

**MEDIA PERMAINAN KUIS *NAZO NAZO* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENYIMAK PEMELAJAR BAHASA JEPANG
DASAR**



TESIS

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
magister pendidikan

Oleh :
Juniardi Ikhsan
NIM 2307587

**PROGRAM PASCASARJANA PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**MEDIA PERMAINAN KUIS *NAZO NAZO* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENYIMAK PEMELAJAR BAHASA JEPANG DASAR**

Oleh
Juniardi Ikhsan

S.Pd Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2019

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

© Juniardi Ikhsan 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

JUNIARDI IKHSAN

MEDIA PERMAINAN KUIS *NAZO NAZO* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENYIMAK PEMELAJAR BAHASA JEPANG DASAR

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Herniwati, S.Pd., M.Hum.
NIP. 197206021996032001

Pembimbing II



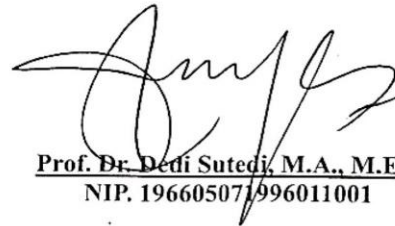
Dr. Linna Meilia Rasiban, M.Pd.
NIP. 198005072008012010

Penguji I



Prof. Nuria Haristiani, M.Ed., Ph.D.
NIP. 198209162010122002

Penguji II



Prof. Dr. Dedi Sutedi, M.A., M.Ed.
NIP. 196605071996011001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra
Universitas Pendidikan Indonesia



Prof. Nuria Haristiani, M.Ed., Ph.D.
NIP. 198209162010122002

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan ini saya yang menyatakan bahwa tesis dengan judul “**Media Permainan Kuis *Nazo nazo* untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pemelajar Bahasa Jepang Dasar**” ini beserta seluruh isinya benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juni 2025

Juniardi Ikhsan

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat, dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Tesis yang berjudul **“Media Permainan Kuis *Nazo nazo* untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pemelajar Bahasa Jepang Dasar”** ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tesis ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan tesis ini.

Semoga hasil penelitian ini dapat memberi manfaat bagi pihak banyak yang menaruh perhatian pada bidang pendidikan khususnya Pendidikan Bahasa Jepang.

Bandung, Juni 2025

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Tesis ini penyelesaiannya tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan kemudahan, bimbingan, serta arahan. Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Dr. Herniwati, M.Hum. selaku pembimbing I tesis sekaligus pembimbing akademik yang penuh kesabaran telah mencurahkan perhatiannya dalam membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga tesis ini dapat selesai pada waktunya.
2. Ibu Dr. Linna Meilia Rasiban, M.Pd. selaku pembimbing II tesis sekaligus Ketua Prodi Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah mencurahkan perhatiannya dalam membimbing dan memberikan dorongan dan semangat pada penulis untuk menyelesaikan tesis ini.
3. Ibu Dr. Juju Juangsih, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi selama proses studi. Penulis juga mengucapkan terima kasih atas kesediaannya sebagai ahli materi dalam penelitian ini, serta atas masukan dan saran konstruktif yang telah diberikan terhadap media permainan kuis *nazo nazo* yang dikembangkan.
4. Ibu Via Luviana Dewanty, S.S., M.Pd., selaku ahli media yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan penilaian serta masukan yang sangat berarti dalam penyempurnaan media pembelajaran ini.
5. Ibu Prof. Dr. Nuria Haristiani, M.Ed., Ph.D., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang beserta Staf Pimpinan, Staf Dosen, dan Staf Tata Usaha yang telah memberikan bimbingan, bantuan, fasilitas, dan informasi yang bermanfaat selama penulis menyelesaikan pendidikan.

6. Bapak Prof. Dr. Didi Sukyadi, M.A., selaku Rektor UPI Bandung beserta seluruh Staf dan Dosen yang telah memberi kesempatan pada penulis untuk melanjutkan studi Magister di Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra UPI Bandung.
7. Bapak dan Ibu Dosen yang mengajar di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang serta Jurusan Sekolah Pascasarjana UPI Bandung yang telah membagikan ilmunya.
8. Staff administrasi FPBS UPI dan PBJ UPI pak Aep dan teh Herma yang senantiasa membantu dalam segi administrasi di kampus.
9. Orang tua penulis (Fitriyadi dan Tri Handayani), Sarah, Uda (Ramadanil), Devi, Puput, Fahmi, Naya, Tiara dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan dan semangat dalam penyelesaian tesis ini.

Akhir kata, semoga bantuan, dorongan, jasa baik, simpati, dan kerjasama yang telah diberikan semua pihak kepada penulis mendapat imbalan yang berlipat ganda dari ALLAH SWT.

Bandung, Juni 2025

Penulis

Media Permainan Kuis *Nazo nazo* untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pemelajar Bahasa Jepang Dasar

Abstrak

Kemampuan menyimak (*choukai*) merupakan salah satu keterampilan dasar dalam pembelajaran bahasa Jepang yang kerap menjadi tantangan, terutama pada level JLPT N5. Untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang interaktif dan mampu merangsang berpikir tingkat tinggi (HOTS), dikembangkanlah media kuis *nazo nazo*, yaitu permainan teka-teki dalam bahasa Jepang berbasis multimedia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan menyimak pemelajar bahasa Jepang sebelum dan sesudah penggunaan media, efektivitasnya, serta tanggapan pemelajar. Penelitian dilaksanakan di LPK Tomoni dengan pendekatan eksperimen murni dan metode campuran. Hasil menunjukkan adanya peningkatan nilai dari *pretest* (64,55) ke *posttest* (82,95), dengan uji statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan (Asymp. Sig 0,00 < 0,05). Meskipun efektivitas berdasarkan *N Gain Score* tergolong kurang efektif (0,47), tanggapan pemelajar terhadap media ini sangat positif (84,09%), dengan penilaian bahwa media menarik, mudah digunakan, relevan, dan layak digunakan dalam pembelajaran JLPT N5. Beberapa kendala teknis seperti gangguan suara dan keterlambatan respon aplikasi masih ditemukan. Oleh karena itu, disarankan pengembangan lebih lanjut terhadap aspek teknis dan peningkatan fitur interaktif untuk mendorong keterlibatan aktif pengguna. Penelitian lanjutan juga direkomendasikan pada level JLPT yang lebih tinggi atau dalam konteks pembelajaran yang berbeda untuk menguji efektivitas media ini.

Kata kunci: *Nazo nazo*, Permainan edukatif, Keterampilan menyimak, Bahasa Jepang dasar, Multimedia interaktif

Nazo nazo Quiz Game Media to Improve Basic Japanese Learners' Listening Skills

Abstract

Listening comprehension (*choukai*) is one of the fundamental skills in learning Japanese and often poses a challenge, especially at the JLPT N5 level. To address the limitations of interactive learning media that stimulate higher-order thinking skills (HOTS), a multimedia-based quiz game called *Nazo nazo*—a Japanese riddle game—was developed. This study aims to examine the improvement in listening skills before and after the use of this media, its effectiveness, and learners' responses. The research was conducted at LPK Tomoni using a true experimental design with a mixed-method approach. The results showed an increase in scores from the pretest (64.55) to the posttest (82.95), with statistical analysis indicating a significant difference (Asymp. Sig 0.00 < 0.05). Although the effectiveness based on the N-Gain Score was categorized as low (0.47), learner responses toward the media were highly positive (84.09%), with assessments stating that the media was engaging, easy to use, relevant, and suitable for JLPT N5 learning. Some technical issues were encountered, such as audio disturbances and application response delays. Therefore, further development is recommended to improve technical performance and enhance interactive features to encourage active user engagement. Future studies are also recommended at higher JLPT levels or in different learning contexts to examine the media's effectiveness.

Keywords: *Nazo-Nazo, Educational Game, Listening Skills, Basic Japanese, Interactive Multimedia*

初級日本語学習者の聴解力を高めるためのなぞなぞクイズゲームメディア

要旨

聴解能力は、日本語学習における基本的な技能の一つであり、特に JLPT N5 レベルの学習者にとって大きな課題となることが多い。本研究では、高度な思考力（HOTS）を刺激し、かつインタラクティブで楽しい学習メディアの不足を解決するために、マルチメディア形式の日本語なぞなぞクイズゲームを開発した。本研究の目的は、このメディアの使用前後における聴解能力の向上、その有効性、ならびに学習者の反応を明らかにすることである。研究は Tomoni「トモに」という送り出し機関・日本語学校において、実験的手法および混合研究法を用いて実施された。その結果、プレテストの平均点（64.55）からポストテストの平均点（82.95）への有意な向上が確認され、統計的検定（Asymp. Sig 0.00 < 0.05）でも有意差が示された。Nゲインスコアによると効果は「低い」（0.47）と分類されたが、学習者の 84.09%が本メディアに対して肯定的な評価を示し、「使いやすく、興味深く、JLPT N5 の教材として適切である」と回答した。一方で、音声の不具合やアプリの反応遅延など、いくつかの技術的な課題も確認された。したがって、今後は技術的側面の改善やインタラクティブ機能の強化を通じて、学習者の主体的な参加を促すメディアの発展が望まれる。また、より高い JLPT レベルや異なる学習環境においても本メディアの効果を検証する研究が推奨される。

キーワード：なぞなぞ、教育的ゲーム、聴解力、初級日本語

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN HAK CIPTA	ii
LEMBAR PENGESAHAN TESIS	iii
PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
要旨	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Tujuan Penelitian.....	8
1.5 Manfaat Penelitian.....	8
1.6 Sistematika Penulisan.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
2.1 Keterampilan Menyimak	11
2.2 Pembelajaran Keterampilan Menyimak.....	13
2.3 Bahasa Jepang Dasar	17
2.4 Pembelajaran Bahasa Jepang Dasar di Lembaga Pelatihan Kerja (LPK).....	20
2.5 Media Pembelajaran.....	23
2.5.1 Jenis-jenis Media.....	23
2.6 Permainan Edukasi.....	27
2.7 Permainan <i>Nazo nazo</i>	30
2.8 Permainan <i>Nazo nazo</i> sebagai Media Pembelajaran HOTS pada Keterampilan Menyimak.....	33
2.9 Hubungan antara Permainan Edukasi dan Keterampilan Menyimak.....	37
2.10 Penggunaan <i>Game Based Learning</i> dalam Penerapan Permainan <i>Nazo nazo</i>	39

4.4 Tanggapan Pemelajar Bahasa Jepang <i>Shokyuu</i> terhadap Media Permainan <i>Nazo nazo</i>	169
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	177
A. Simpulan.....	177
B. Implikasi.....	178
C. Rekomendasi.....	179
DAFTAR PUSTAKA.....	xvii
LAMPIRAN.....	180
Lampiran 1 Kisi-kisi, Soal, Kunci Jawaban, dan Instrumen Validasi.....	181
Lampiran 2 Instrumen Penelitian.....	201
Lampiran 3 Dokumentasi Kegiatan dan Surat Izin Penelitian.....	208
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	219
ARTIKEL BAHASA JEPANG.....	253

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	53
Tabel 3.2 Pelaksanaan Penelitian.....	57
Tabel 3.3 Kisi kisi Angket Penelitian.....	76
Tabel 3.4 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	77
Tabel 3.5 Analisis Tingkat Kesukaran.....	78
Tabel 3.6 Klasifikasi Daya Pembeda.....	79
Tabel 3.7 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	79
Tabel 3.8 Persiapan untuk Mencari Nilai t-hitung.....	81
Tabel 3.9 Penafsiran Angka Korelasi.....	83
Tabel 3.10 Persiapan Perhitungan Korelasi.....	83
Tabel 3.11 Uji Validitas Angket.....	86
Tabel 3.12 Uji Reliabilitas Angket.....	88
Tabel 3.13 Kriteria Keberhasilan Hasil Belajar Pemelajar.....	92
Tabel 3.14 Contoh Tabel Persiapan untuk Perhitungan <i>N Gain Score</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	95
Tabel 3.15 Penafsiran Efektivitas <i>N Gain</i>	96
Tabel 3.16 Penafsiran Skala <i>Likert</i>	100
Tabel 3.17 Penafsiran Data Angket.....	101
Tabel 3.18 Tabel Persiapan Nilai Rata-Rata Keseluruhan dari Seluruh Tanggapan Responden melalui MS Excel.....	102
Tabel 3.19 Penafsiran Kelayakan Media Pembelajaran berdasarkan Hasil Angket.....	103
Tabel 4.1 Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan <i>Choukai</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	105
Tabel 4.2 Hasil Ujian <i>Pretest</i> (Kelas Eksperimen).....	105
Tabel 4.3 Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen.....	106
Tabel 4.4 Hasil Ujian <i>Pretest</i> (Kelas Kontrol).....	107
Tabel 4.5 Statistik Deskriptif Kelas Kontrol.....	108
Tabel 4.6 <i>Group Statistics</i>	110
Tabel 4.7 <i>Independent Samples Test</i>	110
Tabel 4.8 Rata-Rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	147
Tabel 4.9 Hasil <i>Posttest</i> (Kelas Eksperimen).....	148
Tabel 4.10 Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen.....	148
Tabel 4.11 Hasil <i>Posttest</i> (Kelas Kontrol).....	150
Tabel 4.12 Statistik Deskriptif Kelas Kontrol.....	151
Tabel 4.13 Hasil Perhitungan <i>N Gain Score</i> Kelas Eksperimen.....	156
Tabel 4.14 Penafsiran Efektivitas Permainan <i>Nazo nazo</i> di Kelas Eksperimen.....	157
Tabel 4.15 Hasil Perhitungan <i>N Gain Score</i> Kelas Kontrol.....	158

Tabel 4.16 Penafsiran Efektivitas Irodori di Kelas Kontrol.....	160
Tabel 4.17 Kesimpulan Nilai <i>N Gain</i> dari Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	160
Tabel 4.18 Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	163
Tabel 4.19 Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	163
Tabel 4.20 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol...	164
Tabel 4.21 Hasil Perhitungan Uji Mann Whitney nilai <i>Pretest</i>	165
Tabel 4.22 Nilai <i>Asymp. Sig. (2-Tailed)</i>	165
Tabel 4.23 Hasil Perhitungan Uji Mann Whitney nilai <i>Posttest</i>	166
Tabel 4.24 Nilai <i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	166
Tabel 4.25 Tabel Hasil Perhitungan Nilai t hitung.....	167
Tabel 4.27 Rekap Hasil Angket Berdasarkan Indikator.....	171
Tabel 4.28 Rata-rata keseluruhan responden.....	172

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Contoh halaman utama untuk pertemuan pertama.....	62
Gambar 3.2 Contoh pengenalan kosakata sebelum permainan dimulai untuk tebak benda (LOTS).....	64
Gambar 3.3 Contoh halaman tentang aturan permainan untuk pertemuan pertama.....	66
Gambar 3.4 Contoh penjelasan aturan permainan untuk pertemuan 1 dan 2.....	67
Gambar 3.5 Contoh penjelasan tentang aturan permainan untuk pertemuan 3 dan 4.....	68
Gambar 3.6 Contoh laman pertama aplikasi <i>Wordwall</i>	70
Gambar 3.7 Contoh pilihan ganda dalam aplikasi <i>Wordwall</i>	71
Gambar 3.8 Contoh hasil nilai yang telah diperoleh oleh pemelajar.....	71
Gambar 3.9 Contoh kunci jawaban untuk soal nomor 1	72
Gambar 3.10 Contoh isi narasi atau <i>script</i> untuk soal nomor 1.....	73
Gambar 3.11 Contoh list kosakata yang berkaitan dengan <i>script</i> untuk soal nomor 1.....	73
Gambar 3.12 Contoh penjelasan tata bahasa untuk soal nomor 1.....	74
Gambar 4.1 Menampilkan pengenalan terhadap objek yang akan ditebak oleh pemelajar.....	112
Gambar 4.2 Contoh bentuk soal kuis <i>nazo nazo</i> nomor 1 dalam <i>treatment 1</i> dengan aplikasi <i>Wordwall</i>	114
Gambar 4.3 Kumpulan pengenalan kata sifat (objek yang akan ditebak) sebelum permainan dimulai (<i>treatment 2</i>).....	121
Gambar 4.4 Contoh bentuk soal kuis <i>nazo nazo</i> nomor 1 dalam <i>treatment 2</i> dengan aplikasi <i>Wordwall</i>	122
Gambar 4.5 Kumpulan pengenalan kata kerja (objek yang akan ditebak) sebelum permainan dimulai (<i>treatment 3</i>).....	128
Gambar 4.6 Contoh bentuk soal kuis <i>nazo nazo</i> nomor 1 dalam <i>treatment 3</i> dengan aplikasi <i>Wordwall</i>	129
Gambar 4.7 Contoh bentuk soal kuis <i>nazo nazo</i> tambahan nomor 1 dalam <i>treatment 3</i> dengan aplikasi <i>Wordwall</i>	131
Gambar 4.8 Kumpulan pengenalan nama-nama lokasi (objek yang akan ditebak) sebelum permainan dimulai.....	140
Gambar 4.9 Contoh bentuk soal kuis <i>nazo nazo</i> nomor 1 dalam <i>treatment 4</i> dengan aplikasi <i>Wordwall</i>	141

DAFTAR PUSTAKA

- 3A Network. (2019). *Minna no Nihongo Shokyuu I Honsatsu*. 3A Network.
- Ade, M. Y. N., Bare, Y., & Mago, O. Y. T. (2021). Pengembangan media pembelajaran teka-teki silang (TTS) pada materi sistem gerak untuk kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 11(2), 63–75.
- Afanin, D., Hadriana, & Rahayu, N. (2020). Learning motivation Choukai 1 on students of Japanese Language Education Study Program, Riau University. *JOM FKIP*, 7(1), 1–11.
- Aini, F. N. (2018). Pengaruh game-based learning terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS. *JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(3), 249–255.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Aprista, M. S., & Aryanto, B. (2022). Meaning Relation of Nazo nazo Wordplay. *Undergraduate Conference on Language, Literature, and Culture (UNCLLE)*, 2(1), 290-297.
- Ary, D., Jacobs, L. C., Sorensen, C., & Walker, D. A. (2010) *Introduction to Research in Education (8th ed)*. Belmont, CA: Wadsworth Cengage Learning.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Andriyastuti, N., & Supriatnaningsih, R. (2020). Analisis kesulitan mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNNES dalam mengungkapkan pendapat pada mata kuliah Kaiwa Enshuu kegiatan talkshow. *CHI'E*, 8(2), 92–97.
- Anisa, A. R., Ipungkarti, A. A., & Saffanah, K. N. (2021). Pengaruh kurangnya literasi serta kemampuan dalam berpikir kritis yang masih rendah dalam pendidikan di Indonesia. *Current Research in Education: Conference Series*

Journal, 1(1), 1–12.

Arikunto, S (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.

Brookhart, S. M. (2010). *How to Assess Higher-Order Thinking Skills in Your Classroom*. Alexandria: ASCD.

Brown, H. D. (2001). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy (2nd ed.)*. Longman.

Chaeruman, U. A. (2015). *Desain sistem pembelajaran digital*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Cook, G. (2000). *Language play, language learning*. Oxford University Press.

Coffey, H. (2009). *Game-based learning*. LEARN NC, University of North Carolina at Chapel Hill School of Education.

Cuit, G. R. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *SHEs: Conference Series*, 5(5), 1488-1494.

Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research (3rd ed.)*. SAGE Publications.

Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.

Dewi, G., & Lestari, N. (2014). *Pembelajaran vokal grup dalam kegiatan pembelajaran diri di SMPN 1 Panumbangan Ciamis* (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia). Repository UPI.

- Effendi, M & Juita F. (2024). *Statistik Nonparametrik*. Pekalongan: NEM.
- Eliansah, R., & Rohman. (2023). Kesulitan belajar Choukai Chuujokyyu Zenhan pada mahasiswa angkatan 2019 Universitas Negeri Semarang. *JPBJ*, 9(1), 13–23.
- Farchan, A. S. (2013). *Analisis kesulitan menyimak mahasiswa semester II Prodi Pendidikan Bahasa Jepang* [Skripsi]. Universitas Negeri Semarang.
- Fauziah, P. (2021). *Analisis kesulitan belajar Choukai mahasiswa tahun angkatan 2019 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang* [Skripsi]. Universitas Negeri Padang.
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy (2nd ed.)*. Palgrave Macmillan.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Green, G. M., Strange, W., & Glass, A. L. (1984). Semantic ambiguity and the comprehension of spoken sentences. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 23(4), 343–356.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *American Educational Research Association Division D: Measurement and Research Methodology*.
- Hatijah, T. (2013). *Kemampuan menyimak bahasa Jepang mahasiswa tingkat III akademik 2012/2013*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hait, S. (2013). The riddle as a learning and educational tool. In E. Cohen (Ed.), *Gifted Education International*, 29(3), 235–245.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. (2010). *Instructional media and technology for learning, 7th edition*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.

- Hidayat, R. (2018). Game-based learning: Academic games sebagai metode penunjang pembelajaran kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71–80.
- Higo, S., & Fukuda, S. (2013). Shaping of information transmission behavior in communication training of an autistic infant: Through reporting verbal behavior and playing riddles. *The Japanese Journal of Autistic Spectrum: Practice and Clinical Reports*, (4), 35–46.
- Ichikawa, A., Setoguchi, A., & Matsumoto, T. (2010). *Goukaku dekiru Nihongo Nouryoku Shiken N4 · 5*. Alc Publishing.
- Indrianie, N. S. (2015). Penerapan Model Tutor Sebaya pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Reported Speech terhadap Hasil Belajar Pemelajar MAN Kota Probolinggo. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 1(1), 126-132.
- Intan, D., & Dahidi, P. (2014). *Efektivitas teknik jigsaw dalam pembelajaran dokkai pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia tahun akademik 2013/2014* [Skripsi]. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ismail (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Iskandar, S., Mulyana, A., & Sari, P. (2022). Kompetensi Bahasa dan Budaya Jepang dalam Penyiapan Tenaga Kerja Migran Indonesia. *Jurnal Kajian Asia*, 12(2), 101-118.
- Japan Foundation (2008). *Kiku koto o oshieru*. Tokyo: Japan Foundation.
- Japan Foundation (2009). *Yasashii Nihongo Nouryoku Shiken Guide*. Tokyo: Japan Foundation.

- Joon Woei, R. L., Bikar, S. S., Rathakrishnan, B., & Rabe, Z. (2021). Integrasi Permainan Media Word Wall dalam Pendidikan Sejarah. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 6(4), 69–78.
- Knowles, M. S. (1980). *The Modern Practice of Adult Education: From Pedagogy to Andragogy*. Cambridge Adult Education.
- Krashen, S.D. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Pergamon Press.
- Krashen, S. D. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and Implications*. Longman.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang.
- Kusuma, E. D. (2021). Pengembangan Media Crossword Puzzle Berbasis HOTS pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 257–270.
- Lusiana, S. E. R. (2018). The effect of using riddle technique on students' vocabulary mastery of the 2017/2018 tenth grade students of SMK Swasta PEMDA Langkat Baborok. *Jurnal ANSIRU PAI*, 3(1), 36–44.
- Moriyasu, H., & Endah, R. (2020). Listening Difficulties of Japanese Language Learners at Beginner Level. *Japanese Language Education*, 10(1), 45–59.
- Mila, N., Nuralamsyah, Alisyahbana A. N. Q. A., Arisah, N. (2021). Efektivitas Canva dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian*, 1(1), 78-87.
- Mulyani, S. (2020). Kesulitan Mahasiswa dalam Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang. *Lingua Cultura*, 14(1), 23–33.
- Nation, I. S. P., & Newton, J. (2009). *Teaching ESL/EFL listening and speaking*. Routledge.

- Ningrum, A. K., Riyanti, D., Regina, R. (2019). Improving Students' Vocabulary Using Riddles Game A Classroom Action Research Master Study of English Education Study Program. *Proceedings International Conference on Teaching and Education (ICoTE)*, 2(2), 181-186.
- Novia, A. P., Riandi. R., Ida, K. (2020). Tren Penelitian Educational Game untuk Peningkatan Kreativitas Pemelajar: Sebuah Systematic Review dari Literatur. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(2), 217-226.
- Nugraha, A, P., & Rosliyah, Y. (2017). Pengaruh Kemampuan Choukai Shochuukyuu Mahasiswa Terhadap Nilai Choukai pada Tes Nouryoku Shiken N4. *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*, 5(1), 1-5.
- Nugroho, Sigit (2008). *Statistika Nonparametrika*. Bengkulu: UNIB Press.
- Nunan, D. (2001). *Second language teaching and learning*. Heinle & Heinle.
- Nuryadi et al. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Universitas Mercu Buana Press.
- Nurhadini, S. (2023). *Efektivitas Media Belajar Google Classroom & Zoom dalam Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Pemelajar* (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Nurhasanah, R. (2022). *Pengembangan materi ajar dalam bentuk teka-teki silang (crossword puzzle) berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam pembelajaran mufrodad di kelas VII MTs Bahrul Ulum Muliasari* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang).
- Nurhamida, F. M. P. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran daring (online). *SHEs: Conference Series*, 3(4), 1249–1255.

- Parasa, A., Srivastava, P., Vashishtha, S., Kumar, S., & Singh, S. (2023). *An approach to automatically generating riddles aiding concept attainment*. In 2023 IEEE International Conference on Artificial Intelligence in Education (ICAIE) (pp. 1–6).
- Patton, M. Q. (2008). *Utilization-Focused Evaluation (4th ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Peterson, M. (2010). Massively multiplayer online role-playing games as arenas for second language learning. *Computer Assisted Language Learning*, 23(5), 429–439.
- Prihatini (2018). Analisis Berbagai Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Pemelajar IV SDN Tebaban. *J DIDIKA Wahana Ilmu Pendidik Dasar*, 4 (1) 56.
- Pingge, H. D. (2016). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar pemelajar sekolah dasar di Kecamatan Kota Tambolaka. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 134–147.
- Prensky, M. (2007). *Digital Game-Based Learning*. Paragon House.
- Putri, M. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah [Skripsi]*. UIN Syarif Hidayatullah.
- Ramdhayani, E. (2023). Pentingnya literasi dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter di era digital. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 67–73.
- Randle, O. (2024). The roles of riddles, puzzles, and narratives as pedagogy in video games: A case of African-themed video games. *Journal of Educational Media and Technology*, 49(1), 23–38.
- Rankin, Y., Gold, R., & Gooch, B. (2006). Evaluating interactive gaming as a language learning tool. In *SIGGRAPH '06: ACM SIGGRAPH 2006 Educators Program* (pp. 1–8). ACM.

- Rendeirs, H., & Wattana, S (2014). Learn English or Die : The Effects of Digital Games on Interaction and Willingness to Communicate in a Foreign Language. *Digital Culture & Education*, 6(1), 4-22.
- Reinders, H., & Wattana, S. (2015). Affect and willingness to communicate in digital game-based learning. *Language Learning & Technology*, 19(2), 50–67.
- Richard, P. A. (2003). *Making It Happen: Interaction in the Second Language Classroom (3rd ed.)*. New York: Pearson Education.
- Rost, M. (2013). *Listening in Language Learning*. New York: Routledge.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sartika, F. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 20(2), 115-128.
- Santoso, S. (2017). *Menguasai Statistik di Era Revolusi Industri 4.0 dengan SPSS 25*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Stufflebeam, D. L., & Shinkfield, A. J. (2007). *Evaluation Theory, Models, and Applications*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Sudjiono, A. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Supriyono (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Pemelajar SD. *Edustream : Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 43-48.
- Sugiyono (2012). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono (2017). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

- Sugiyono (2023). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Sugihartono, dkk, 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.
- Suyatno (2005). *Permainan Pendukung Bahasa dan Sastra*, Jakarta : PT Grasindo.
- Sudjana, N. (1989). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N. (1999). *Penilaian dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanti, M, D. (2022). Pengaruh Permainan Tebak Kata Pada Vocabulary Bahasa Inggris. *DIRASAH*, 5(1), 182-194.
- Susanto, A., & Pramono, R. (2022). Strategi Pembelajaran Bahasa Jepang Kontekstual di Lembaga Kursus Kerja. *Jurnal Pendidikan dan Pelatihan Vokasi*, 4(3), 199–210.
- Sutedi, D. (2018). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Sutedi, D. (2019). *Evaluasi Hasil Belajar Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Tanaka, S., Fukuda, S., Higo, S., & Shoji, R. (2023). Investigation of early concept learning: Creating riddle task. *The Japanese Journal of Developmental Psychology*, 34(1), 29–39.
- The Japan Foundation (2021). *Survey Report on Japanese-Language Education Abroad*. Tokyo : *The Japan foundation Yotsuya Cruce*.
- Thomas, A., & Thorne, G. (2009). *How to Increase Higher Order Thinking*. Reading Rockets.

- Toshtemirova, K. A. (2021). The role of riddles in teaching logical thinking. *Middle European Scientific Bulletin*, 1(3), 94–97.
- Torrente, J., Moreno-Ger, P., Fernández-Manjón, B., & del Blanco, Á. (2011). *Game-based learning in e-learning environments*. In D. Gouscos & M. Meimaris (Eds.), *Proceedings of the 11th International Conference on Advanced Learning Technologies* (pp. 382–386). IEEE.
- Wolfgramm, C., Suter, C., & Göksel, A. (2016). Examining the role of concentration, vocabulary, and self-concept in listening and reading comprehension. *Journal of Educational Psychology*, 108(5), 703–716.
- Usman, M., & Asti, A. F. (2023). Efektivitas media Wordwall berbasis game terhadap hasil belajar kelas IV UPTD SD Negeri 145 Baru. *Seminar Nasional Hasil Penelitian LP2M Universitas Negeri Makassar*.
- Vandergrift, L., & Goh, C. C. M. (2021). *Teaching and Learning Second Language Listening: Metacognition in Action*. New York: Routledge.
- Zwagery, R. V. (2021). Permainan “Tebak aku” untuk menstimulasi perkembangan emosi anak usia dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1), 59–65.
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Jurnal INFORM*, 1(1), 25–32.
- Warschauer, M., & Healey, D. (1998). Computers and language learning: An overview. *Language Teaching*, 31(2), 57–71.
- Wahyu, Erni H., Wahdah, N. & Rizal S. U. (2023). Pendampingan Belajar Melalui Pemanfaatan Permainan Edukatif Tebak Kata Pemelajar SDN 1 Kalampangan. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 3(2), 1987-1993.

- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA interaktif dengan game based learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning (3rd ed.)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wibawa, A. C. P., Hasanah, U., & Prasetyo, A. R. (2021). Game-based learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22.
- Wilson, JJ. (2008). *How to Teach Listening*. Edinburgh: Pearson Longman Limited.
- Wisniawati (2022). Using Anime to Enhance Learning Motivation and Japanese Listening Skills. *International Journal of Education & Curriculum Application*, 5(2), 155-163.
- Yastanti, U. (2015). Pengaruh Penguasaan Tata Bahasa terhadap Kemampuan Menyimak Bahasa Inggris. *Wanastra*, 7(1), 62-72.
- Yanti, R., Hidayat, T., & Ningsih, D. (2021). Model Pembelajaran Bahasa Jepang untuk Calon Pekerja Migran. *Jurnal Bahasa dan Sastra Jepang*, 9(1), 34–49.
- YIEA Tokyo Academy (2018). *Kyouiku Katei Curriculum*. Tokyo: YIEA Tokyo Academy.
- Yovita, W. F. Q., & Alaniyah, S.(2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi di Sekolah Dasar: Sistematis Literatur Review. *Milenial: Journal for Teachers and Learning* , 3(1), 1-8.
- Yuliana, E., Hartati, S., & Nugroho, B. (2023). Penggunaan Teknologi dalam Pengajaran Bahasa Jepang di LPK. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 89–102.

Yuliana D., Baijuri A., Suparto A. A. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(2):247-257.

REFERENSI INTERNET

Langeek Dictionary. (2025). *Arti kata teka-teki (riddle)*. Retrieved July 18, 2025, from <https://langeek.co/id/dictionary>.

Weblio. (2025). *Nazo nazo - Japanese-English Dictionary*. Retrieved July 18, 2025, from <https://ejje.weblio.jp/>