

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN (KARTU KANJI & FLASH CARD) TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA KANJI

Muhamad Fakhri

Nia Setiawati

Mfakhri.2915130725@gmail.com

Universitas Negeri Jakarta

Abstract

This paper is research report about the effectiveness of learning media (Kanji Card and Flash Card) in read kanji on the students of the academic year 2017/2018 Japanese Language Education Program Faculty of Languages and Arts State University of Jakarta. In written communication used in Japanese besides there are katakana and hiragana there are also kanji. But kanji is one of the most complicated aspects to learn for Japanese learners. Therefore, learning media is needed to facilitate the learners in understanding the kanji. One of the media that can be used in learning is the kanji card & flash card. Because the two learning media have advantages that is as easy to use, can be used at all levels of education, save time and cost and attract the attention of learners. The research method used is true experimental design with pretest-posttest control group design design. The sample was 62 students with the details of 32 students in class A as control class (using flash card) and 30 students in class B as experiment class (using kanji card). The research instrument used is the test of multiple choice questions and questionnaires. After analyzing the data, the result of hypothesis test that t-count is smaller than t-table ($0,426 < 2,000$) with 5% significant level, hence H_0 accepted and H_k rejected. So it can be concluded the use of learning media kanji card is not effective compared with flash card to the ability of read kanji. Based on the questionnaire, the student's response to the use of kanji card and flash card media felt suitable and fun when used during kanji learning. Students felt kanji card can improve the ability in kun-yomi and on-yomi reading while flash card can improve the ability to remember the meaning and example of kanji. Then the experimental class students feel less time in using kanji card, while in the control class students feel the time given enough to use a flash card.

Keyword: *effectiveness, kanji, learning media,*

A. PENDAHULUAN

Terdapat huruf *hiragana*, *katakana*, dan *kanji* yang digunakan pada teks tulis bahasa Jepang. *Kanji* merupakan huruf yang dianggap sulit oleh orang Jepang dan juga pembelajar bahasa Jepang orang asing. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan Fadhila dan Rasdiana (2011:7) bahwa, banyaknya jumlah huruf serta varian yang dimiliki oleh sebuah huruf *kanji* menimbulkan kesulitan sendiri bagi pelajar. Selanjutnya, Shimizu (2010:13) menyatakan bahwa salah satu kesulitan dalam mempelajari *kanji* yaitu adanya dua cara baca *kanji* yang terdiri dari cara baca *kun-yomi* dan *on-yomi*, serta jumlah coretan *kanji*.

Jumlah coretan *kanji* sangat beragam dari mulai satu coretan sampai puluhan coretan. Berikut ini contoh *kanji* yang terdapat pada buku *Minna no Nihongo* Bab 47 halaman 135 yang digunakan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

1. 天気予報によると、明日は寒くなるそうです。

(*Tenkiyohō ni yoru to, ashita wa samuku naru sōdesu*)

2. 人が大勢集まっていますね。

(*Hito ga oozei atsumatte imasu ne*)

3. 変な音がしますね

(*Hen'naoto ga shimasu ne*)

Selanjutnya berdasarkan angket mengenai kesulitan yang dirasakan mahasiswa dalam mempelajari *kanji* yang disebarkan kepada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri

Jakarta Tahun Akademik 2013, 2014, 2015, dan 2016 pada tanggal 10 September 2015 dan 17 Mei 2017, diperoleh hasil data sebagai berikut.

Angkatan	Responden	<i>On-yomi</i>	<i>Kun-yomi</i>	<i>Kakusu</i>
2013	18 orang	66,67%	61,11%	66,67%
2014	20 orang	75%	65%	50%
2015	22 orang	90,9%	50%	63,63%
2016	29 orang	72,41%	68,96%	37,93%

Mengkaji tabel di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 66,67% mahasiswa mengalami kesulitan dalam membaca *on-yomi*, sementara 61,11% mengalami kesulitan dalam membaca *kun-yomi*, dan 66,67% mengalami kesulitan dalam mengingat jumlah coretan. Sementara pada mahasiswa Tahun Akademik 2014, sebanyak 75% mahasiswa mengalami kesulitan dalam membaca *on-yomi*, 65% kesulitan dalam membaca *kun-yomi* dan 50% mengalami kesulitan dalam mengingat jumlah coretan *kanji*.

Adapun mahasiswa Tahun Akademik 2015 yang merasa merasa kesulitan dalam membaca *on-yomi* mencapai 90,9%, sedangkan 50% mengalami kesulitan dalam membaca *kun-yomi*, dan 63,63% kesulitan dalam mengingat jumlah coretan. Selanjutnya mahasiswa Tahun Akademik 2016 sebanyak 72,42% responden mengalami kesulitan dalam membaca *on-yomi*, 68,96% mengalami kesulitan dalam membaca *kun-yomi*, dan 37,95% kesulitan dalam mengingat jumlah coretan.

Pembelajaran *kanji* merupakan mata kuliah yang dianggap sulit karena terdapat banyak jumlah coretan dan urutan coretan yang harus diingat, serta cara baca *kun-yomi* dan *on-yomi*. Beberapa faktor tersebut merupakan faktor yang menjadi salah satu penyebab mahasiswa kesulitan di dalam mempelajari *kanji*.

Oleh karena itu perlu diperhatikan berbagai cara untuk mempermudah mahasiswa mempelajarinya. Di antaranya perlu diperhatikan penggunaan model, metode, strategi, dan media pembelajaran yang dipilih dan digunakan dosen serta gaya belajar yang dimiliki mahasiswa. Ibrahim dalam Arsyad (2015:20) mengungkapkan bahwa media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi siswa dan memperbarui semangat mereka, membantu menetapkan pengetahuan dalam benak siswa serta menghidupkan pelajaran.

Selanjutnya media pembelajaran kartu *kanji & flash card* yang tergolong sebagai media permainan yang menyenangkan, dianggap dapat meningkatkan interaksi antar siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa, serta, merangsang kemampuan berpikir siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Khairunisak, 2015 dalam Jurnal Pencerahan, Vol.9, 66 – 82).

Adapun masalah pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

- 1) Bagimanakah efektivitas media pembelajaran kartu *kanji* terhadap kemampuan membaca *kanji* mahasiswa dibandingkan dengan media *flash card* dalam perkuliahan *Kanji* 1 Semester I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta?

- 2) Bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap media pembelajaran (kartu *kanji* & *flash card*) dalam perkuliahan *Kanji* 1 Semester I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta?

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mengetahui efektivitas media pembelajaran kartu *kanji* terhadap kemampuan membaca *kanji* mahasiswa dibandingkan dengan media *flash card* dalam perkuliahan *Kanji* 1 semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.
- 2) Mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap media pembelajaran (kartu *kanji* & *flash card*) dalam perkuliahan *Kanji* 1 semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan satu temuan mengenai efektivitas media pembelajaran kartu *kanji* (*Kanji Card*) dan *Flash Card* terhadap kemampuan membaca *kanji* mahasiswa semester I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Tahun Akademik 2017/2018.

Temuan hasil penelitian ini diharapkan juga memberikan informasi penting bagi pengampu mata kuliah *Kanji* mengenai pentingnya media pembelajaran sebagai alat bantu yang penting di dalam meningkatkan kemampuan membaca *kanji*.

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen *True-Experimental*, dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Terdapat dua kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen yang belajar *kanji* dengan

menggunakan media kartu kanji dan kelas kontrol yang belajar kanji dengan menggunakan media flash card.

Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Menentukan subjek penelitian.

Subjek penelitian yang dipilih pada penelitian ini adalah berjumlah 62 orang mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNJ. Masing-masing terdiri dari kelas kontrol sebanyak 32 orang dan kelas eksperimen sebanyak 30 orang.

- 2) Menyusun soal tes membaca kanji dan angket.
- 3) Melakukan uji validitas & reliabilitas soal tes membaca kanji.
- 4) Melaksanakan *pre test*.
- 5) Menghitung hasil *pre test*.
- 6) Melaksanakan treatment atau perlakuan.

Treatment dengan menggunakan media pembelajaran kartu *kanji* diterapkan di kelas eksperimen, sedangkan media *flash card kanji* diterapkan di kelas kontrol.

- 7) Melaksanakan *post test* & menyebarkan angket.
- 8) Menganalisis hasil *post test*, angket & uji hipotesis.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Konsep Media Pembelajaran

Sadiman (2006:7) menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke

penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kompetensi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Adapun Sudarwan (1995:7) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Kartu *Kanji*

Hatasa (2003:232) Mendefinisikan *kanji card* (kartu *kanji*) adalah kartu yang menampilkan gambar dinamis dari *kanji*. Sedangkan Naganuma (2007:99) menuliskan bahwa kartu *kanji* dibuat agar siswa lebih nyaman dalam belajar.

Adapun Edizal (2012:1) menegaskan bahwa kehadiran kartu bahasa jepang ini dimaksudkan untuk menunjang pembelajaran bahasa jepang dalam prosesnya menguasai *kanji* yang mencakup cara baca *kun-yomi* dan *on-yomi*.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kartu *kanji* adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang yang menampilkan gambar dinamis dari *kanji* yang dibuat dengan tujuan lebih mudah digunakan saat belajar *kanji*, sehingga diharapkan mahasiswa dapat menjadi lebih cepat dan mudah mempelajari *kanji* dengan menyenangkan dan memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

3. Media Pembelajaran *Flash Card*

Arsyad (2015:115) mendefinisikan *flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flash card* biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Selanjutnya Nomoto (2005:900) mendefinisikan *flash card* adalah kartu yang di dalamnya tertulis hal-hal mengenai pelajaran (*learning items*) seperti karakter huruf, angka, kata, frasa, ekspresi dan lain-lain. Sementara menurut Indriana (2011:68) *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya sebesar *postcard* atau sekitar 25 X 30 cm.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa flashcard adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol, karakter huruf, dan lain-lain dibuat dengan ukuran sesuai kebutuhan. *Flash card* digunakan dengan cara diperlihatkan kepada siswa atau dibacakan secara cepat dengan tujuan menarik perhatian siswa, memberikan banyak ide dalam pelajaran dan salah satunya berfungsi untuk meriviu pelajaran dan mempermudah dalam latihan.

4. Konsep Membaca Kanji

Paradis (1985:5) menyatakan bahwa secara tradisional sistem tulisan Jepang telah diberlakukan selayaknya sistem membaca *kanjinya* yang terdiri dari *kun-yomi* dan *on-yomi*. Dari hal tersebut bisa dikatakan *kun-yomi* merupakan morfem dari penyebutan bahasa jepang sendiri, sedangkan *on-yomi* merupakan morfem dari penyebutan bahasa cina yang dimodifikasi sesuai bahasa Jepang.

Senada dengan hal itu Ingulsrud & Allen (2009:73) menyebutkan bahwa pengenalan *kanji* di Jepang mempengaruhi cara membacanya, yang dalam hal ini adalah membaca *kanji*. Membaca *kanji* dapat dilakukan dengan memperhatikan *kun-yomi* dan *on-yomi*. Berbeda dengan pendapat ahli di atas, Sato (2008:5) menyatakan bahwa terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membaca *kanji*, yaitu *on-yomi*, *kun-yomi*, *okurigana*, dan *furigana*.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa membaca *kanji* erat kedekatannya dengan dua cara baca yaitu *on-yomi* yang merupakan cara baca meniru penyebutannya dalam bahasa Cina dan *kun-yomi* merupakan pembacaan *kanji* dengan menetapkan cara baca Jepang yang berkenaan dengan arti *kanji* tersebut.

C. METODE PENELITIAN

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen *True-Experimental*, dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Terdapat dua kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen yang belajar *kanji* dengan menggunakan media kartu *kanji* dan kelas kontrol yang belajar *kanji* dengan menggunakan media flash card.

Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Menentukan subjek penelitian.

Subjek penelitian yang dipilih pada penelitian ini adalah berjumlah 62 orang mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNJ. Masing-masing terdiri

dari kelas kontrol sebanyak 32 orang dan kelas eksperimen sebanyak 30 orang.

- 2) Menyusun soal tes membaca kanji dan angket.
- 3) Melakukan uji validitas & reliabilitas soal tes membaca kanji.
- 4) Melaksanakan *pre test*.
- 5) Menghitung hasil *pre test*.
- 6) Melaksanakan treatment atau perlakuan.

Treatment dengan menggunakan media pembelajaran kartu *kanji* diterapkan di kelas eksperimen, sedangkan media *flash card kanji* diterapkan di kelas kontrol.

- 7) Melaksanakan *post test* & menyebarkan angket.
- 8) Menganalisis hasil *post test*, angket & uji hipotesis.

D. HASIL PENELITIAN

Setelah melakukan analisis terhadap hasil pretest dan posttest, maka diperoleh hasil sebagai berikut. Hasil rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol adalah 48,92 dan *post test* adalah 82,86. Sementara rata-rata nilai pretest kelas eksperimen adalah 54,02 dan post test adalah 84,24.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dan diperoleh hasil sebagai berikut. Mean (rata-rata) X dan Y, dimana X adalah kelas eksperimen dan Y adalah kelas kontrol, dihasilkan $MX=84,24$ dan $MY=82,86$.

Adapun standar deviasi variabel X dan Y, diperoleh hasil $Sdx = 13,55$ dan $Sdy = 11,48$. Dilanjutkan dengan menghitung standar error X dan Y, didapatkan

hasil $SEM_x = 2,51$ $SEM_y = 2,06$. Setelah menghitung standar error X dan Y, kemudian dilanjutkan dengan menghitung standar perbedaan XY dan diperoleh $SEM_{xy} = 3,25$. Dan nilai $t_{hitung} = 0,43$.

Berikut hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah:

- Hipotesis kerja (H_k) yaitu media pembelajaran kartu kanji lebih efektif dibandingkan dengan *flash card* terhadap kemampuan membaca *kanji* mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.
- Hipotesis Nol (H_0) yaitu media pembelajaran kartu *kanji* tidak lebih efektif dibandingkan dengan *flash card* terhadap kemampuan membaca *kanji* mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.

Selanjutnya uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} sebagai berikut :

$t_{hitung} > t_{tabel}$ H_k diterima dan H_0 ditolak.

$t_{hitung} < t_{tabel}$ H_k ditolak dan H_0 diterima.

Untuk menghitung nilai t_{tabel} maka terlebih dahulu dicari derajat keberhasilan (db/dk) dengan jumlah responden 63 orang mahasiswa didapatkan db = (30+32) = 60 dan nilai t_{tabel} untuk db sebesar 60 pada taraf signifikan 5% = 2,00 dan pada taraf signifikan 1% = 2,66.

Berdasarkan penjabaran di atas diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 0,43 dan t_{tabel} sebesar 2,000 (pada taraf signifikan 5%). Dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} (0,43 < 2,00), maka H_k ditolak dan H_0 diterima yaitu media pembelajaran kartu *kanji* tidak efektif dibandingkan dengan *flash*

card terhadap kemampuan membaca *kanji* mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

E. Pembahasan

Terdapat beberapa faktor yang dianggap sebagai penyebab ketidakefektifan pada media kartu *kanji* bisa dilihat dalam penggunaan medianya. Walaupun pada awalnya dibagi ke dalam kelompok, namun pada permainan kartu *kanji* mengingat hanya terletak pada individu sehingga ketika lupa maka tidak ada bantuan dari teman yang lainnya untuk mengingat kembali. Berbeda dengan *flash card* yang terdapat dukungan kelompok apabila saat pelajaran salah satu anggota kelompok lupa cara baca sebuah *kanji*, maka dapat dibantu mengingat oleh anggota pada kelompoknya.

Selanjutnya berdasar data angket diketahui bahwa kartu *kanji/kanji card* dan *flash card* secara keseluruhan adalah media yang menyenangkan, namun pada kelas eksperimen (menggunakan *kartu kanji/kanji card*) terdapat 3,33% mahasiswa merasa tidak menyenangkan. Tidak hanya itu, diketahui bahwa kartu *kanji* dirasakan mahasiswa dapat lebih meningkatkan cara baca *kun-yomi* dan *on-yomi*. Sementara *flash card* dirasakan dapat lebih membantu mengingat contoh dan arti dari *kanji*.

Faktor lain yang menyebabkan ketidakefektifan pada kartu *kanji* dibanding *flash card* adalah waktu dalam menggunakan media pembelajaran. Sesuai dengan hasil angket dapat diketahui bahwa 50% mahasiswa di kelas eksperimen merasa waktu yang diberikan untuk menggunakan dan menghafal *kanji* tidak cukup.

Sedangkan 3,33% mahasiswa merasa sangat tidak cukup dengan alokasi waktu yang diberikan.

Selain faktor waktu, media pembelajaran *flash card* diketahui lebih efektif sesuai dengan teori menurut Heisig dalam Prasetiani (ejournal undip, ejournal.undip.ac.id/index.php/izumi/article/view/6899,5) menjelaskan bahwa *flash card* bermanfaat dalam mereviu informasi yang telah dipelajari, mereviu dengan interval yang lebih panjang untuk menstimulasi memori jangka panjang dan mempermudah dalam mengulang kata-kata yang belum hapal sehingga menempel pada memori jangka panjang.

F. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu *kanji/kanji card* tidak efektif dibandingkan dengan *flash card* terhadap kemampuan membaca *kanji*. Artinya hipotesis pada penelitian ini tidak terbukti.

Adapun berdasarkan angket, respon mahasiswa terhadap penggunaan media kartu *kanji/kanji card* dan *flash card* dirasakan mahasiswa sebagai media yang cocok dan menyenangkan ketika digunakan pada pembelajaran *kanji*. Sebagian besar mahasiswa yang berpendapat kartu *kanji/kanji card* dapat meningkatkan kemampuan *kun-yomi* dan *on-yomi*, sedangkan *flash card* dapat meningkatkan kemampuan mengingat arti dan contoh *kanji*.

Selanjutnya pada kelas eksperimen, sebagian besar mahasiswa dapat berkonsentrasi dengan baik meskipun bekerja dalam kelompok dibandingkan

mahasiswa di kelas kontrol. Selain itu, mahasiswa di kelas eksperimen berpendapat bahwa waktu yang disediakan untuk belajar membaca kanji dengan menggunakan kartu kanji terasa kurang.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran sebagai berikut.

Perlunya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa sehingga belajar dirasakan lebih menyenangkan dan hasil belajar mahasiswa juga dapat meningkat. Penggunaan media kartu *kanji* diketahui tidak efektif dibandingkan dengan media *flash card* terhadap kemampuan membaca *kanji*. Namun kedua media tersebut hanya sekedar alat atau media pembelajaran, sehingga diharapkan pengajar dapat merancang dan memodifikasi media pembelajaran agar bisa menjadi media yang efektif.

Media pembelajaran *kanji card* dan *flash card* dapat dimodifikasi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih efektif sehingga dapat digunakan pada mata kuliah selain Kanji. Selain itu, disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang melibatkan variabel lain seperti gaya belajar, gaya kognitif atau motivasi sehingga mengetahui media pembelajaran yang cocok dan tepat untuk masing-masing gaya belajar mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Edizal. 2012. *Kartu Kanji Bahasa Jepang*. Padang: Kayupasak.
- Fadhila, Ucu & Rasdiana, Dina. 2011. *Panduan Praktis Mahir Berbahasa Jepang*. Jakarta: PT. Tangga Pusaka.

- Hatasa, Yukiko. 2003. *Dainigengoshūtoku kenkyū e no shōtai (An Invitation to Second Language Acquisition Research in Japanese)*. Tokyo: Kuroshio Shuppan.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ingulsrud, John E & Kate Allen. 2009. *Reading Japan Cool*. United Kingdom: Lexington books.
- Khairunisak. 2015. *Penggunaan media kartu sebagai strategi dalam pembelajaran membaca permulaan: studi kasus di madrasah ibtidaiyah negeri rukoh Banda Aceh*. Jurnal Pencerahan, Volume 9, Nomor 2, September 2015.
- Naganuma, Naoe. 2007. *Naganuma Naoe to Nihongo Kkyoiku*. Japan: Kaitaku-sha.
- Paradis, Michel., dkk. 1985. *Neurolinguistic Aspects of the Japanese Writing System*. Orlando: Academic Press.
- Sadiman, Arif S. dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sato, Eriko. 2008. *The First 100 Japanese Kanji*. Tuttle: Tokyo.
- Shimizu, Yuko. 2010. "Kaigai Zaijuu no Youji-Jidou no tame no Kanji Kyouiku" dalam *Nihongo Kyoushi no Tameni Jissen Kanji Shidou*. Diedit oleh Hamakawa Yukiyo. Tokyo: Kuroshio Shuppan.
- Sudarwan, Danim. 1995. *Transformasi Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.