

EFEKTIVITAS METODE ROLE PLAY MENGGUNAKAN CHANEL YOUTUBE DALAM PEMBELAJARAN KAIWA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG

Alo Karyati¹, Kun Makshusy Permatasari², Yessy Harun³, Paramita Winy Hapsari⁴

^{1,4}Universitas Pakuan, ^{2,3}Universitas Darma Persada

alo.karyati@unpak.ac.id¹, kun.permasari@gmail.com², 02yessyharun@gmail.com³,
paramita@unpak.ac.id⁴

Abstract

This study discusses the effectiveness of using YouTube media in learning Kaiwa at the elementary level. In language skills, we recognize four language skills: writing, reading, listening, and speaking. Of these four skills, speaking plays a crucial role. Through speaking, we can communicate with many people. As in the Kaiwa course, the role-playing method is used with YouTube as the learning medium. YouTube is a video-sharing site. The formulation of the research problem is: (1) How are students' Japanese speaking skills before using the YouTube channel? (2) How are students' speaking skills after using the YouTube channel? (3) How are students' speaking skills different before and after using the YouTube channel? This type of research is a pure experiment. The population and sample in this study were 25 first-semester students of the Japanese Literature Study Program at Pakuan University. The data analysis technique in this study was descriptive quantitative. The results of this study showed that elementary students' Japanese speaking skills improved. Students who previously did not dare to speak Japanese, after using the YouTube channel as a learning medium, their confidence in speaking Japanese increased.

Keywords: Kaiwa, Role Play, Youtube Channel, Speaking Skills.

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang efektivitas penggunaan media YouTube dalam pembelajaran Kaiwa tingkat dasar. Dalam keterampilan berbahasa, kita mengenal empat keterampilan berbahasa, yaitu menulis, membaca, menyimak, dan berbicara. Dari keempat kemampuan tersebut, berbicara memiliki peranan penting. Melalui berbicara kita dapat berkomunikasi dengan banyak orang. Seperti pada mata kuliah Kaiwa, metode bermain peran digunakan dengan YouTube sebagai media pembelajarannya. YouTube merupakan situs berbagi video. Rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) Bagaimana kemampuan berbicara bahasa Jepang mahasiswa sebelum menggunakan Chanel YouTube? (2) Bagaimana kemampuan berbicara mahasiswa setelah menggunakan Chanel YouTube? (3) Bagaimana perbedaan kemampuan berbicara mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan kanal YouTube? Jenis penelitian ini adalah eksperimen murni. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah 25 mahasiswa semester I Program Studi Sastra Jepang Universitas Pakuan. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian ini kemampuan berbicara

bahasa Jepang mahasiswa tingkat dasar mengalami peningkatan, mahasiswa yang sebelumnya belum berani berbicara bahasa Jepang, setelah menggunakan chanel youtube sebagai media pembelajaran keberanian berbicara bahasa Jepang mahasiswa menjadi meningkat.

Kata Kunci: Kaiwa, Role Play, Youtube Channel, Kemampuan Berbicara.

A. PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai yaitu: membaca, menulis, menyimak dan berbicara (Karyati & Rahmawati, 2022). Diantara empat keterampilan berbahasa, keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dikuasai pembelajar bahasa Jepang karena erat kaitannya dengan penggunaan komunikasi secara lisan (Yeni et al., 2020). Menurut (Bahtiar & Suryarini, 2019) bahwa keterampilan berbicara mempunyai keterkaitan yang erat, misalnya berbicara sangat erat hubungannya dengan keterampilan menyimak dan menulis. Melalui keterampilan berbicara seseorang dapat menyampaikan sesuatu terhadap lawan bicara. Keterampilan berbicara itu sendiri menurut (Toliwongi, 2021) merupakan salah satu kemampuan berbicara yang harus dimiliki seseorang. Dalam hal ini keterampilan berbicara bahasa Jepang.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat penulis ambil simpulan bahwa keterampilan berbicara bahasa Jepang saat ini sangat lah penting untuk dikuasai dan dipelajari. Karena dengan menguasai bahasa Jepang, akan memudahkan dalam mendapatkan pekerjaan, baik di Jepang maupun di dalam negeri kita sendiri. Saat ini lapangan kerja yang berhubungan dengan bahasa Jepang semakin terbuka lebar. Potensi untuk dapat bekerja di Jepang sangat lah mudah, karena di negara Jepang terbuka lapangan kerja di berbagai bidang.

Saat ini pembelajar bahasa Jepang di Indonesia pun semakin meningkat. Seperti dikemukakan (Diner, 2019) bahwa bahasa Jepang saat ini sedang banyak diminati. Menurut survei The Japan Foundation tahun 2021 jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia mencapai 711.732 dari berbagai tingkatan (Mulyawan Setiana, 2023). Semakin meningkatnya animu terhadap bahasa Jepang tersebut, maka pembelajaran berbicara dalam hal ini mata kuliah kaiwa penting untuk diutamakan. Karena melalui pembelajaran kaiwa dapat membuat siswa mampu berbicara bahasa Jepang. Kaiwa itu sendiri merupakan mata kuliah yang menuntut mahasiswa untuk berbicara secara aktif ataupun pasif (Sukmara et al., 2023). Seperti pada mahasiswa pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar. Mahasiswa belum berani berbicara bahasa Jepang, mahasiswa cenderung tidak percaya diri saat harus berbicara bahasa Jepang baik

dengan pengajar maupun teman sekelasnya. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode atau teknik pembelajaran agar dapat mendorong mahasiswa untuk mampu berbicara bahasa Jepang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba menerapkan metode *role play* dengan youtube chanel sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah kawai 1. Penggunaan metode *role play* dengan memanfaatkan media youtube ini, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang pada mahasiswa tingkat dasar. *Role play* itu sendiri merupakan metode pengajaran yang sering dipergunakan pengajar pada mata kuliah kemampuan berbicara, dalam hal ini kawai. Menurut Yamin (2005) metode *role play* adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik dan informasi. Metode *role play* juga merupakan suatu metode pembelajaran yang sangat tepat dalam mengembangkan keterampilan berbicara melalui interaksi yang optimal antar peserta didik (Ningsih et al., 2019).

Dalam penggunaan *role play* juga terdapat beberapa teknik, seperti di kemukakan Okazaki dalam (Restoeningroem, 2014) bahwa dalam penggunaan *role play* terdapat beberapa tahapan, seperti dijelaskan berikut ini:

1. Tahap persiapan, yang terdiri dari: (a) menjelaskan isi tujuan, dan prosedur *role play* kepada siswa dengan baik, (b) Membagi peran, yaitu guru mengambil keputusan agar hasil yang diinginkan tercapai, (c) membagikan kartu peran dan memberi waktu persiapan kepada siswa.
2. Tahap pelaksanaan, yang terdiri dari: (a) guru berkeliling di antara para siswa, melihat siapa yang akan tampil dengan lancar, (b) guru mengajarkan ungkapan (*hyoogen*) dengan perlahan-lahan apabila ada kelompok yang tidak tampil karena tidak mengerti.
3. Alat pementasan, yang terdiri dari: (a) menanyakan kesan tentang *role play* yang baru dipentaskan, (b) Menanyakan bagaimana gaya pementasan, (c) Membicarakan teknik *role play* tersebut dengan siswa.

Penggunaan *role play* juga mempunyai manfaat dalam pembelajaran bahasa. Seperti dijelaskan Joyce (2009) bahwa manfaat *role play* dalam pembelajaran, yaitu: 1) siswa dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenali dan memperhitungkan perasaannya sendiri serta perasaan orang lain, 2) *role play* dapat merangsang timbulnya beberapa aktivitas, dalam arti siswa dapat mengekspos nilai-nilai, perasaan, solusi masalah, dan tingkah laku yang ada dan terpendam dalam diri siswa.

Berdasarkan penjelasan mengenai *role play* ini penulis dapat jelaskan bahwa *role play* efektif diterapkan dalam pembelajaran kawi (percakapan). Karena metode ini dapat membuat siswa mengembangkan kemampuannya dalam berlatih berbicara bahasa Jepang atau pun bahasa asing lain. Melalui metode *role play* juga dapat membuat siswa menjadi percaya diri dalam berbicara di depan umum, karena pada proses latihan bermain perannya dilakukan di depan kelas dan dilakukan dengan beberapa teman pada saat prakteknya. Apalagi praktek *role play*nya direkam dengan video, dan hasilnya ditayangkan di *youtube chanel* masing-masing siswa, sehingga disamping peningkatan dalam kemampuan berbicara, siswa juga menjadi lebih pandai dalam menggunakan media berbasis IT. Alasan lain di era digital ini dapat dikatakan hampir tidak ada kaum muda milenial yang tidak mengenal *youtube* (Sutarti, Titin & Astuti, 2021)

Youtube itu sendiri merupakan sebuah chanel untuk berbagi video atau pun menonton video. Seperti yang dikatakan (Kamila et al., 2021) bahwa *youtube* merupakan situs web berbagi video situs web berbagi video yang didirikan di Amerika tahun 2005. Pendapat serupa dikemukakan pula (Sutarti & Astuti 2021) bahwa *youtube* adalah sebuah situs web berbagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan. Sementara itu, menurut (Hendrik Hendrik, 2023) bahwa *youtube* adalah sebuah situs website media sharing video online terbesar di dunia.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat dipahami jika *youtube* merupakan situs yang terbesar di dunia, diperuntukan untuk berbagi video, menonton video, media pembelajaran dan lain-lain, serta dapat dinikmati oleh siapa saja. Bila kita pandang dari segi konstruktifnya maka *youtube* mampu membawa dan mengedukasi pengguna untuk menuju sesuatu yang bersifat membangun dan berorientasi pada kebaikan dan kebahagiaan banyak orang tanpa meninggalkan nilai, norma dan etika serta asas kemanusiaan (Sukmawati, 2023) .

Pemanfaatan *youtube* sebagai media pembelajaran membantu peserta didik agar lebih menarik, efektif, dan motivasi dalam pembelajaran . Selain itu, melalui penggunaan aplikasi yang berbasis IT, dapat menjadikan mahasiswa lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan sebuah kreasi, salah satu kreasi membuat video pembelajaran. Menurut Ridho & Hasanudin (2023) bahwa teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mengakibatkan teknologi yang berbasis jaringan internet semakin canggih. Berdasarkan pernyataan ini dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi internet seperti *youtube* dan sebagainya, selain dapat memotivasi siswa dalam belajar, juga dapat meningkatkan kemampuan siswa

dalam penggunaan teknologi IT. Sehingga mahasiswa tidak ketinggalan dalam kecanggihan teknologi.

Penggunaan media *youtube* banyak mengandung manfaat, bukan hanya sebagai media pembelajaran, *youtube* juga dapat digunakan untuk berbagai macam, seperti dijelaskan (Sukmawati, 2023) bahwa manfaat penggunaan *youtube* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (2) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) efisiensi dalam waktu dan tenaga, (5) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, (6) media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, (7) media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, (8) merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Penggunaan *youtube* memiliki kelebihan dibanding media pembelajaran lain, seperti dijelaskan Suryawan (2015) dalam (Kamila et al., 2021) bahwa kelebihan penggunaan *youtube* dalam media pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) Informatif, yaitu *youtube* dapat memberikan informasi mengenai perkembangan ilmu dan teknologi, (2) *Cost Effective*, yaitu *youtube* dapat diakses secara gratis dengan menggunakan jaringan internet, (3) potensial, yaitu *youtube* merupakan situs yang sangat populer dan memiliki banyak video sehingga mampu memberikan dampak bagi pendidikan, (4) praktis dan lengkap, yaitu *youtube* bisa digunakan dengan mudah dan memiliki informasi yang lengkap, (5) *shareble*, yaitu video *youtube* dapat dibagikan dengan mudah dengan membagikan link, (6) interaktif, yaitu *youtube* memiliki fasilitas untuk tanya jawab melalui kolom komentar. Sementara kekurangan penggunaan *youtube* dalam pembelajaran

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diambil simpulan bahwa penggunaan *youtube* sebagai media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Karena melalui penggunaan *youtube* tidak hanya dapat meningkatkan ke kreatifan dan ke inovatifan siswa, penggunaan *youtube* juga dapat mempermudah pengajar saat akan memberikan materi tambahan kepada siswa-siswanya, pengajar dapat langsung memutar video yang diambil dari *youtube* atau pun dapat langsung mencari link *youtube* saat itu juga.

Pemanfaatan *youtube* sebagai media dalam pembelajaran bahasa Jepang telah dilakukan (Virna et al., 2022), dalam penelitiannya Virna dkk berfokus pada pendapat mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang Unnes mengenai penggunaan media *youtube* apakah dapat dijadikan sebagai media pembelajaran mandiri. Penelitian lain terkait penggunaan *youtube*

sebagai media pembelajaran bahasa Jepang diteliti juga (Nurseptiani & Oesman, 2022). Nurseptiani & Oesman berfokus pada persepsi mahasiswa Prodi Pendidikan bahasa Jepang Udhiksa Bali mengenai kegunaan media youtube sebagai media pembelajaran bahasa Jepang.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada pemanfaatan youtube sebagai media pembelajaran kaiwa menggunakan metode *role play*, mahasiswa membuat video kaiwa dan hasilnya diupload di youtube chanel masing-masing mahasiswa. Pada proses pembelajaran kaiwa dengan memanfaatkan aplikasi *youtube* sebagai medianya mahasiswa dapat mengeksplorasi bagaimana membuat naskah kaiwa sesuai dengan pola kalimat yang telah dipelajari dan disesuaikan juga dengan tema di setiap unitnya, dalam hal ini kaiwa yang ada di buku *minna no nihongo I*. Mahasiswa dapat menambahkan kalimat-kalimat di setiap kaiwa yang siswa praktekkan. Selain itu, pengambilan video *kaiwa role play*nya dibebaskan di mana mau merekamnya sekreatif dari setiap kelompok *role play*nya.

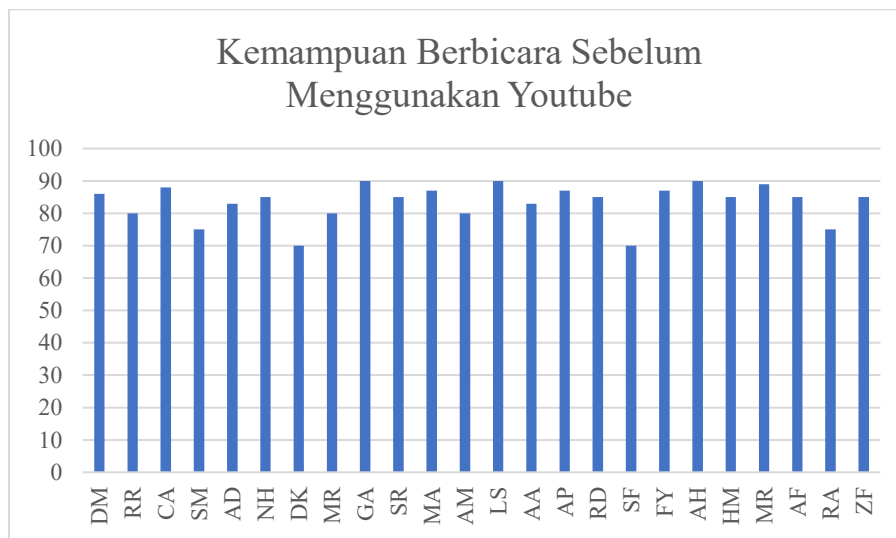
B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *mixs methode* atau metode campuran, yang terdiri dari penelitian kuantitatif dan kualitatif. *Mixs methode* menggabungkan metode kuantitatif dengan kualitatif (Sugiono, 2008). Pendekatan kuantitatif untuk menganalisis hasil nilainya, dan pendekatan kualitatif untuk menganalisis hasil angket mengenai pendapat mahasiswa terkait penggunaan media youtube dalam pembelajaran kaiwa. Populasi dan sampelnya adalah mahasiswa semester 2 Prodi Sastra Jepang sebanyak 25 orang. Instrumen dalam penelitian ini adalah pretest, posttest dan hasil angket dari mahasiswa yang menjadi objek penelitian. Teknik analisis data menggunakan aplikasi SPSS untuk hasil posttest dan posttest, untuk hasil pendapat mahasiswa dianalisis secara deskriptif kualitatif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

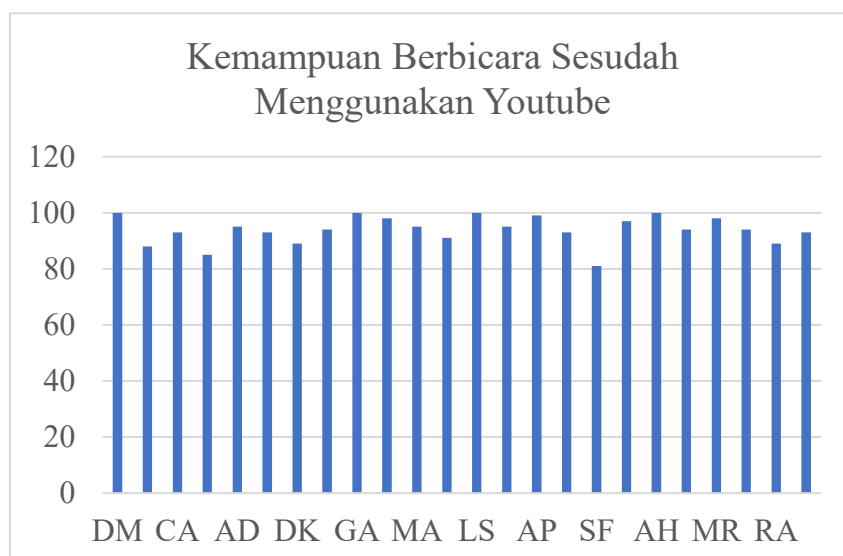
Penelitian ini dilakukan selama satu semester, dengan 10 kali treatment, 1 kali pretest dan 1 kali posttest. Dari hasil pretest dan posttest tersebut, didapat nilai sebagai berikut:

Kemampuan berbicara bahasa Jepang sebelum menggunakan youtube



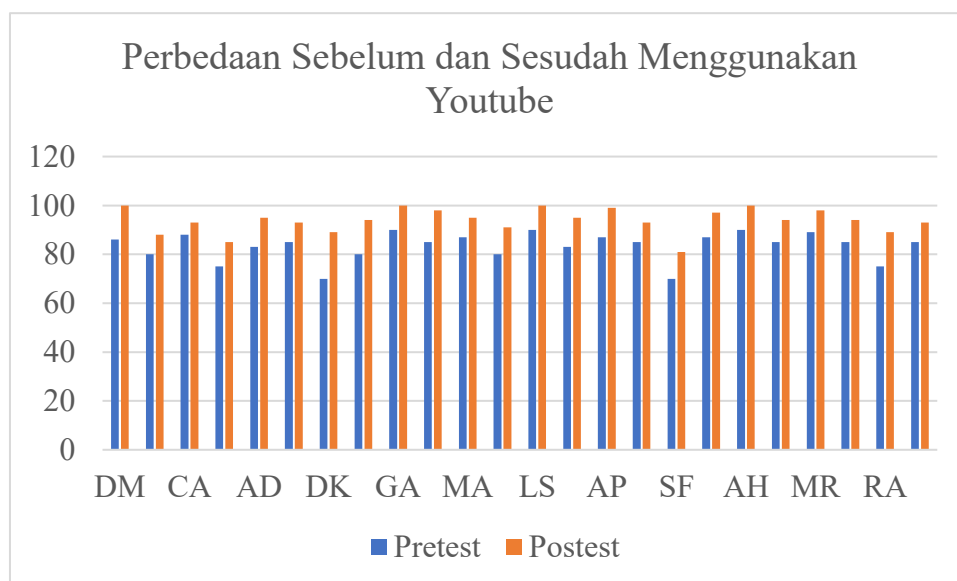
Gambar 1. Grafiik kemampuan berbicara sebelum menggunakan media youtube

Berdasarkan grafik tersebut, dapat penulis jelaskan bahwa kemampuan berbicara mahasiswa masih termasuk katagori cukup, mahassiswa masih belum begitu lancar dalam berbicara bahasa Jepang. Masih banyak keraguan saat akan berbicara bahasa Jepang, cenderung ragu, perlu dipancing-pancing terlebih dahulu untuk dapat berbicara. Mahasiswa juga belum begitu percaya diri saat harus berbicara bahasa Jepang di depan kelas, atau saat tanya jawab dengan teman sekelasnya atau pun dengan pengajar. Untuk itu diperlukan kekeratifatn dan inovasi siswa agar dapat meningkatkan kemampuan berbicara. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan (Ausubel, 1963) bahwa siswa memerlukan model atau teknik yang dapat meningkatkan kekreatifan dan inovasi dalam pembelajaran.



Gambar 2. Grafik Kemampuan berbicara sesudah menggunakan media youtube

Berdasarkan garfik di atas, terdapat peningkatan kemampuan berbicara mahasiswa dalam berbicara bahasa Jepang, dari sebelumnya nilai rata-rata termasuk katagori baik, sesudah menggunakan media youtube chanel, kemmapuan mahasiswa dalam berbicara bahasa Jepang menjadi meningkat menjadi sangat baik. Dari hasil tersebut penulis dapat simpulkan bahwa penggunaan youtube chanel sebagai media pembelajaran kaiwa, menjadikan mahasiswa pemacu dalam meningkatkan motivasi belajar. Munculnya motivasi belajar tersebut, otomatis akan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Jepang. Dari sebelumnya kurang berani berbicara bahasa Jepang, setelah membuat video-video pembelajaran kaiwa, serta melihat video pembelajaran kaiwa, kemampuan berbicara mahasiswa pun menjadi meningkat drastis. Penggunaan youtube chanel juga bukan hanya dapat meningkatkan kemampuan berbicara, namun kemampuan dalam membuat kalimat bahasa Jepang juga meningkat. Selain itu, materi pembelajaran bunpou/tatabahasa juga dapat diterapkan ke dalam pembelajaran kaiwa.



Gambar 3. Grafik Perbedaan nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan outube

Berdasarkan hasil grafik diatas, dapat dijelaskan bahwa terdapat perbedaan kemampuan dari sebelum menggunakan youtube chanel dengan sesudah menggunakan youtube chanel. Hal ini terlihat dari hasil grafik tersebut bahwa sebelum menggunakan media youtube chanel, kemampuan mahasiswa termasuk katagori baik, namun setelah menggunakan media yoube chanel kemampuan mahasiswa termasuk katagori sangat bagus. Dari hasil tersebut dapat

disimpulkan bahwa penggunaan media youtube chanel efektif diterapkan dalam pembelajaran kaiwa.

Statistics

		Post Test	Pre Test
N	Valid	24	24
	Missing	0	0
Mean		83.3333	93.9167
Median		85.0000	94.0000
Mode		85.00	93.00 ^a
Std. Deviation		5.82100	4.94242
Sum		2000.00	2254.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Statistics

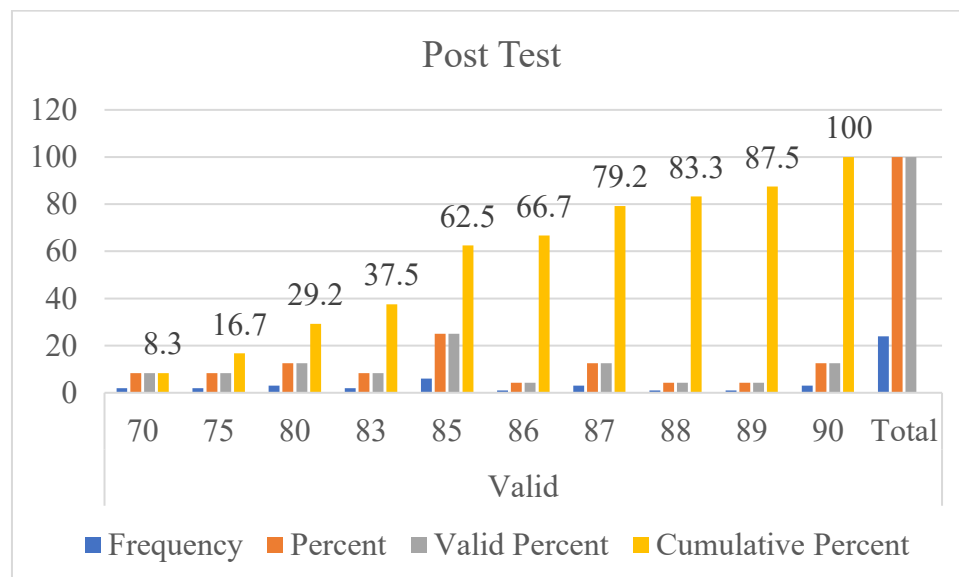
		Post Test	Pre Test
N	Valid	24	24
	Missing	0	0
Mean		83.3333	93.9167
Median		85.0000	94.0000
Mode		85.00	93.00 ^a
Std. Deviation		5.82100	4.94242
Sum		2000.00	2254.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Post Test

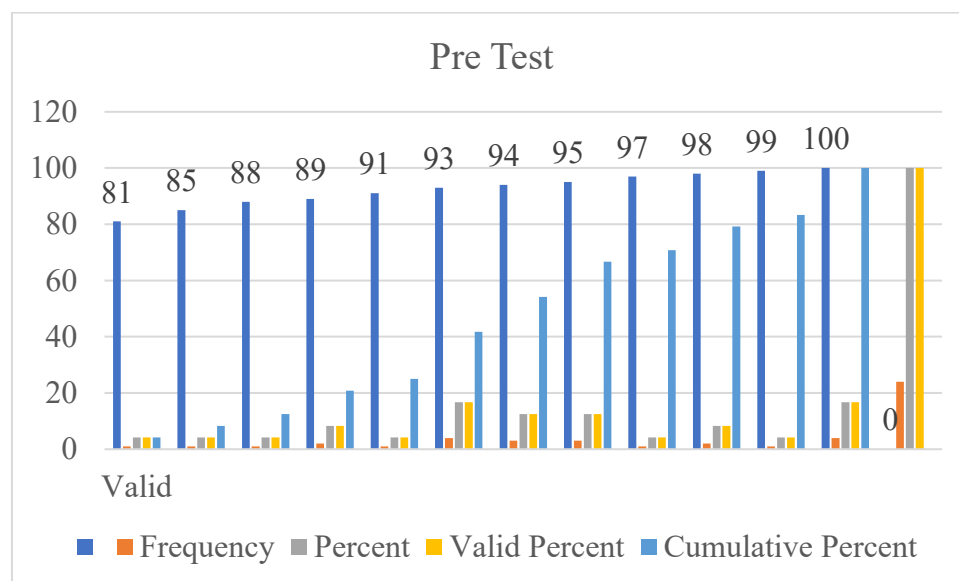
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70.00	2	8.3	8.3	8.3
	75.00	2	8.3	8.3	16.7

80.00	3	12.5	12.5	29.2
83.00	2	8.3	8.3	37.5
85.00	6	25.0	25.0	62.5
86.00	1	4.2	4.2	66.7
87.00	3	12.5	12.5	79.2
88.00	1	4.2	4.2	83.3
89.00	1	4.2	4.2	87.5
90.00	3	12.5	12.5	100.0
Total	24	100.0	100.0	

**Pre Test**

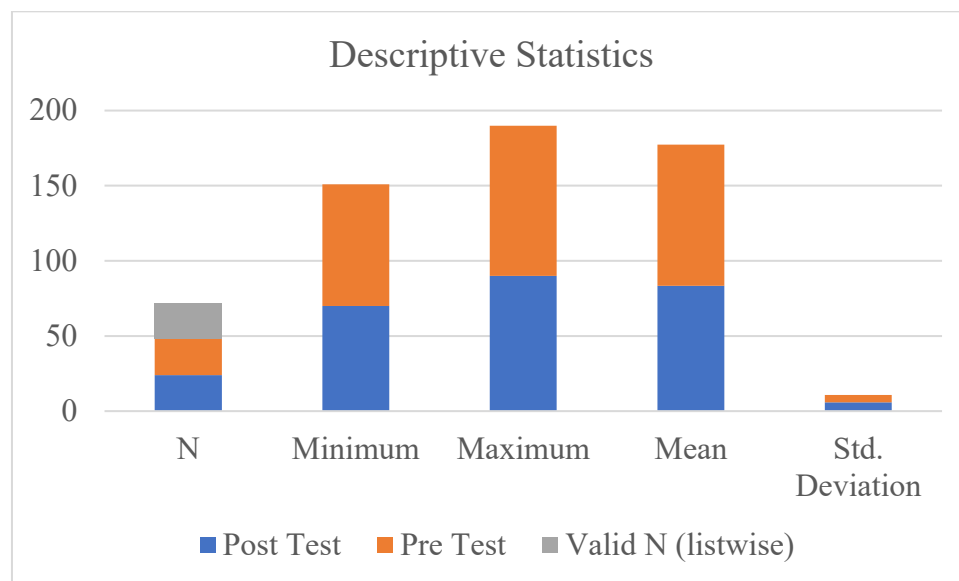
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	81.00	1	4.2	4.2	4.2
	85.00	1	4.2	4.2	8.3
	88.00	1	4.2	4.2	12.5
	89.00	2	8.3	8.3	20.8
	91.00	1	4.2	4.2	25.0
	93.00	4	16.7	16.7	41.7

94.00	3	12.5	12.5	54.2
95.00	3	12.5	12.5	66.7
97.00	1	4.2	4.2	70.8
98.00	2	8.3	8.3	79.2
99.00	1	4.2	4.2	83.3
100.00	4	16.7	16.7	100.0
Total	24	100.0	100.0	



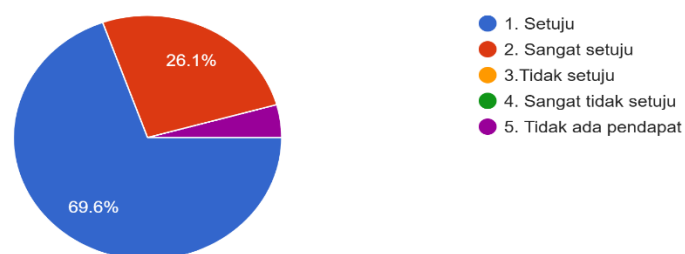
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Post Test	24	70.00	90.00	83.3333	5.82100
Pre Test	24	81.00	100.00	93.9167	4.94242
Valid N (listwise)	24				



Pendapat mahasiswa mengenai penggunaan media youtube sebagai media pembelajaran kaiwa menggunakan metode Role Play

Penggunaan youtube chanel dalam pembelajaran kaiwa dapat meningkatkan kekreatifan mahasiswa dalam pemanfaatan sosial media.
 23 responses



Gambar 4. Hasil angket mahasiswa

Berdasarkan hasil respons angket mahasiswa dapat penulis ambil simpulan bahwa menggunakan media youtube dalam pembelajaran kaiwa dapat meningkatkan kekreatifan mahasiswa dalam pemanfaatan sosial media, dalam hal ini youtube. Melalui youtube chanel mahasiswa menjadi lebih kreatif dalam penggunaan sosial media, mahasiswa juga menjadi lebih dapat mempublikasikan hasil video kaiwanya, dan dapat ditonton oleh banyak orang secara luas, bukan hanya di Indonesia saja, namun dapat juga ditonton oleh semua kalangan di belahan dunia, khususnya para pembelajar bahasa Jepang. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mahasiswa sebelum menggunakan *youtube chanel* sebagai media pembelajarannya, kemampuan siswa termasuk katagori baik nilai rata-rata yang didapat 74,79, namun setelah menggunakan *youtube chanel* sebagai media pembelajarannya, kemampuan meningkat dengan signifikan menjadi katagori sangat baik, yaitu dengan nilai 93,96. Terdapat perbedaan kemampuan dari sebelum dan sesudah menggunakan *yitube chanel*, sebelum menggunakan media *youtube chanel* mahasiswa belum lancar dalam berbicara bahasa Jepang, namun setelah menggunakan media *youtube chanel* kemampuan berbiacara mahasiswa mengalami peningkatan, siswa menjadi sangat percaya diri dalam berbicara bahasa Jepang baik di depan kelas maupun dengan teman sekelasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ausubel, D. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. Grune Stration.
- Bahtiar, R. S., & Suryarini, D. Y. (2019). *Metode Role Playing dalam Peningkatkan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar*. 3(1), 71–78.
- Diner, L. (2019). Problematika Pengajaran Bahasa Jepang Kemampuan Berbicara menuju Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 2(1), 998–1002.
- Hendrik Hendrik. (2023). Analisis Manfaat Media Youtube Dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas V Sdn 7 Kesu. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 1(1), 162–173. <https://doi.org/10.54066/jupendis-itb.v1i1.159>
- Joyce, B. (2009). *Models of Teaching (Model-Model Pengajaran)* (delapan). Pustaka Pelajar.
- Kamila, F., Bahtiyar, H. A., Putri, M. N., & ... (2021). Efektifitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Daring Mi/Sd. *Prosiding SEMAI ...*, 1–13. <https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/semai/article/view/383%0Ahttps://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/semai/article/download/383/143>
- Karyati, A., & Rahmawati, Y. (2022). *Kaiwa Learning Using Role Play Method On Students Of The Faculty Of Health Science Assyafiyah University In Improving Japanese Speaking Skills*. 08(1), 227–236.
- Mulyawan Setiana, S. (2023). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Bahasa Jepang Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Komputer Indonesia. *Janaru Saja*, 12(November), 131–144. <https://ik.unikom.ac.id/curriculum/#d>

- Ningsih, Sadyana, I. W., & Hermawan. (2019). *Implementasi Roleplay Dalam Pembelajaran Bahasa*. 5(2), 89–93. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBJ>
- Nurseptiani, S., & Oesman, A. M. (2022). *PERSEPSI SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA*. 8(3), 277–285.
- Restoeningroem. (2014). Teknik Role Play Terhadap Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang (KAIWA). *E-Journal WIDYA Non-Eksakta*, 1(ISSN 2337-9480), 1–7.
- Ridho, M. R., & Hasanudin, C. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Youtube sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Seminar ...*, 4(2), 387–400. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SND/article/view/1971>
- Sugiono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmara, R., Utari, R., & Septiany, N. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jepang Melalui Model Savi dengan Teknik Roleplay Pada Mata Kuliah Kaiwa. *Jurnal Studi Kejepangan*, 7(1), 189–197.
- Sukmawati, A. &. (2023). Penggunaan Youtube Dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 5(3), 12–19. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Sutarti, Titin & Astuti, W. (2021). DAMPAK MEDIA YOUTUBE DALAM PROSES PEMBELAJARAN DAN PENGEMBANGAN KREATIFITAS BAGI KAUM MILENIAL. *Jurnal Agama HIindu*, 26(1), 6.
- Toliwongi, M. (2021). STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG “KAIWA”. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i5.2738>
- Virna, Y., Nurmaulia, A. R., & Pratiwi, A. F. (2022). *Pendapat Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Terhadap Media Youtube Sebagai Media Belajar Mandiri*. 154–162.
- Yamin, M. (2005). *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Gaung Persada Press.
- Yeni, Y., Suartini, N. N., Sadyana, I. W., & Hermawan, G. S. (2020). Pembelajaran Kaiwa Berbasis JFS Can-Do. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 6(1), 124. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v6i1.25540>