

Project Based Learning dalam Pembelajaran Kaiwa

Yuniarsih¹, Dwi Astuti Retno Lestari², Tia Ristiawati³, Fitri Fauziyyah⁴

¹²³⁴Universitas Negeri Jakarta

E-mail¹: kawaiiyuni2014@gmail.com

Article History:

Received : 27-05-2022

Revised : 29-05-2022

Accepted : 31-05-2022

Kata kunci: Project Based Learning, Bahasa Jepang, Kaiwa

Abstrak: Pada zaman globalisasi ini, ada beberapa keterampilan yang harus dimiliki pembelajar untuk dapat bersaing di dunia kerja, yaitu: komunikasi, kolaborasi, kreativitas, berpikir kritis. Untuk menanamkan keterampilan tersebut metode belajar project based learning sangat sesuai digunakan, namun banyak pendidik yang belum memahami dan mengetahui cara penerapan metode ini dalam pembelajaran. Kegiatan pengabdian pada masyarakat (P2M) dengan tema Project Based Learning dalam pendidikan bahasa Jepang ini bertujuan untuk menjadi solusi terhadap permasalahan di atas. Temuan dari kegiatan ini antara lain adalah kelebihan dan kekurangan dari project based learning dan hal hal yang yang harus diperhatikan agar project based learning berjalan efektif dalam pembelajaran kaiwa. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 26 Mei 2022 melalui platform menghadirkan dua narasumber yang membahas mengenai teori metode pembelajaran project based learning dan penerapannya dalam pembelajaran kaiwa. Kegiatan ini diikuti oleh 163 orang peserta yang berprofesi sebagai pendidik bahasa Jepang dari berbagai instansi. Dapat dilihat dari hasil angket, bahwa 99,1% peserta merasa puas terhadap pelaksanaan kegiatan ini. selain itu, ada peserta yang mengatakan terinspirasi dan termotivasi untuk mengimplementasikan drama dalam pembelajaran bahasa Jepang berbasis project based learning.

Pendahuluan

Pada pandemi COVID-19 sejak tahun 2020, pendidikan dilakukan masih secara daring hingga saat ini bagi institusi tertentu. Digitalisasi sekolah merupakan salah satu langkah yang dapat digunakan sebagai solusi dari tantangan dalam era ini. Digitalisasi sekolah ini menjadi salah satu fokus kerja mendikbud pada tahun 2021 sebagai upaya untuk meningkatkan sarana Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di sekolah (Indrianto dkk., 2021: 4).

Dalam proses pembelajaran baik luring maupun daring, peserta didik dituntut untuk berpikir. Pada sudut pandang teori pembelajaran kognitif menurut Tokan (2016: 7), belajar dapat dilihat sebagai suatu peristiwa mental yang lebih mementingkan proses belajar itu sendiri atau belajar sebagai proses internal. Proses tersebut berasal dari olah pikir peserta didik terhadap suatu ilmu atau masalah.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik memiliki metode yang berbeda-beda tergantung individu masing-masing. Oleh karena itu, pendidik harus mempertimbangkan

faktor pendukung lainnya seperti faktor keberagaman peserta didik, situasi, fasilitas, sarana dan prasarana (Tokan, 2016: 65). Untuk mencari kesesuaian antara materi yang diajarkan dan metode yang akan digunakan juga bukanlah suatu hal yang mudah. Menurut Tokan (2016: 65-66) terdapat berbagai metode mengajar yang telah dikembangkan dan diidentifikasi oleh para ahli pendidikan yang sudah sering digunakan pendidik dalam pembelajaran di kelas, antara lain: 1) metode ceramah, 2) metode diskusi, 3) metode ekspositori, 4) metode *discovery*, 5) metode tugas belajar dan resitasi, 6) metode inquiri, 7) *metode problem solving*, 8) metode *panel discussion*, 9) metode *buzz group*, 10) metode *syndicate group*, dan sebagainya.

Metode-metode tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran *active learning*, termasuk dalam metode pembelajaran *project based learning*. Metode yang sering digunakan dalam pembelajaran untuk menstimulus daya pikir peserta didik antara lain adalah metode *project-based learning*. Made Wena (dalam Nurhayati & Harianti, 2019) berpendapat bahwa *project-based learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran peserta didik dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek adalah suatu bentuk kerja yang mencakup tugas-tugas kompleks berdasarkan pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntun peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan peserta didik bekerja secara mandiri. Sejalan dengan pemikiran tersebut, Goodman & Stivers (dalam Nurhayati & Harianti, 2019) mengungkapkan bahwa *project based learning* adalah pendekatan pengajaran yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata bagi peserta didik yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok.

Keterampilan berbahasa peserta didik, terutama dalam bahasa Jepang dapat terhambat karena pandemi yang proses pembelajaran secara daring masih terus berlanjut. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, metode *project-based learning* ini juga perlu diterapkan agar dapat menstimulus peserta didik untuk berpikir kritis dan mampu melakukan kerja sama dalam menyelesaikan proyek meskipun dalam pembelajaran daring. Selain itu, dengan *project based learning* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kreativitas peserta didik. Pada prinsipnya dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya keterampilan berbicara, dapat menggunakan *project based learning* sebagai alternatif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dalam bahasa Jepang.

Berdasarkan uraian di atas maka menjadi penting untuk menerapkan *project-based learning* pada pembelajaran *kaiwa* (berbicara). Dengan diterapkannya metode pembelajaran ini, baik pendidik maupun peserta didik dapat memecahkan masalah dari suatu kerja proyek. Penelitian Yuniarsih (2004, 2005) membuktikan bahwa kemampuan komunikasi dapat meningkat dengan penerapan metode drama dalam pembelajaran *kaiwa* berbasis *project based learning*. Penelitian Yuniarsih (2021) membuktikan penerapan drama dalam pembelajaran *kaiwa* berdasarkan *project based learning* efektif terutama dalam meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, kreatifitas dan berpikir kritis serta pemahaman lintas budaya. Hasil penelitian ini akan disebarluaskan kepada pengajar bahasa Jepang seluruh Indonesia agar

bermanfaat dan dapat dijadikan referensi demi meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Jepang di Indonesia melalui kegiatan P2M ini.

Kegiatan P2M ini berbentuk seminar secara daring dan dilaksanakan oleh prodi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta bekerja sama dengan Forum Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Indonesia (FDPPBJI). Adapun tujuan pelaksanaan kegiatan ini adalah untuk mengetahui:

1. Mengapa metode *project based learning* diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang?
2. Bagaimanakah meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Jepang peserta didik menggunakan metode pembelajaran *project-based learning* dalam pembelajaran *kaiwa*?

Metode

Kegiatan P2M ini dilaksanakan melalui webinar dan diskusi interaktif. Untuk mengetahui kesan dan tanggapan peserta tentang kegiatan P2M serta metode *project based learning*, digunakan metode angket. Kegiatan ini dilaksanakan melalui *platform* Zoom Meeting dan YouTube.

Bagi peserta yang mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir serta mengisi angket tersebut, secara otomatis sertifikat akan diperoleh ke *email* masing-masing peserta yang tertera dalam angket.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan P2M “*Project Based Learning* dalam Pendidikan Bahasa Jepang” telah dilaksanakan pada tanggal 26 Mei 2022 dengan 163 peserta yang mendaftar untuk mengikuti kegiatan ini dari berbagai instansi. Kegiatan ini dilaksanakan menggunakan *platform* Zoom. Acara dimulai pada pukul 08.00 hingga pukul 11.30. Kegiatan ini dibagi menjadi dua sesi dengan dua narasumber yang berbeda.

Sesi pertama diisi dengan materi yang dibawakan oleh Fukunaga Yuka, Ph.D. Seorang peneliti dan asisten profesor dari National Institute for Japanese Language and Linguistics (NINJAL). Nara sumber berpengalaman dalam pelatihan guru dan penelitian dalam pendidikan bahasa Jepang sejak tahun 1998 yang menyampaikan materi mengenai teori dan konsep *project based learning*, sejarah mengenai *project based learning* dan kegiatan *project based learning* yang dilaksanakan di Jepang.

Beliau menjelaskan *project based learning* pada dasarnya adalah *active learning*. *Active learning* adalah metode belajar dimana peserta didik belajar dan berpikir secara mandiri mengenai suatu permasalahan sehingga dapat memecahkan masalah. Saat ini, metode *active learning* banyak digunakan di Jepang. Awal mulanya dicetuskan pada tahun 1980 di Universitas di Amerika. Kemudian 10 tahun sejak saat itu, Bonwell dkk melahirkan teori *active learning*. Hal terpenting dalam penerapan *active learning* adalah bagaimana caranya mengubah paradigma pendidikan secara garis besar, dari mengajar menjadi belajar. Secara

konkrit, perbedaan dari mengajar dan belajar adalah dalam mengajar pengetahuan itu disalurkan dari pendidik ke peserta didik. Pada belajar, kegiatan berpusat pada peserta didik, lalu pembelajarannya bukan yang sudah ada namun diciptakan. Hal yang paling penting adalah pengetahuan bukan diberikan namun diperoleh secara mandiri.

Di Jepang sendiri, terdapat buku yang berisikan tata cara atau contoh penerapan *project based learning* dalam pembelajaran di kelas. Pemerintah Jepang sudah sangat mengencangkan penggunaan *active learning* dalam kegiatan sekolah. Pada awalnya kegiatan *active learning* ini digunakan di perkuliahan. Namun, kian hari pemerintah meminta untuk diterapkan di seluruh jenjang pendidikan di Jepang.

Ada salah satu buku *project work* yang merupakan buku tentang pembelajaran berbasis *project based learning* di Jepang. Daftar isi dari buku terdiri dari cara berpikir *project work*. Apa itu *project work*, mengapa harus membuat *project work* dan juga kegiatan apa yang harus dilakukan agar *project* yang dilaksanakan siswa berjalan. Kemudian bagian kedua menjelaskan mengenai contoh kegiatan *project work*. Buku ini pada dasarnya digunakan untuk mengajar di Jepang. Contoh kegiatan proyek yaitu pembuatan *pamphlet* kehidupan di Kyoto. Hal hal yang perlu dilakukan dalam persiapan membuat *project work* adalah level bahasa Jepang, jam yang digunakan dalam pembelajaran (saat di kelas dan di luar kelas), tugas dari kegiatan. Kemudian hal penting lainnya adalah tujuan pembelajaran dan hal-hal yang perlu dipersiapkan untuk mencari data/wawancara, serta alur kegiatan mahasiswa.

Sesi kedua, diisi oleh Dra. Yuniarsih, M.Hum., M.Ed., Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta dengan materi *Project Based Learning* dalam pembelajaran *kaiwa* beserta laporannya dalam perkuliahan. Dari hasil penelitian terdahulu, Yuniarsih meneliti mengenai drama dalam pembelajaran *kaiwa* dimana membuktikan bahwa drama dalam pembelajaran *kaiwa* dapat meningkatkan komunikasi mahasiswa dengan menggunakan bahasa Jepang yang natural serta dapat meningkatkan kerja sama antar mahasiswa dalam kelompok. Teori yang digunakan adalah Richard A. Via (dalam Ito, 200:168), yang menjelaskan kelebihan drama di antaranya pembelajar dapat memahami cara penggunaan bahasa melalui pengalaman berkomunikasi; memberikan kepuasan tersendiri dengan berhasilnya pembuatan drama; meningkatkan motivasi belajar. Hasil penelitiannya membuktikan bahwa, dengan pembelajaran berbasis *project based learning* dapat meningkatkan kemandirian, kolaborasi, dan meningkatkan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok.

Target pembelajaran di Universitas Negeri Jakarta terutama program studi pendidikan bahasa Jepang yang berbasis JF Standard, dimana mengutamakan pemahaman lintas budaya dan berbasis keterampilan abad 21 terutama 4C (*collaboration, critical thinking and problem solving, creative thinking and communication*). Hal tersebut dapat tercapai dengan *project based learning* selama pembelajaran *kaiwa* semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 dengan baik. Pembelajaran *kaiwa* semester genap tahun ajaran 2021/2022 pun menggunakan *project based learning*.

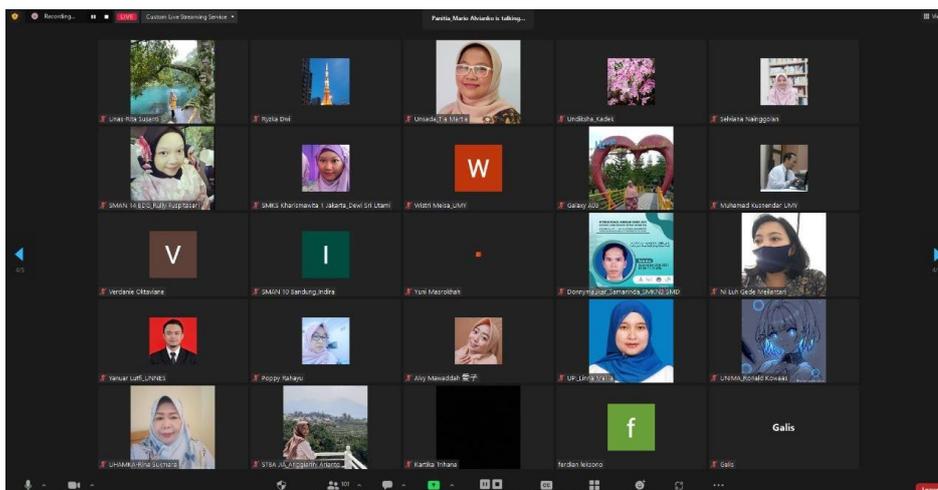
Berdasarkan pengalaman nara sumber yang konsen dalam penelitian *project based*

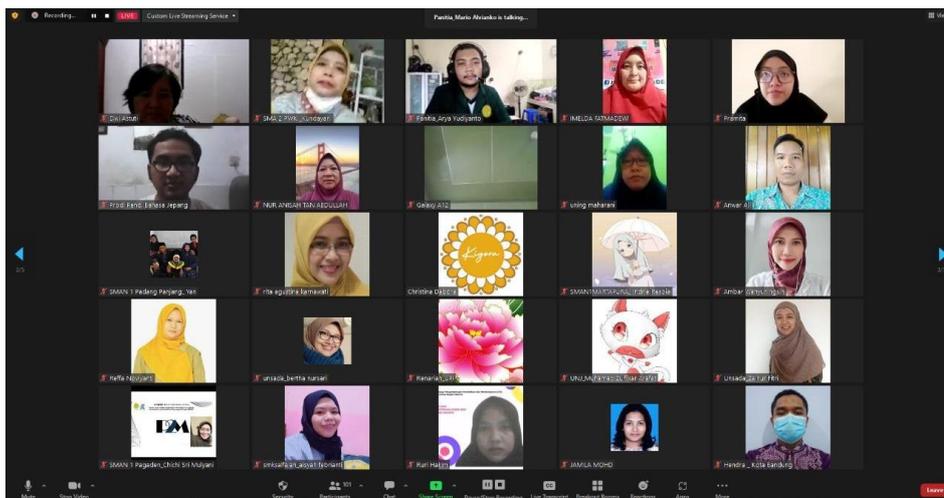
learning dalam pembelajaran *kaiwa*, hal-hal yang penting untuk diperhatikan agar pembelajaran berbasis *project based learning* dapat berjalan secara efektif adalah: 1) peserta didik menyadari tujuan dan target pembelajaran, 2) intruksi yang jelas dalam setiap tugas, 3) pembagian kelompok yang adil dan merata, 4) feedback secara rutin, 5) materi dan bahan ajar sesuai dengan level peserta didik, 6) keterlibatan peserta didik dalam menyusun rubrik penilaian, 7) memperhatikan beban tugas peserta didik, 8) luaran produk dalam bentuk rekaman drama satu saja per semester, 9) breakout room digunakan dalam diskusi kelompok, 10) menggunakan metode yang bervariasi dalam tiap tatap muka, 11) bahasa Jepang diperiksa oleh dosen sebelum rekaman.

Berikut flyer dan dokumentasi kegiatan P2M ini.



Gambar 1. Flyer kegiatan P2M





Gambar 2. Dokumentasi kegiatan P2M

Angket yang diberikan kepada peserta setelah pelaksanaan kegiatan merupakan angket penilaian terhadap pelayanan panitia dalam pelaksanaan dan juga mengenai pelaksanaan *project based learning*. Angket ini diisi oleh 111 responden. Berikut adalah hasil angket tersebut:

Tabel 1. Tingkat Kepuasan Peserta terhadap Kegiatan P2M

| Pertanyaan | Sangat tidak setuju | Tidak setuju | Setuju | Sangat setuju |
|--|---------------------|--------------|--------|---------------|
| Saya merasa puas dengan kegiatan pengabdian pada masyarakat yang diselenggarakan oleh tim p2m | 0,9% | 0% | 42,3% | 56,8% |
| Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang diselenggarakan sesuai dengan harapan saya dan sangat bermanfaat. | 0% | 0% | 44,1% | 55,9% |
| Personil/anggota yang terlibat dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat memberikan pelayanan yang sesuai dengan kebutuhan saya. | 0% | 0% | 50,5% | 49,5% |
| Setiap pertanyaan/permasalahan yang saya ajukan ditindaklanjuti dengan baik oleh narasumber/anggota yang terlibat. | 0% | 0% | 46,8% | 53,2% |
| Jika kegiatan ini diselenggarakan kembali, saya bersedia untuk berpartisipasi | 0% | 0,9% | 45,9% | 53,2% |

Berdasarkan tabel 1 di atas, diketahui bahwa peserta merasa puas terhadap kegiatan P2M ini dikarenakan sesuai dengan harapan, sangat bermanfaat, pelayanan panitia yang baik, serta narasumber yang baik.

Tabel 2. Pengalaman Peserta dalam Pelaksanaan *Project Based Learning*

| | Tidak Pernah | Pernah | | | | | |
|--|--------------|---------|--------|---------|--------|--------|-------|
| Apakah Anda pernah menggunakan <i>project based learning</i> dalam pembelajaran? | 14,4% | 85,6% | | | | | |
| | Lainnya | Sakubun | Kanjji | Choukai | Dokkai | Bunpou | Kaiwa |
| Dalam mata kuliah apa anda menerapkan <i>project based learning</i> ? | 24,4% | 6,3% | 4,5% | 3,6% | 7,2% | 6,3% | 47,7% |

Dilihat dari tabel di atas, sebanyak 85,6% peserta pernah menerapkan metode *project based learning*. 47,7% menerapkan metode *project based learning* pada pembelajaran *kaiwa*. Sedangkan untuk pertanyaan alasan menerapkan *project based learning* dalam mata kuliah tersebut, dalam angket terbuka diketahui terdapat beberapa variasi jawaban, yaitu:

- Karena dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang.
- Karena dapat meningkatkan kemampuan kerja sama antarmahasiswa dalam satu kelompok.
- Karena dapat menghasilkan produk yang berkualitas.
- Instruksi atasan atau pemerintah.
- Agar siswa lebih aktif.
- Untuk melatih dan mengasah kemampuan 4C siswa.

Di bagian akhir angket, peserta diminta untuk mengisi saran dan kesan mengenai kegiatan P2M ini, jawaban para peserta dirangkum dalam tabel berikut ini.

Tabel 3. Pesan dan Kesan Peserta terhadap Kegiatan P2M

| Saran | Kesan |
|---|--------------------------------------|
| Mohon untuk mencoba metode pengajaran yang lain. | Sangat bermanfaat. |
| Semoga materi P2M ke depannya akan lebih menarik dan tentunya sarat manfaat. | Kegiatan ini sangat baik. |
| Lanjutkan kegiatan ini dengan tema-tema lain yang berhubungan dengan bahasa, budaya, pendidikan bahasa Jepang di Indonesia. | Bagus sekali untuk menambah wawasan. |

| | |
|---|--|
| Untuk Penjelasan dari Nara sumber <i>Native speaker</i> mungkin sebaiknya ada yang bisa menerjemahkan atau di akhir pemaparan mungkin ada yang bisa meringkas materi yg disampaikan dalam bahasa Indonesia agar lebih bisa dipahami oleh guru yang kemampuan bahasa Jepangnya masih di Level 3. | Memberikan motivasi untuk lebih baik dalam berbahasa. |
| Bisa ditampilkan model PjBL lainnya selain drama yang lebih mudah diterapkan untuk sekolah menengah. | Luar biasa sekali saya bisa menambah ilmu dan wawasan dalam PjBL khususnya bahasa Jepang. |
| Kegiatan berupa workshop seperti penyusunan rencana ajar PjBL atau penyusunan asesmen (rubrik nilai) untuk kaku, kiku, yomu, hanasu dan yaritori. | Menarik dan masukan pembelajaran baru kembali |
| Lebih banyak memberikan contoh-contoh metode pembelajaran | Sangat menginspirasi |
| Bila memungkinkan diberikan contoh drama atau contoh tugas yang setara dengan materi di SMA mengingat banyak guru tingkat menengah. | Menumbuhkan jiwa baru untuk bisa berbahasa asing. |
| Dilaksanakan pada hari kerja atau di hari Jumat. | Materi yang disampaikan bisa menjadi acuan saya untuk melaksanakan pembelajaran di kelas nanti. |
| Diadakan secara rutin | Banyak mendapat informasi dan pengetahuan baru mengenai PjBL drama. mohon dishare alur role play yang baik seperti apa. |
| Dengan tema yang inovatif dan kompetensi lainnya di tingkat SLTA | Materi dan pematerynya bagus |
| Lanjutkan dengan materi dan tema lainnya sesuai dengan tuntutan perubahan dan perkembangan pendidikan saat ini. | Kegiatan ini sangat bagus dan menurut saya penting untuk menjadi pembahasan terlebih lagi kurikulum terbaru yaitu merdeka belajar menuntut kegiatan yang aktif baik dari persiapan, proses dan hasil dari pengajar maupun peserta didik dalam berinovasi, berkreasi sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Diharapkan kegiatan selanjutnya dapat berlanjut dan berkembang dengan tema dan bahasan yang sesuai dengan kurikulum terbaru dalam dunia pendidikan Indonesia. |
| Lebih sering diadakan, dengan tema yang berbeda yang sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini | Sangat merasa bahagia bisa tergabung dalam webinar, sungguh pengalaman yang luar biasa. Banyak hal yang masih harus saya pelajari dan lewat webinar tersebut saya pun mendapat banyak sekali hal-hal baru. |

| | |
|--|--|
| Sebaiknya kegiatan ini diselenggarakan pada hari kerja saja. Ini pada hari libur umat beragama. Mungkin kita bisa melakukan toleransi dalam hal ini. | Sangat banyak pelajaran yang dapat diambil. |
| Mohon dishare alur <i>role play</i> yang baik seperti apa. | Kegiatan ini sangat baik dan memotivasi para pengajar. |

Kesimpulan

Selain dari kebijakan pemerintah yang gencar agar supaya dalam setiap pembelajaran menerapkan *project based learning*, memang diakui berdasarkan pengalaman di kelas dan hasil angket P2M ini, metode tersebut banyak kelebihannya terutama dalam meningkatkan kemampuan 4C yang dibutuhkan dalam keterampilan abad 21 yaitu komunikasi, kolaborasi, kreatifitas dan berpikir kritis. Selain itu, meningkatkan pemahaman lintas budaya dan melatih belajar mandiri.

Dengan menerapkan metode *role play* melalui media *role card* dalam tiap pertemuan di pembelajaran *kaiwa* yang diakhiri dengan penampilan drama berbasis *project based learning* Agar dapat berjalan secara efektif, harus memperhatikan waktu dan intruksi yang jelas. Rubrik penilaian disusun bersama mahasiswa, melalui kesepakatan bersama dengan memperhatikan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, mahasiswa dalam mengerjakan tugas lebih sistematis, terstruktur dan terbimbing serta terkontrol. Hal ini memudahkan dalam evaluasi pembelajaran *kaiwa* berbasis *project based learning*. Mahasiswa lebih fokus kepada apa yang harus dikerjakan, kreatifitas yang tinggi namun tetap terarah pada tujuan pembelajaran.

Diharapkan kegiatan ini dapat berlangsung secara kontinyu dengan tema yang berbeda, sebagai sumbangsih program studi dalam memberikan wadah untuk para *civitas* akademika dalam berdiskusi dan memecahkan masalah pendidikan bahasa Jepang di Indonesia.

Berdasarkan angket yang dibagikan setelah kegiatan berlangsung diisi oleh seluruh peserta, ada beberapa masukan yang disampaikan. Ada beberapa peserta yang menyampaikan agar membuat kegiatan P2M dengan tema metode pembelajaran lainnya, *project based learning* selain drama, dan contoh pembelajaran berbasis *project based learning* yang sesuai untuk SLTA. Beberapa peserta menyaran agar menyediakan penerjemah karena nara sumber pertama yang merupakan *native speaker* menyampaikan materi sepenuhnya dalam bahasa Jepang. Secara keseluruhan semua peserta merasa puas dengan kegiatan P2M ini dan ingin mengimplementasikan drama dalam pembelajaran bahasa Jepang berbasis *project based learning*.

Daftar Referensi

- Canale, M. 1983. Communicative competence to communicative language pedagogy, in Richards, J. & Schmidt, R. (eds.) *Language and Communication*, London: Longman, 2-25.
- Hiromasa, Oba. (2020). Eigo kyōin yōsei katei ni okeru purojekuto gakushū no jissen. Joetsu Kyouiku Daigaku Kiyou. Joetsu Education University. Vol. 40 no.1.
- Indrianto, Nino., dkk. 2021. WAKTUNYA MERDEKA BELAJAR. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Ito, Kaichi. (2000). IV Kogo no kyoju 22. Dorama Mesoddo. Eigokyojuho no Subete, Daishukanshoten, 165-172.
- Itō, Megumi. Yoshioka, Rentarō. Horikawa, Miyoshi. Satō, Kazuhiko. (2021). PBL puroguramu jisshi kyoten-kan renkei ni yoru gōdō happyōkai jisshi no kokoromi. Dai 7-kai jissen-teki IT kyōiku shinpojiumu (rePiT 2021) ronbun-shū. Jepang: Nihon no sofutoweakagakkai.
- Nurhayati, Ai Sri., & Harianti, Dwi. 2019. Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). <https://sibatik.kemdikbud.go.id/>. [Diakses pada 4 Maret 2022].
- Sutedi, Dedi. 2019. Evaluasi Hasil Belajar Bahasa Jepang (Teori dan Praktis). Bandung: Humaniora Utama Press
- Tokan, Ratu Ile. 2016. Sumber Kecerdasan Manusia (Human Quotient Resource). Jakarta: PT Grasindo.
- Yuniarsih 2004. Drama dalam pengajaran *Kaiwa*: Sebuah penelitian awal. *Literate, A Journal on Literature, Language & Culture Studies*. Faculty of Letters and Culture, Yogyakarta University of Technology, Vol.II No.2, 89-97.
- _____. 2005. *Dorama o Mochiita Nihongo Kaiwa Jugyo*; Komyunikeshon Nouryoku no Yousei o Mezashite. *Journal of Japanese Language and Culture*. 2005 nen. Jepang: The Japan Foundation etc.
- Yuniarsih, Ristiawati, T. ., & Fauziyyah, F. . (2021). *Project Based Learning* dalam Pembelajaran *Kaiwa* di Masa Pandemi. *SoCul: International Journal of Research in Social Cultural Issues*, 1(4). Retrieved from <https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/socul/article/view/2915>
- <https://jfstandard.jp/cando/top/ja/render.do>