



PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA RAKYAT MELAYU UNTUK PENINGKATAN MINAT BACA MAHASISWA

Adisthi Martha Yohani¹, Nana Rahayu², Yenny Aristia Nasution³

^{1,2,3} Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

¹adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id, ²nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id, ³yenny.aristia@lecturer.unri.ac.id

ABSTRAK

Minimnya variasi media ajar dalam pembelajaran bahasa asing berimbas pada kurangnya motivasi mahasiswa dalam pembelajaran membaca. Penelitian pada artikel ini bertujuan untuk membuat materi ajar yang memasukkan unsur budaya Melayu ke dalam komik untuk meningkatkan minat baca siswa. Kajian semacam ini memerlukan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model prosedural. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian adalah model 4-D. Penelitian pengembangan ini dilakukan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, FKIP, Universitas Riau selama bulan Juni–Oktober 2022. Prototipe media pembelajaran yang dibuat melalui penelitian dinilai oleh 3 validator menggunakan instrumen angket. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif dilakukan dengan menentukan nilai validasi. Skor rata-rata penilaian tampilan teks komik adalah 81,22% dengan kategori sesuai. Penilaian tampilan gambar memiliki validitas dan skor rata-rata 85,37 persen. Skor rata-rata untuk mengembangkan peran komik sebagai bahan pembelajaran adalah 80,53 persen dan dikategorikan baik. Untuk melihat respon mahasiswa terhadap media pengajaran, kuesioner dengan 15 bentuk pertanyaan digunakan, yang mendapatkan hasil persentase sebanyak 95,36% dengan kategori baik. Dari keempat kriteria penilaian validasi media komik tersebut, diperoleh skor sebesar 81,22%, dengan kata lain komik memiliki validitas yang baik sebagai media ajar.

Kata Kunci: media komik, cerita rakyat melayu, minat membaca mahasiswa

DEVELOPMENT OF RIAU MALAY FOLKLORE COMIC TO INCREASE STUDENTS' READING INTEREST

ABSTRACT

The lack of variety of teaching media in foreign language learning has an impact on the lack of students' motivation in the reading lesson. The research in this article is aimed to design teaching materials that incorporate elements of Malay culture into the comics to increase students' reading interest. This kind of study requires research and development by using a procedural model. The development model used in the research is a 4-D model. This developmental research was conducted at the Japanese Language Education Study Program, FKIP, in Universitas Riau from June to October 2022. Three validators assessed the learning media prototype made through questionnaires. Data were collected through survey and observation methods. The quantitative descriptive data analysis technique was to determine the validation value. The average score of comic text display is 81.22% in the appropriate category. The image display assessment has validity and the average score is 85.37%. The average score for the role of comics development as learning material is 80.53% with the good category. To find out students' responses to teaching media, a questionnaire with 15-item questions is used, which achieved a percentage score of 95.36% in the good category. Based on four criteria of comics validation assessments, it was obtained an average score of 81,22%, on the other hand, comics have good validity as teaching material.

Keywords: comics, Riau Malay folklore, students' reading interest

Submitted	Accepted	Published
10 Agustus 2022	05 November 2022	24 November 2022

Citation	:	Yohani, A.M., Rahayu, N., & Nasution, Y.A. (2022). Pengembangan Media Komik Cerita Rakyat Melayu Untuk Peningkatan Minat Baca Mahasiswa. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 6(6), 1789-1799. DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i6.8945 .
-----------------	---	---

PENDAHULUAN

Sejarah dan pembelajaran sosio-kultural setiap bahasa saling terkait erat (Hoi, 2022). Hal yang sama berlaku untuk pembelajaran bahasa Jepang. Selain menjelaskan bagaimana memahami bahasa Jepang untuk mempraktikkannya dengan baik, dosen juga memberikan informasi tentang sosial budaya

Jepang (Kartika, Diana; Astuti, Yuni; Bakar, Yusrizal; Mardius, 2017). Selain bahasa Inggris, bahasa Jepang adalah bahasa asing yang paling banyak digunakan di Indonesia (Jaohari, 2021; Rokiah & Soubakeavathi, 2010). Indonesia menduduki peringkat kedua setelah China, yang memiliki 18,4% dari 142 negara di dunia yang

menyelenggarakan pembelajaran bahasa, menurut survei The Japan Foundation yang diterbitkan pada tahun 2020. Temuan survei tersebut juga mengungkapkan bahwa Indonesia memiliki 2.879 lembaga pendidikan formal dan informal yang menawarkan pengajaran bahasa Jepang, kedua setelah Korea Selatan, dan naik 15,4 persen dibandingkan tahun sebelumnya dengan 709.479 siswa (Djafri, 2018, 2019).

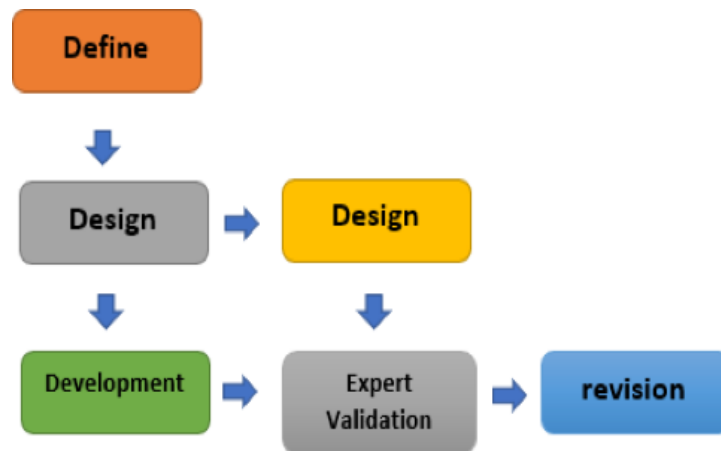
Bagi banyak orang, belajar bahasa asing sangat mengasyikkan. Banyak orang gagal memahami budaya yang berbeda (Abdullah, 2021). Hal yang sama berlaku untuk penutur bahasa Indonesia yang mempelajari bahasa Jepang. Mereka cenderung tertarik untuk belajar bahasa Jepang karena merasa familiar dengan adanya anime, game, dan J-Pop (Triadi Sya'dian, 2016; Wahidati & Kharismawati, 2018). Motivasi belajar bahasa Jepang meningkat secara signifikan dengan adanya anime. Selain itu, anime juga dianggap sebagai sarana pendidikan, mirip dengan teknik literasi dalam pembelajaran bahasa Jepang di luar kelas (Shintaku, 2022).

Baik lembaga formal maupun informal di Indonesia masih menggunakan metode pembelajaran konvensional untuk pengajaran bahasa Jepang. Hal ini terlihat dari pemilihan buku teks yang kurang memuaskan. Teknik mengajar yang kurang menarik membuat pembelajaran menjadi monoton (Diner, 2020). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, sampel seluruh mahasiswa tahun 2018 yang terdaftar di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau menjawab angket yang mengungkapkan bahwa minat membaca literatur Jepang berada dalam kategori sedang. Motivasi siswa untuk membaca literatur Jepang dipengaruhi oleh temuan ini. Sikap negatif siswa terhadap membaca bahasa Jepang menjadi sumber rendahnya kemampuan membaca mereka (Rahayu & Azizah, 2021). Sejalan dengan penelitian (Sari, 2017; Setyaningsih & Djafri, 2020) yang juga menyebutkan bahwa budaya literasi di kalangan mahasiswa masih rendah.

Pilihan sumber belajar yang memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar adalah hal yang krusial saat belajar membaca pemahaman. Selaras dengan hal itu, menurut (Z Dörnyei, 2021; Zoltán Dörnyei, 2018), mendorong motivasi sangat penting untuk keberhasilan pembelajar bahasa. Diperlukan pendekatan pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi dan minat baca mahasiswa. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dikembangkan media ajar yang menarik dengan menjelaskan mitologi Melayu dalam bahasa Jepang melalui komik. Media ajar ini bermuatan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam nilai-nilai budaya Melayu. Sehingga budaya yang mendarah daging dalam masyarakat Melayu secara turun-temurun selanjutnya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari untuk membentuk karakter (Fawziah, 2017; Hidayati et al., 2020). Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media ajar berbentuk komik dengan cerita rakyat Melayu untuk meningkatkan minat baca siswa dan untuk mengetahui hasil validasi dari ketiga validator penelitian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada bulan Juni-Oktober 2022 di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model prosedural. Model prosedural yang menggambarkan tindakan yang harus dilakukan untuk menghasilkan suatu produk bersifat deskriptif. Model yang digunakan untuk menyediakan bahan bacaan dalam bentuk buku komik adalah model 4-D. Thiagarajan dkk dalam (Prima Diana Khaled, Hendri Zalman, 2019) mengusulkan model pengembangan perangkat Model 4-D (Diana et al., 2021). *Define, Design, Development, dan Dissemination* adalah empat langkah dari metodologi ini. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan mahasiswa angkatan 2021 program studi Pendidikan Bahasa Jepang sebagai respondennya. Gambar 1 menggambarkan perkembangan penelitian terhadap perkembangan media komik.



Gambar 1. Alur Pengembangan Media Pembelajaran

Validasi dilakukan untuk memastikan validitas salah satu komponen dalam mengembangkan produk yang berkualitas tinggi. Hal ini dilakukan dengan meminta ahli bertindak sebagai validator dan memeriksa validitas produk dan meminta saran dan kritik dari validator mengenai produk yang sedang dikembangkan. Di FKIP Universitas Riau, tiga akademisi pendidikan bahasa Jepang berperan sebagai validator ahli. Untuk menentukan tingkat validitas komik yang dibuat, setiap validator diminta untuk mengevaluasi dan memberikan masukan. Validator menghasilkan nilai validasi setelah

proses validasi, yang melibatkan banyak modifikasi. Dengan memberikan survei kepada validator yang berpengalaman, data dikumpulkan. Metode analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan deskriptif. Dengan menghitung proporsi data validasi menggunakan rumus di bawah ini, maka ditentukan kategori masing-masing aspek yang tertera pada lembar validasi:

$$P(\%) = \frac{\text{Total Skor Skor}}{\text{Maksimum}} \times 100(\%)$$

Tabel 1. Validasi Kategori

Persen	Validasi Kategori
80%-100%	Baik
60%-79,99%	Cukup
50%-59,99%	Buruk
0%-49,99%	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN Tampilan Naskah Dalam Komik

Rekapitulasi skor rata-rata aspek penulisan komik yang dinilai oleh tiga validator dapat dilihat pada Tabel 2.

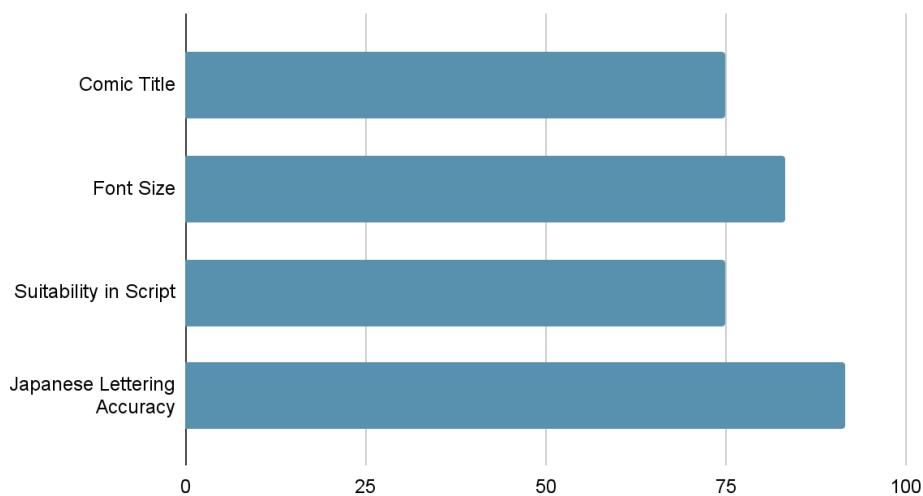
Tabel 2. Hasil Validasi Indikator Tampilan Naskah

No	Aspek	Skor validasi pakar 1	Skor validasi pakar 2	Skor validasi pakar 3	Skor rata-rata validasi	Kategori
1.	Judul Komik	75%	75%	75%	75%	Cukup
2.	Ukuran Huruf	75%	100%	75%	83,3%	Baik
3.	Kesesuaian dalam naskah	75%	75%	75%	75%	Cukup
4.	Ketepatan huruf Jepang Validasi	100%	100%	75%	91,6%	Baik
					81,22%	Baik

Berdasarkan rekap, rata-rata skor penilaian tampilan naskah dalam komik adalah 81,22% yaitu dengan kategori baik (Tabel 2). Rata-rata skor ketiga validator mengenai tampilan

naskah yaitu judul komik, ukuran font, kesesuaian penulisan naskah, dan ketepatan huruf Jepang, dapat dilihat pada Gambar 2.

Percentage of Validation



Gambar 2. Persentase Validasi Indikator Tampilan Naskah

Dari hasil penilaian ahli media diperoleh analisis bahwa dari aspek tampilan tulisan terdapat 1 item yang memiliki persentase 91,6% dan termasuk dalam kriteria (80%-100%) dengan kategori layak atau valid, yaitu ketepatan huruf Jepang. Namun, ahli media merasa perlu meningkatkan kerapian huruf hiragana 're' dan 'ne' agar tidak terlihat sama. Selanjutnya terdapat

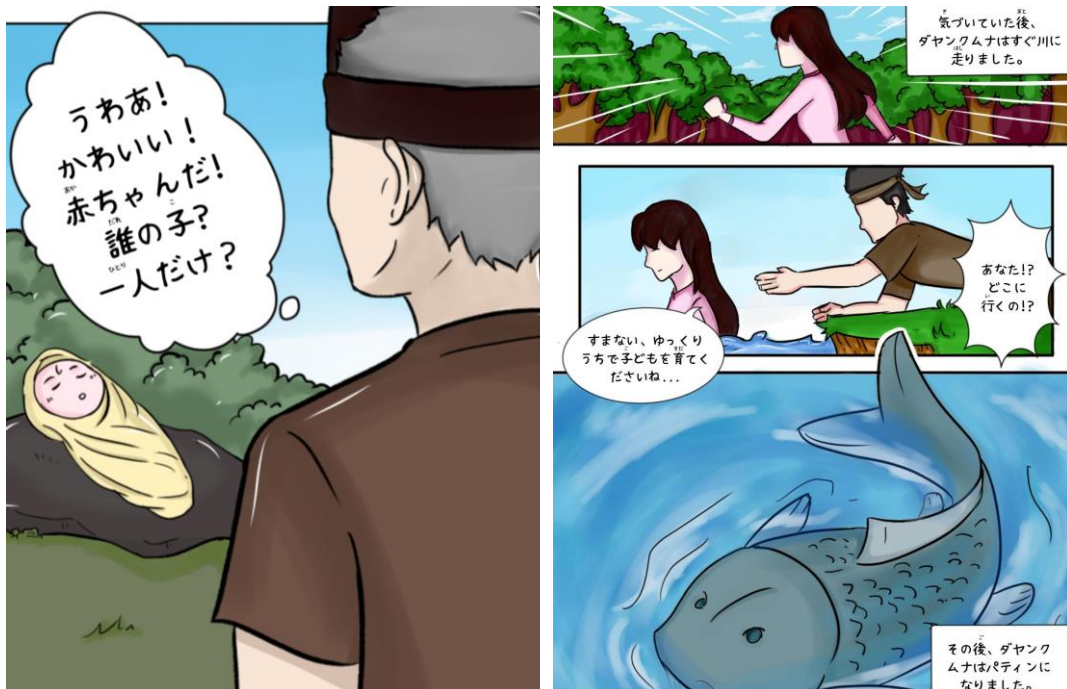
1 butir soal dengan persentase 83,3% dengan kategori layak atau valid yaitu butir soal ukuran huruf pada tulisan dengan saran perbaikan kertas diperbesar pada halaman 5. Selanjutnya ada 1 butir soal dengan persentase sebesar 83,3% dengan kategori layak atau valid yaitu ukuran butir huruf pada tulisan dengan saran perbaikan kertas diperbesar pada halaman 5.

Kedua butir soal tersebut tentang penulisan judul komik dan kesesuaian kata penulisan. Penulisan judul komik perlu ditingkatkan pada bagian gambar patin yang dibuat lebih signifikan dan menonjol karena inti cerita, sedangkan perbaikan kesesuaian penulisan kata terdapat pada beberapa tata bahasa, seperti いっしょけん育てろう (berniat membesarkan anak) pada halaman 3, ~になりました pada halaman 4 dan ~亡くなりました pada halaman 6, dan ~と遊んでいたと

き、~笑っていないようでした (tampak tidak tertawa) pada halaman 7.

Analisis yang telah dilakukan terhadap pendapat ahli media diperoleh hasil sebesar 81,22%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Komik Adaptasi Cerita Rakyat Melayu Riau “Legenda Ikan Patin” memenuhi kriteria valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada aspek tampilan naskah komik.

Adapun tampilan naskah dalam komik dapat dilihat dari gambar 3 berikut.



Gambar 3. Tampilan naskah dalam komik

Tampilan Gambar pada Komik

Rekap skor rata-rata aspek penulisan komik yang telah dinilai oleh tiga validator dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Indikator Tampilan Gambar pada Komik

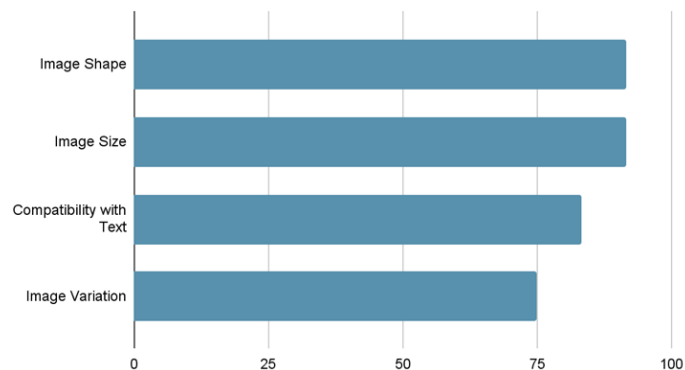
No.	Aspek	Skor validasi pakar 1	Skor validasi pakar 2	Skor validasi pakar 3	Skor rata-rata validasi	Kategori
1.	Bentuk gambar	100%	100%	75%	91,6%	Baik

2.	Ukuran Gambar	75%	100%	100%	91,6%	Baik
3.	Kompatibilitas dengan Teks	50%	100%	100%	83,3%	Baik
4.	Gambar Variasi	75%	75%	75%	75%	Cukup
Validasi Skor Rata					85,37%	Baik

Berdasarkan rekap, rata-rata skor penilaian aspek tampilan tulisan sebesar 85,37% dengan kategori baik (Tabel 3). Rata-rata skor

ketiga validator mengenai bentuk gambar, ukuran gambar, kesesuaian gambar dengan teks, dan variasi gambar dapat dilihat pada gambar 4.

Percentage of Validation



Gambar 4. Persentase Validasi Indikator Tampilan Gambar

Dari hasil penilaian ahli media dapat diperoleh analisis bahwa dari aspek tampilan gambar terdapat 2 item yang memiliki persentase 91,6% dan termasuk dalam kriteria (80%-100%) dengan kategori layak atau valid yaitu berupa gambar, bentuk dan ukuran gambar. Namun ahli media merasa perlu perbaikan pada halaman 9 untuk menambahkan gambar sungai. Selanjutnya terdapat 1 item dengan persentase 83,3% dengan kategori layak atau valid yaitu gambar kompatibel dengan teks. Dalam item ini, ahli media merasa bahwa gambar itu proporsional. Kemudian, satu hal dikategorikan cukup layak dengan persentase 75%. Kedua item tersebut berkaitan dengan kesesuaian gambar dengan teks dan variasi gambar. Gambar aksesoris khas Riau

seperti pakaian perlu ditambahkan mengingat komik “Legenda Ikan Patin” merupakan cerita rakyat dari Riau. Analisis yang telah dilakukan terhadap pendapat ahli media diperoleh hasil 85 37%. Oleh karena itu, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Komik Adaptasi Cerita Rakyat Melayu Riau “Legenda Ikan Patin” memenuhi kriteria valid dan layak untuk media pembelajaran aspek tampilan gambar.

Komik sebagai Media Pembelajaran

Rekap skor rata-rata aspek menulis komik yang dinilai oleh tiga validator dapat dilihat pada Tabel 4.

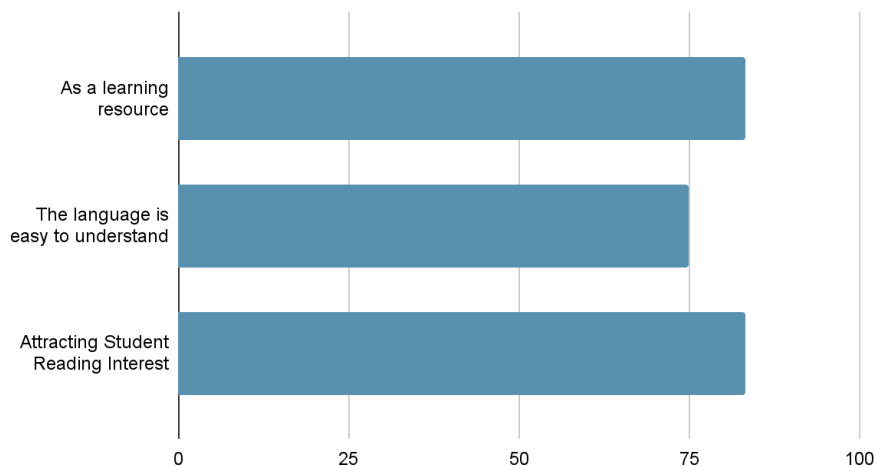
Tabel 4. Hasil Validasi Indikator Komik sebagai Media Pembelajaran

No.	Aspek	Skor validasi ahli 1	Skor validasi ahli 2	Skor validasi ahli 3	Skor rata-rata validasi	Kategori
1.	Sebagai sumber belajar	100%	75%	75%	83,3%	Baik
2.	Bahasanya mudah dipahami	75%	75%	75%	75%	Cukup
3.	Siswa Minat Baca	75%	100%	75%	83,3 %	Baik
Skor rata-rata validasi					80,53%	Baik

Berdasarkan rekap, rata-rata skor penilaian aspek tampilan tulisan adalah 80,53% berarti kategori baik (Tabel 4). Rata-rata skor ketiga validator mengenai komik sebagai media

pembelajaran, bahasa komik mudah dipahami, dan komik yang menarik minat baca siswa dapat dilihat pada gambar 5.

Percentage of Validation



Gambar 5. Persentase Validasi Indikator Komik sebagai Media Pembelajaran

Dari hasil Dari penilaian ahli media, diperoleh analisis bahwa dari aspek fungsi media komik, dua item memiliki persentase 83,3% dengan kategori baik atau valid, yaitu item fungsi sebagai sumber belajar dan dapat menarik minat siswa. minat baca. Dalam fungsi komik sebagai sumber belajar, perlu ditambahkan furigana jika untuk tingkat SD. Fungsi komik sebagai media pembelajaran yang dapat menarik minat baca

siswa perlu ditingkatkan dengan cara sebagai berikut: memilih cerita yang disesuaikan dengan minat siswa, membuat komik berwarna agar lebih menarik, dan menentukan pola kalimat atau ungkapan yang akan diajarkan kepada siswa melalui media komik. Kemudian, terdapat 1 item yang dikategorikan cukup layak, dengan persentase 75% mengenai bahasa dalam komik sebagai media pembelajaran. Dalam item ini,

bahasa yang digunakan secara keseluruhan sangat baik dan mudah dipahami.

Analisis pendapat ahli media diperoleh hasil sebesar 80,53%. Oleh karena itu, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Komik Adaptasi Cerita Rakyat Melayu Riau “Legenda Ikan Patin” memenuhi kriteria valid dan layak

digunakan sebagai media pembelajaran pada aspek fungsi media komik.

Penggunaan Komik sebagai Media Pembelajaran

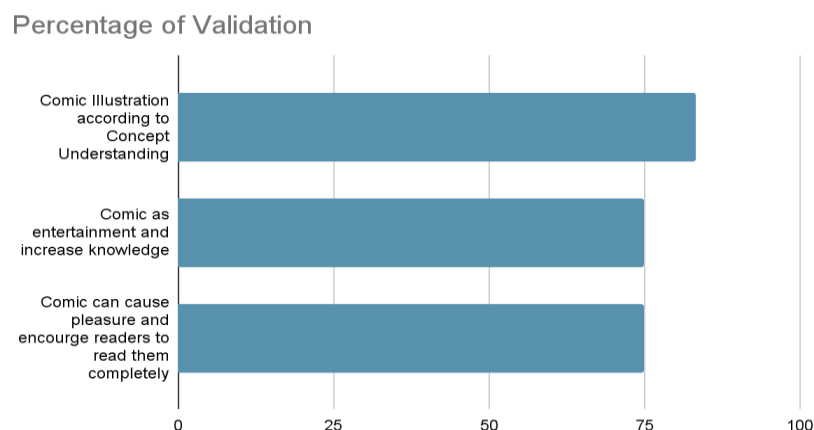
Skor rata-rata aspek menulis komik yang dinilai oleh tiga validator dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Indikator Penggunaan Komik sebagai Media Pembelajaran

No.	Aspek	Skor validasi ahli 1	Skor validasi ahli 2	Skor validasi ahli 3	Skor rata-rata validasi	Kategori
1.	Ilustrasi Komik Menurut Pemahaman Konsep	100%	75%	75%	83,3%	Baik
2.	Komik Sebagai Hiburan dan Menambah Pengetahuan	75%	75%	75%	75%	Cukup
3.	Komik dapat menimbulkan kesenangan dan mendorong pembaca untuk membacanya secara utuh	75%	75%	75%	75%	Cukup
Skor rata-rata validasi					77,76	Cukup

Berdasarkan rekap, rata-rata skor penilaian aspek penggunaan komik sebagai media pembelajaran adalah 77,76% yang berarti kategori sesuai (Tabel 5). Rata-rata skor ketiga

validator mengenai bentuk gambar, ukuran gambar, kesesuaian gambar dengan teks, dan variasi gambar dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Persentase Validasi Indikator Penggunaan Komik sebagai Media Pembelajaran

Dari hasil uji ahli media Dari penilaian diperoleh analisis bahwa dari aspek fungsi media komik terdapat 1 item dengan persentase 83,3% dengan kategori baik atau valid yaitu item penyajian ilustrasi komik yang mengarah pada pemahaman konsep. Pakar media merasa perlu menambahkan warna pada ilustrasi komik pada item ini. Kemudian, dua hal tersebut dikategorikan cukup layak, dengan persentase 75% mengenai proporsi komik sebagai sarana hiburan dan peningkatan pengetahuan. Komik dapat menciptakan rasa senang dan mendorong pembaca untuk membacanya secara menyeluruh. Dalam menyeimbangkan item komik sebagai alat hiburan dan peningkatan pengetahuan, ahli media perlu menambahkan pesan moral ke dalam cerita. Dengan adanya pesan moral dalam cerita, maka budaya yang mendarah daging dalam masyarakat Melayu secara turun-temurun selanjutnya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari untuk membentuk karakter sebagaimana yang dinyatakan oleh (Fawziah, 2017) dalam penelitiannya. Sebaliknya, untuk hal-hal lucu yang dapat menimbulkan rasa senang dan mendorong pembaca untuk membacanya secara menyeluruh, perlu dilakukan perbaikan jalan cerita, yang membuat rasa ingin tahu lebih memungkinkan minat baca siswa.

Analisis yang telah dilakukan terhadap pendapat ahli media diperoleh hasil sebesar 77,76%. Oleh karena itu, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Komik Adaptasi Cerita Rakyat Melayu Riau “Legenda Ikan Patin” memenuhi kriteria valid dan cukup layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran ditinjau dari manfaat media komik.

Dari empat kriteria penilaian validasi media komik (tampilan tulisan, tampilan gambar, fungsi media komik, dan keunggulan media), diperoleh skor rata-rata Media Pembelajaran Komik Adaptasi Cerita Rakyat Melayu Riau “Legenda Ikan Patin” adalah sebesar 81,22%. Dengan kata lain komik memiliki validitas yang baik sebagai media ajar. Uji coba untuk mengetahui respon siswa terhadap komik dinilai berdasarkan 15 pernyataan dalam angket respon. Dari hasil angket, diperoleh hasil persentase respon siswa sebesar 95,36% yang termasuk

kriteria baik. Selain itu, hal ini menunjukkan bahwa komik yang dikembangkan dapat diterima dengan baik oleh siswa dan disebarluaskan kepada siswa lain untuk menunjang pembelajaran di masa yang akan datang.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Menurut hasil survei yang dipresentasikan kepada pakar media, adaptasi media buku komik cerita rakyat umumnya baik, terutama jika grafik dalam cerita proporsional. Namun, para ahli media menyarankan untuk menambahkan warna pada ilustrator komik agar terlihat lebih menarik, serta menambahkan aksesoris khas Riau seperti pakaian tradisional, dan furigana jika komik tersebut dimaksudkan untuk pemula belajar bahasa Jepang, dan pelajaran moral dari cerita tersebut. Untuk lebih meningkatkan minat baca siswa, penting juga untuk memperhatikan pemilihan cerita yang sesuai dengan minat mereka, mengidentifikasi pola kalimat atau ekspresi bahasa yang akan diajarkan melalui media komik, dan mengembangkan plot yang membangkitkan rasa ingin tahu mereka.

Media pembelajaran komik dikembangkan melalui prosedur. Produk media pembelajaran yang dikembangkan mempengaruhi penilaian validator. Empat kriteria penilaian validasi media komik adalah tampilan tulisan, tampilan gambar, fungsi media komik, dan keunggulan media. Hasil yang diperoleh dari validasi 3 orang anggota tim validator menunjukkan bahwa skor rata-rata Media Pembelajaran Komik Adaptasi Cerita Rakyat Melayu Riau “Legenda Ikan Patin” adalah sebesar 81,22%. Dengan kata lain komik memiliki validitas yang baik sebagai media ajar. Sebagai rekomendasi bagi pengajar bahasa asing, perlu kiranya memberikan variasi media ajar lain yang lebih menarik agar dapat menarik minat baca siswa seperti komik maupun buku cerita bergambar dengan konten yang disesuaikan dengan minat siswa. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian pengembangan ini dapat diujicobakan kepada kelas dengan skala yang lebih besar lagi agar diperoleh masukan lebih untuk penyempurnaan hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. A. b. (2021). The Influence of Motivation and Learning Strategies on Academic Performance in Learning Japanese Language Among Malay Students: A Conceptual Framework. *Review of International Geographical Education Online*, 11(8), 308–317. <https://doi.org/10.48047/rigeo.11.08.30>
- Diana, C., Trianto, A., & Purwadi, A. J. (2021). Pengembangan Lkpd Berbasis Muatan Lokal Teks Cerita Fantasi Smpn 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 5(3), 343–356. <https://doi.org/10.33369/jik.v5i3.19222>
- Diner, L. (2020). Efforts to increase listening ability through interactive multimedia on dokkai learning in Japanese language education program of UNNES. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 10(12), 69–84. https://api.elsevier.com/content/abstract/scopus_id/85079756087
- Djafri, F. (2018). Analisis Naratif Pada Proses Pembelajaran Bahasa Jepang di Perguruan Tinggi dan Pengaruhnya Terhadap Pilihan Masa Depan Pembelajar Setelah Lulus. *JLA (Jurnal Lingua Applicata)*, 1(2), 105. <https://doi.org/10.22146/jla.34516>
- Djafri, F. (2019). Book Review: Jizoku Kanou na Daigaku no Ryuugakusei Seisaku: Ajia Kakuchi to RFenkei Shita Nihongo Kyouiku ni Mukete (Sustainable University's International Students Policy: Toward Japanese Language Education in Collaboration with Various Asian Countries. *JLA (Jurnal Lingua Applicata)*, 3(1), 53–56. <https://jurnal.ugm.ac.id/jla/article/download/55370/27814>
- Dörnyei, Z. (2021). Teaching and researching motivation: New directions for language learning. In *Teaching and Researching Motivation*. <https://doi.org/10.4324/9781351006743>
- Dörnyei, Zoltán. (2018). Motivating Students and Teachers. In *The TESOL Encyclopedia of English Language Teaching* (pp. 1–6). <https://doi.org/10.1002/9781118784235.eelt0128>
- Fawziah, F. (2017). Nilai Karakter pada Kearifan Lokal dalam Karya Sastra. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis* <https://pusdiklattekniskemenag.ejournal.id/andragogi/article/view/19>
- Hidayati, R., Permadi, T., & Sastromiharjo, A. (2020). Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV Tunjuk Ajar Melayu Riau Dalam Sastra Klasik Sebagai Pembentuk Karakter Bangsa. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, 731–740. http://proceedings.upi.edu/index.php/riksa_bahasa
- Jaohari, A. L. (2021). The Effectiveness Of Japanese Learning Through Anime (Study On Student Of Japanese Language Department Widyatama University). *Review of International Geographical Education Online*, 11(6), 311–315. <https://doi.org/10.48047/rigeo.11.06.37>
- Kartika, Diana; Astuti, Yuni; Bakar, Yusrizal; Mardius, A. (2017). Pengenalan Bahasa Dan Budaya Jepang Bagi Guru Introduction of Japanese Language and Culture for Teachers. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 161–165.
- Prima Diana Khaled, Hendri Zalman, dan M. A. P. (2019). Pengaruh Penggunaan Comic Strip Terhadap Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang Siswa Kelas Xii Sma Pgri 3 Padang Tahun Ajaran 2018/2019. *Omiyage*, 2(1).
- Rahayu, N., & Azizah, S. (2021). Minat Membaca pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(5), 1582–1587.
- Rokiah, P., & Soubakeavathi, R. (2010). Malaysian Undergraduates' Beliefs, Views and Motivation for Learning Japanese as a Third Language. *Proceedings of The Second Asian Conference on Education 2010, IAFOR*, P970-985, 12(6), 970–985.



- Sari, E. S. (2017). Budaya Literasi di Kalangan Mahasiswa FBS UNY. *Litera*, 16(1), 105–113.
- Setyaningsih, W. H., & Djafri, F. (2020). Pembelajaran Bahasa Jepang dan Budaya Literasi Abad 21. *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*, 8(1), 1–9.
<https://doi.org/10.15294/chie.v8i1.37471>
- Shintaku, K. (2022). Self-directed learning with anime: A case of Japanese language and culture. *Foreign Language Annals*.
<https://doi.org/10.1111/flan.12598>
- Triadi Sya'dian. (2016). Bunkasai, Kajian Semiotika Budaya Kontemporer Dari Pengaruh Film Jepang. *Jurnal Proporsi*, 2(1), 35–47.
- Wahidati, L., & Kharismawati, M. (2018). Pengaruh Konsumsi Anime Dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya Dan Bahasa Jepang. *Izumi*, 7(1), 1.
<https://doi.org/10.14710/izumi.7.1.1-10>