaran. Padahal penggunaan media pada proses pembelajaran mempunyai manfaat yang besar. Yaitu menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa termotivasi untuk belajar, serta materi yang diterima lebih banyak, seperti yang diungkapkan Hamalik (dalam Arsyad, 2013: 19) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Salah satu media yang cocok digunakan untuk pembelajaran adalah buku tempel atau *scrapbook*.

## Pengembangan Media Buku Tempel (*Scrapbook*)

Dewasa ini banyak sekali yang menggunakan buku tempel atau *scrapbook* untuk bermacam hal, fungsi buku tempel atau *scrapbook* yang pada mulanya hanya untuk hiasan dari barang bekas sudah berkembang seperti untuk mahar pernikahan, hadiah, hingga digunakan sebagai media pembelajaran. Hal itu karena buku tempel atau *scrapbook* mempunyai tampilan yang menarik karena tersusun atas foto dan gambar serta mudah dibuat dan bahannya mudah untuk didapat. Selain itu buku tempel atau *scrapbook* juga menyajikan foto dan gambar yang menunjukkan detail apa adanya sehingga dapat lebih mudah untuk mengetahui dan mengingatnya dengan baik (Hardiana, 2015:4). Oleh karena itu buku tempel atau *scrapbook* dapat digunakan sebagai media yang baik untuk memahami unsur kebudayaan dengan memvisualisasikan atau menggambarkan dalam foto dan gambar.

Buku tempel (*scrapbook*) merupakan media visual karena dalam media menyajikan gambar atau foto. Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar karena dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan (Arsyad, 2013: 89). Selain itu Arsyad juga menambahkan bahwa media visual dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar (2013: 89). Saat siswa memperhatikan suatu gambar, mereka akan terdorong untuk berbicara lebih banyak, berinteraksi dengan baik dengan gambar-gambar tersebut dan teman-temannya, membuat hubungan paradox dan membangun gagasan-gagasan baru (Munadi, 2012: 89).

Pemanfaatan buku tempel atau *scrapbook* juga pernah digunakan oleh Eli Susanti sebagai media pembelajaran, yakni untuk memahami cerita rakyat Jepang “*Kachi Kachi Yama*”. Media yang dikembangkan oleh Eli Susanti tersebut berbentuk kotak, dan cara membuatnya dengan membuka keempat sisinya. Karena bentuknya yang kotak media ini susah dibawa serta tidak praktis sehingga peneliti ingin mengembangkan media yang lebih praktis dalam pemakaiannya.

Selain itu media *scrapbook* yang dikembangkan Eli Susanti hanya untuk memahami jalan cerita rakyat Jepang “*Kachi Kachi Yama*”. Dalam media hanya berisi cerita dalam bahasa Jepang, terjemahan, dan gambar. Dari segi pemakaiannya media yang dikembangkan Eli Susanti hanya untuk selingan saat pembelajaran bahasa Jepang, bukan termasuk dalam aspek pengetahuan dalam silabus pembelajaran bahasa Jepang. hal-hal tersebut membuat peneliti ingin mengembangkan media buku tempel atau *scrapbook* dengan isi materi yang termasuk dalam silabus pembelajaran bahasa Jepang aspek pengetahuan seni dan budaya, yaitu kebudayaan Jepang. Kebudayaan Jepang ini diambil dari karya sastra Jepang yaitu *Douyou*.

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media buku tempel atau *scrapbook* untuk memahami kebudayaan Jepang yang terdapat dalam *douyou*. Permasalahan dalam penelitian yang akan dibahas oleh peneliti dibatasi pada “Pengembangan Media Buku Tempel (*Scrapbook*) Untuk Memahami Budaya Jepang dalam *Minna No Douyou Dai Ni Shuu* 『みんなの童謡第2集』”.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut juga *Research and Development* (R&D). Desain dari penelitian dan pengembangan ini adalah meneliti dan menguji untuk mengembangkan produk yang telah ada. Selain R&D penelitian ini juga menggunakan metode kualitatif. Sugiyono (2013: 205) mengatakan disebut metode kualitatif karena yang terkumpul dan akan dianalisis bersifat kualitatif. Prosedur pengembangan media buku tempel (*scrapbook*) ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan milik Sugiyono. Tahap-tahap penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk.

Sumber data penelitian ini adalah 10 orang siswa di kursus bahasa Jepang Shinju, dengan data berupa angket respon dari siswa terhadap pemakaian media buku tempel (*scrapbook*). Selain itu sumber data juga diperoleh dari Selain siswa, dalam penelitian ini sumber data juga berasal dari validator media. Yakni validator isi media dan konstruksi media. Data yang dihasilkan yaitu penilaian kelayakan terhadap buku tempel (*scrapbook*) yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan adalah angket validasi isi media, angket validasi konstruksi media, dan angket respon. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penyebaran tiga angket instrumen.

Hasil persentase dari angket peilaian dan respon kemudian diinterpretasikan. Interpretasi tersebut sesuai pendapat Riduwan dan Sunarto (2011: 23). Berikut adalah interpretasi skor yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 1 Interpretasi Skor

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup kuat
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat kuat

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Pengembangan Media Buku Tempel (*Scrapbook*)

#### a. Potensi dan Masalah

Untuk mengetahui potensi dan masalah yang terjadi, peneliti membagikan angket survei kepada 10 orang siswa sebagai subjek ujicoba kelas reguler level *shokyuu* di kursus bahasa Jepang Shinju di Jl. Bratang Gede 3B no 16, Wonokromo Surabaya. Pengisian angket ini dilakukan pada tanggal 15 Maret 2018 di tempat kursus bahasa Jepang Shinju. Dari pengisian angket tersebut ditemukan potensi dan masalah yang melatarbelakangi pengembangan media buku tempel ini.

#### b. Pengumpulan Data

Pengumpulan data akan digunakan sebagai bahan pembuatan media buku tempel (*scrapbook*). Data yang dikumpulkan dari subjek uji coba di lembaga kursus bahasa Jepang Shinju. Pengumpulan data ini dilakukan dengan wawancara tidak terstruktur atau disebut dengan

## Pengembangan Media Buku Tempel (*Scrapbook*)

wawancara bebas. Selain dikumpulkan dari subjek uji coba di lembaga kursus bahasa Jepang Shinju, data juga dikumpulkan dari lirik *douyou* dari album *Minna no Douyou Dainishuu*.

### c. Desain Produk

Dalam melakukan pengembangan suatu produk, desain produk merupakan langkah pengembangan. Desain media yang dikembangkan berupa buku tempel (*scrapbook*) yang berisi lirik *douyou* beserta terjemahan dan keterangannya, serta gambar dan ilustrasi untuk menggambarkan nilai kebudayaan yang terkandung dalam *douyou* tersebut. Buku ini didesain bolak-balik. Untuk mempermudah dalam memaparkan desainnya, desain buku ini terbagi menjadi tiga bagian, yakni bagian depan, bagian isi dan bagian belakang.



Gambar 1: Desain sampul buku

### Pengujian Materi dan Konstruksi Media

Setelah desain media sudah dibuat, langkah selanjutnya pada tahap pengembangan adalah pengujian kelayakan. Pengujian kelayakan dilakukan dengan validasi. Validasi pada media ini dilakukan dua kali karena ada dua aspek yang dinilai. Yaitu validasi pada materi yang terkandung dalam media dan validasi konstruksi media.

Validasi materi atau isi media dilakukan oleh Dra. Yovinza Bethvine S., M.Pd selaku dosen bahasa Jepang di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya. Validasi dilakukan dengan mengisi daftar cek oleh validator. Setelah melakukan validasi, hasil penghitungan validasi dapat diperoleh. Hasil ini digunakan untuk mengetahui kelayakan materi pada media buku tempel (*scrapbook*). Hasil validasi materi media memperoleh persentase sebesar 85% yang berarti menunjukkan tingkat kelayakan sangat kuat.

Selain validasi materi media, konstruksi media perlu untuk divalidasi. Validasi konstruksi media dilakukan oleh dosen jurusan desain, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya, yaitu Drs. Eko A. B. Oemar., M.Pd. Validasi dilakukan pada tanggal 5 Juli 2018 di kantor dosen jurusan desain, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya. Hasil validasi media menunjukkan persentase 87% yang berarti menunjukkan tingkat kelayakan sangat kuat.

### Pengujian dengan Respon Siswa terhadap Media

Tahap selanjutnya dalam pengembangan media adalah uji coba. Uji coba media dilakukan sebanyak satu kali, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon siswa atau pengguna terhadap media buku tempel (*scrapbook*). Penghitungan hasil uji coba berupa persentase yang akan diinterpretasikan sehingga dapat diketahui kelayakan media.

Uji coba dilakukan di lembaga kursus bahasa Jepang Shinju, yang beralamat di jalan Bratang Gede 3B No. 16 Wonokromo Surabaya. Uji coba dilakukan pada hari Kamis tanggal 12 Juli 2018, pada pukul 19.30- 20.15 WIB. Uji coba dilakukan satu hari dan hanya satu jam pelajaran. Uji coba dilakukan pada siswa kelas regular E-N4. Responden pada uji coba dilakukan oleh 10 orang siswa, karena pada hari uji coba tersebut hanya 10 orang yang masuk dari jumlah keseluruhan siswa 14 siswa.

Hasil rangkuman penghitungan data respon siswa di atas, menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang baik terhadap pemakaian media buku tempel (*scrapbook*) untuk mengenalkan dan memahami kebudayaan Jepang dalam *douyou*. Yaitu dengan hasil persentase 89% dengan interpretasi sangat kuat. Berdasarkan respon dari siswa, penggunaan media buku tempel (*scrapbook*) memudahkan dalam mempelajari dan memahami kebudayaan Jepang dalam *douyou*, serta membuat belajar sastra Jepang menjadi lebih menyenangkan. Sedangkan berdasarkan komentar yang dituliskan siswa pada poin kedua lembar respon siswa bahwa media buku tempel (*scrapbook*) memiliki gambar dan desain yang bagus dan menarik.

## PENUTUP

### Simpulan

Simpulan dari penelitian ini berupa hasil proses pengembangan media buku tempel (*scrapbook*), hasil pengujian kelayakan terhadap media buku tempel (*scrapbook*). Berikut ini merupakan simpulan tersebut. Berdasarkan penelitian dan pengembangan ini, proses pengembangan media dilakukan dalam enam langkah Langkah potensi dan masalah serta pengumpulan data merupakan tahap penelitian, sedangkan langkah desain produk, validasi desain, revisi desain dan uji coba termasuk dalam tahap pengembangan. Produk yang dihasilkan yaitu media buku tempel (*scrapbook*). Media buku tempel (*scrapbook*) ini digunakan untuk mengenal dan memahami kebudayaan Jepang yang terdapat dalam *douyou* serta membantu dalam mempelajari sastra Jepang.

Dari validasi materi yang dilakukan menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat kuat dilihat dari hasil persentase yaitu 85%. Kemudian pada validasi konstruksi media juga menunjukkan kelayakan yang sangat kuat dengan persentase 87%. Hasil respon siswa diperoleh dari proses uji coba. Persentase yang didapat dari proses penghitungan angket respon siswa 89% dengan interpretasi sangat kuat. Dari hasil di atas media dapat dikatakan sangat layak digunakan untuk memahami kebudayaan dalam *douyou*.

Waluyo, Herman J. 1989. *Teori dan Apresiasi Puisi*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

### Saran

Saran bagi pengajar yang ingin menggunakan media ini yaitu sebaiknya media ini ditujukan untuk siswa yang sudah bisa membaca huruf *hiragana* dan *katakana*. Sebelum pemakaian sebaiknya dijelaskan dulu cara penggunaannya, serta jika ingin digunakan secara berkelompok sebaiknya tidak lebih dari tiga orang. Kemudian bagi peneliti saran yang diberikan yaitu, media dapat dikembangkan menggunakan karya sastra Jepang yang lain. Agar lebih bervariasi dapat ditambahkan permainan maupun audio dari lagu anak-anak yang digunakan.

### DAFTAR RUJUKAN

- Aminuddin. 2013. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Cahyo, Rizky Dwi dan Masilva Raynox Mael. 2017. *Konsep Sosial Budaya Hubungan Manusia dalam Pembentukan Kata Majemuk Bahasa Jepang*. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*. (Online), Vol. 4 No. 2 (<http://journal.unesa.ac.id/index.php/paramasastra>, diunduh 1 Agustus 2018)
- Danandjaja, James. 1997. *Folklor Jepang: Dilihat dari Kacamata Indonesia*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Hardiana, Iva. 2010. *Terampil Membuat 50 Kreasi Scrapbook Cantik pada Frame*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Rahmanto, B. 1988. *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Riduwan dan Sunarto. 2012. *Pengantar Statistik: untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Siswanto. 2010. *Metode Penelitian Sastra: Analisis Struktur Puisi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Soepardjo, Djodjok. 2008. *Pembelajaran Bahasa Jepang Dilihat dari Perspektif Sastra Jepang*. *Jurnal Kajian Jepang*, Vol. 1 No.1. Surabaya: Lembaga Penerbitan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sulasman, dan Setia Gumilar. 2013. *Teori-teori Kebudayaan: Dari Teori Hingga Aplikasi*. Bandung: Pustaka Setia.