

**JAPANESE VOCABULARY ENHANCEMENT THROUGH
THE UNO STACKO GAME**
*(Experimental Research of Students of XI class SMA
Muhammadiyah 1 Pekanbaru)*

Fitriani Virgadi, Mangatur Sinaga, Nana Rahayu
e-mail: fitrivirgadi93@gmail.com, mangatur.sinaga83162@gmail.com, nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id,
Number Phone: +6282285223859

*Japanese Language Study Program
Faculty of Teachers Training and Education
Riau University*

Abstract: *This study discusses the use of UNO Stacko game in learning Japanese vocabulary in High School Muhammadiyah 1 Pekanbaru. The purpose of the study was to determine the difference between student's learning outcomes between classes using the UNO Stacko with a class that did not use the UNO Stacko. The object of research is the students of class XI high school Muhammadiyah 1 Pekanbaru of the academic year of 2017/2018 consisting of two classes, namely class XI IPA 3 and class XI IPA 5. This research uses pretest-posttest design, conducted on two classes of experimental class and control classes. the results of study found that the game UNO Stacko can improve student outcomes in learning japanese vocabulary rather than conventional methods. It's seen from the evaluation value and the difference of pretest and posttest result of the experimental class has increased, that is 80 for the average value in the experimental class and 62,5 in the control class*

Keywords: *Japanese vocabulary , uno stacko*

**PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA JEPANG MELALUI
PERMAINAN UNO STACKO
(Penelitian Eksperimen pada Siswa Kelas XI SMA
Muhammadiyah 1 Pekanbaru)**

Fitriani Virgadi, Mangatur Sinaga, Nana Rahayu
e-mail: fitrivirgadi93@gmail.com, mangatur.sinaga83162@gmail.com, nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id,
Number Phone: +6282285223859

Program Studi Bahasa Jepang
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini membahas tentang penggunaan permainan *UNO Stacko* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan permainan *UNO Stacko* dengan kelas yang tidak menggunakan permainan *UNO Stacko*. Objek penelitian adalah siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru semester genap tahun ajaran 2017/2018 yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas XI IPA 3 dan kelas XI IPA 5. Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest*, yang dilakukan terhadap dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa permainan *UNO Stacko* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dibandingkan dengan hasil pembelajaran kosakata siswa dengan metode konvensional. Hal ini dapat dilihat dari nilai evaluasi dan selisih hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen mengalami peningkatan, yaitu 80 untuk nilai rata-rata pada kelas eksperimen dan 62,5 pada kelas kontrol.

Kata Kunci : Kosakata Bahasa Jepang, Uno Stacko

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan aspek penting dalam kehidupan untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Dalam kehidupan sehari-hari dalam bermasyarakat seseorang tidak dapat dipisahkan dari bahasa. Tanpa bahasa manusia tidak bisa menyampaikan apa yang ingin disampaikan kepada lawan bicara. Bahasa adalah sistem lambang bunyi arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial dalam bekerja sama, berkomunikasi dengan makhluk sosial lainnya serta untuk mengidentifikasi diri.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja. Sugandi (2000:25) mengatakan tujuan pembelajaran adalah membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku yang dimaksud meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa. Tujuan pembelajaran menggambarkan kemampuan atau tingkat penguasaan yang diharapkan dicapai oleh siswa setelah mereka mengikuti suatu proses pembelajaran.

Shimura (dalam Sudjianto, 2014:97) menyebutkan kosakata adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya. Kosakata merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan ataupun tulisan. Kosakata memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa. Meskipun kosakata tidak selalu dijadikan prioritas dalam pembelajaran bahasa. Perhatian pada kosakata dalam pembelajaran bahasa telah meningkat dengan cepat akhir-akhir ini dan para ahli sekarang menekankan perlunya pendekatan yang sistematis untuk pembelajaran kosakata. Salah satu pendorong meningkatnya status kosakata dalam pembelajaran bahasa adalah berkembangnya pendekatan komunikatif dan metode yang menekankan pemahaman.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru terdapat permasalahan yang timbul dalam proses belajar mengajar seperti kurangnya kosakata yang dikuasai oleh siswa sehingga rencana pembelajaran yang telah direncanakan oleh guru tidak berjalan sesuai yang diharapkan. Seperti siswa tidak fokus saat mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga pembelajarannya tidak maksimal. Kurangnya kosakata yang dikuasai siswa menyebabkan siswa kesulitan dalam pembelajaran, kurangnya komunikasi antara siswa dan guru, dan siswa juga merasa kesulitan dalam mengaplikasikan kosakata ke dalam kalimat.

Kurangnya kemampuan siswa dalam mengingat kosakata membuat pembelajaran bahasa Jepang sedikit terhambat. Permasalahan ini salah satunya disebabkan oleh faktor seperti dibutuhkannya sebuah teknik yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata mahasiswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan agar pembelajaran bahasa Jepang lebih menarik yaitu dengan menggunakan teknik permainan dimana hal tersebut dapat memicu antusias siswa dalam penguasaan kosakata. Pembelajaran kosakata dengan teknik permainan akan lebih menarik perhatian siswa dari pada teknik konvensional yang akan membuat siswa merasa bosan.

Permainan *Uno Stacko* bisa menjadi salah satu alternatif untuk membantu siswa dalam pembelajaran kosakata. Dengan permainan siswa dapat mempelajari kosakata dengan cara yang menarik sehingga diharapkan nantinya timbul minat siswa untuk

menghafal kosakata dan mengaplikasikannya kedalam kalimat ataupun percakapan bahasa Jepang.

Permainan sebagai salah satu media pembelajaran sangat dianjurkan oleh para ahli psikologi karena sangat bermanfaat bagi perkembangan kognitif dan kreatif pembelajar. Permainan dapat dilakukan untuk meningkatkan penguasaan siswa dalam pembelajaran kosakata karena permainan yang diterapkan dalam pembelajaran dapat mengatasi kejenuhan siswa saat mengikuti proses belajar mengajar. Menurut Amril (2011:65) penerapan pengajaran kosakata melalui media permainan bisa digunakan sebagai salah satu media permainan bisa digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar.

Dilihat dari penelitian tersebut, peneliti tertarik untuk menghadirkan metode permainan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang berjudul “Peningkatan Kosakata Bahasa Jepang melalui Permainan *Uno Stacko* (Penelitian Eksperimen pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru)”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain eksperimental kuasi (*quasi experimental research*) yang dilakukan dengan adanya kelas pembanding antara kelompok eksperimen dengan kelompok pembanding. Namun pemilihan kedua kelompok tersebut tidak dengan teknik random. Penelitian ini juga bertujuan untuk menguji efektivitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik, atau media pengajaran dan pembelajaran, sehingga hasilnya dapat diterapkan jika memang baik, atau tidak digunakan jika memang tidak baik, dalam pengajaran yang sebenarnya (Sutedi, 2009).

Desain kuasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *pretest-posttest*, yang dilakukan terhadap dua kelas. Kelas eksperimen diberi pembelajaran dengan teknik permainan *UNO Stacko* dan kelas kontrol diberi pembelajaran tanpa menggunakan teknik permainan *UNO Stacko*. Penerapan teknik Permainan *UNO Stacko* dalam pembelajaran kosakata pada kelas eksperimen disebut dengan perlakuan. Sebelum memberikan perlakuan kedua kelas ini diberi tes awal atau *pretest* dan setelah perlakuan diberikan *posttest* dengan jumlah soal dan waktu yang sama dengan *pretest*. Selisih nilai antara *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas merupakan data yang digunakan untuk melihat perbedaan dan pencapaian nilai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan pada kedua sampel yang telah ditentukan dengan menggunakan rata-rata hasil test sebelumnya, Setelah dilakukan pengolahan data diperoleh:

Tabel 1. Hasil Pengolahan Data Uji Homogenitas

Kelas	N	ΣX	\bar{x}	F_{tabel}	F_{hitung}	t_{tabel}	t_{hitung}
Sampel 1	36	1450	40	1,74	1,03	1,67	1,03
Sampel 2	36	1550	43				

Keterangan :

- N : jumlah siswa yang menerima perlakuan
 ΣX : jumlah nilai *pretest*
 \bar{x} : rata-rata nilai *pretest*

Data pada tabel di atas menunjukkan, nilai $F_{\text{hitung}} = 1,03$ dan nilai F_{tabel} pada $\alpha = 0,05$ dengan $dk_{(36,36)}$ dari daftar distribusi F adalah 1,74 berarti $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ yaitu $1,03 < 1,74$. Hasil $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ menunjukkan bahwa kedua sampel mempunyai varians sama atau homogen.

Untuk mengetahui kesamaan rata-rata kedua sampel dilanjutkan dengan uji t dua pihak, sampel dikatakan homogen jika memenuhi kriteria $-t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$. Nilai $t_{\text{hitung}} = 1,03$ dan t_{tabel} pada $\alpha = 0,05$ dengan $dk = 36$ adalah 1,67. Nilai t_{hitung} terletak antara $-t_{\text{tabel}}$ dan t_{tabel} ($-1,67 < 1,03 < 1,67$), sehingga kedua kelompok sampel dikatakan memiliki kemampuan yang sama atau homogen..

Setelah hasil *pretest* diolah dari kedua kelas tersebut maka didapatkan sampel yang homogen, sehingga sampel 1 ditetapkan sebagai kelas kontrol dan sampel 2 ditetapkan sebagai kelas eksperimen. Selanjutnya kelas eksperimen diberikan perlakuan sebanyak tiga kali dengan menggunakan permainan *UNO Stacko* sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan permainan *UNO Stacko*.

Data Post-test

Siswa yang berada di kelas eksperimen yang menggunakan permainan *UNO Stacko* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang memperoleh nilai rata-rata 80. Sedangkan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan permainan *UNO Stacko* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang tidak terjadi peningkatan yang berarti dengan jumlah nilai rata-rata 62,5.

Uji Hipotesis

Nilai *post-test* siswa digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan permainan *UNO Stacko* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan permainan *UNO Stacko* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Hasil analisis data hipotesis dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Pengolahan Data Uji Hipotesis

Kelas	N	X_2	\bar{x}	S_g	t_{tabel}	t_{hitung}
Eksperimen	36	1325	36	9,431,67	5,03	
Kontrol	36	800	22,22			

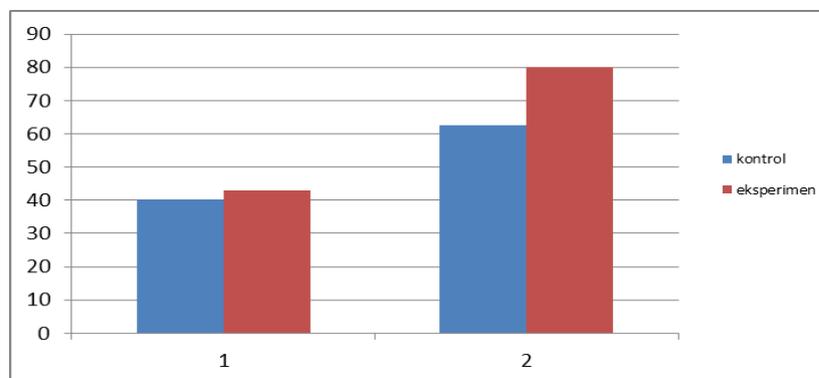
Keterangan :

- N : jumlah siswa yang menerima perlakuan
- X_2 : jumlah nilai selisih *pretest* dan *posttest*
- \bar{x} : rata-rata nilai selisih *pretest* dan *posttest*
- S_g : nilai standar deviasi gabungan

Dari analisis table 2 dapat diketahui perhitungan statistik uji t bahwa nilai $t_{hitung} = 5,03$ kemudian nilai t_{hitung} dibandingkan dengan nilai t_{tabel} untuk $dk = n_1 + n_2 - 2$ maka $36 + 36 - 2 = 70$ dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$, maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $5,03 > 1,67$. Dengan kesimpulan H_a diterima dan H_o ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa “Permainan *UNO Stacko* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru”. Artinya, ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar dengan menggunakan Permainan *UNO Stacko* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan siswa yang tidak belajar menggunakan Permainan *UNO Stacko*.

Pembahasan

Permainan *UNO Stacko* dinilai efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Sebagaimana telah dibuktikan dengan nilai *posttest*, dimana kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih tinggi dari pada kelas kontrol sehingga dapat dikatakan bahwa Permainan *UNO Stacko* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Pengaruh Permainan *UNO Stacko* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dapat juga dilihat dari selisih nilai *pretest* dan *posttest* yg telah diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, seperti pada grafik di berikut :



Grafik 1. Rata-Rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap permainan UNO Stacko dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Pekanbaru, peneliti menjelaskan dalam bentuk data analisis secara statistik dengan menggunakan rumus uji t. Berdasarkan pengolahan data akhir, hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,03$ dan $t_{tabel} = 1,67$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,03 > 1,67$. Adapun nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh kedua sampel adalah 43 pada kelas eksperimen dan 40 pada kelas kontrol. Pada *posttest* terjadi peningkatan nilai yang cukup baik di kelas eksperimen yang menggunakan permainan *UNO Stacko* dengan rata-rata 80, dan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan permainan *UNO Stacko* tidak terjadi peningkatan yang begitu berarti dengan jumlah rata-rata 62,5. Dengan demikian permainan *UNO Stacko* dalam pembelajaran kosakata memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Dari hasil penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata siswa yang menggunakan Permainan *UNO Stacko* dalam pembelajaran kosakata lebih meningkat dari pada siswa yang tidak diterapkan permainan *UNO Stacko*. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan *UNO Stacko* ini terjalin komunikasi yang seimbang baik komunikasi antara guru dan siswa maupun komunikasi antara siswa dengan siswa dan juga terlihat siswa menjadi aktif, karena dalam kelompok ini membutuhkan kerjasama siswa untuk menyelesaikan masalah atau mencari jawaban untuk menjawab soal yang diberikan guru, ketelitian dan kesabaran siswa juga diminta dalam proses menyusun menara dalam setiap kelompoknya. Siswa belajar dalam kelompok kecil yang heterogen (berbeda) dimana dalam setiap kelompok terdiri dari siswa berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Siswa dilatih dengan bekerjasama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompoknya agar dapat berpikir kritis dan berperan langsung dalam menjawab soal yang ada dan menyusun balok menjadi sebuah menara, kemudian siswa berlatih menulis kedalam kalimat dan mengucapkan kosakata dengan benar.

Pembelajaran seperti ini juga bisa membantu siswa dalam mengingat dan menghafal kosakata bahasa Jepang. Jadi siswa tidak hanya terlibat secara mental tetapi juga melibatkan fisik. Permainan ini juga meningkatkan daya ingat terhadap materi kosakata yang sedang dipelajari, karena siswa langsung yang menulis kosakata dan menyusun balok yang telah disiapkan oleh guru, sehingga siswa lebih menguasai materi pelajaran kosakata. Selain itu, salah satu dari kelebihan teknik permainan *UNO Stacko* ini adalah dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif karena bisa belajar dengan santai.

Disamping peningkatan hasil belajar, ditemukan juga suatu permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran ini yaitu sebagian kecil siswa masih ada yang belum aktif dan bisa berpartisipasi dengan baik dalam pembelajaran dan masih ada siswa yang merasa kesulitan dalam menghafal, menulis, dan mengaplikasikan kosakata. Hal ini diakibatkan seringnya pembelajaran bahasa Jepang yang diberikan pada siswa hanya dengan mencatat kosakata yang ditulis guru di papan tulis tanpa adanya cara pengajaran untuk mengingat, menulis, dan mengaplikasikan kosakata tersebut sehingga membuat siswa menjadi malas dalam belajar dan berfikir. Usaha yang dilakukan peneliti untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan cara mengajak dan membimbing siswa secara perlahan untuk bisa memahami, menghafal, menulis, dan mengaplikasikan kosakata kedalam sebuah kalimat.

Dengan adanya masalah ini peneliti nilai sebagai hal yang positif karena peneliti bisa mengatasi masalah bagi siswa yang kesulitan dalam menghafal, menulis dan mengaplikasikan kosakata, peneliti bisa membuat siswa menjadi aktif kembali, dan semangat dalam belajar, peneliti bisa meningkatkan kerjasama siswa dalam menyusun menara dan menjawab soal. Selanjutnya peneliti bisa meningkatkan antusias dan keingintahuan yang tinggi untuk bisa menghafal, memahami, menulis, dan mengaplikasikan kosakata sehingga bisa ikut berpartisipasi bersama teman sekelompoknya dalam memecahkan masalah.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Penelitian ini telah dilakukan dengan menggunakan metode kuasi eksperimen melalui permainan *UNO Stacko* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang di kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru pada tanggal 9 februari 2018 sampai 9 maret 2018. Selama waktu tersebut telah dilakukan *pretest* untuk kedua kelas, perlakuan dan juga *posstest*. Setiap data-data yang terhimpun telah dianalisis dan dijelaskan dalam bab sebelumnya. Maka sebagai jawaban dari masalah yang diangkat dari hasil penelitian peneliti mengambil kesimpulan yaitu, penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat dapat menciptakan situasi belajar yang efektif dan menyenangkan. Pemanfaatan media ajar tidak harus selalu baku dan monoton. Pengajar dapat berinovasi dalam penggunaan media ajar yang sesuai dengan pembelajarannya. Dalam hal ini, penulis menggunakan permainan *UNO Stacko* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Permainan *UNO Stacko* dalam pembelajaran merupakan suatu pembelajaran yang menarik dan berpusat kepada siswa. Siswa tidak hanya menghafalkan kosakata yang diberikan pengajar saja, tetapi siswa secara langsung juga berperan aktif dalam menggunakan permainan yang menuntut siswa lebih aktif dalam mengingat dan menghafal kosakata dengan menjawab soal yang ada pada balok *UNO Stacko*. Dengan menggunakan permainan *UNO Stacko* siswa dapat menghafalkan kosakata yang telah dilihat pada balok dan mengingat langsung sehinggaiswa dapat menguasai materi pembelajaran dan meningkatkan daya ingat terhadap kosakata yang telah dipelajari siswa.

Selain itu, salah satu kelebihan permainan *UNO Stacko* ini adalah dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk mengulang pelajaran yang telah diberikan. Media ini sangat praktis dan mudah dilakukan oleh siswa. Namun, selain kelebihan tersebut penggunaan *UNO Stacko* ini juga memiliki kelemahan yaitu keadaan kurang terkontrol akibat kurangnya pengawasan guru dalam proses pembelajaran, menuntut kreatifitas yang tinggi dalam memilih materi pembelajaran dan dimungkinkan menimbulkan kejenuhan pada siswa yang menunggu giliran untuk mengetahui hasil pekerjaan dari kelomponya.

Pembelajaran dengan *UNO Stacko* dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dibandingkan dengan hasil belajar kosakata siswa yang tidak menggunakan permainan *UNO Stacko*. Hal ini dapat dilihat dari selisih hasil nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen (kelas yang diberiperlakukan) yang mengalami peningkatan yaitu 80 untuk nilai rata-rata pada kelas eksperimen dan 62,5

pada kelas kontrol. Melalui perhitungan statistic dengan rumus uji t secara manual, diperoleh $t_{hitung} 5,03 > t_{tabel} 1,67$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dalam pembelajaran kosakata siswa yang menggunakan permainan *UNO Stacko* dalam pembelajaran dengan siswa yang tidak menggunakan permainan *UNO Stacko* dalam pembelajaran.

Rekomendasi

Dari hasil penelitian dan kesimpulan, ada beberapa hal yang perlu disampaikan sebagai saran atau rekomendasi, yaitu :

1. Permainan *UNO Stacko* dapat dijadikan sebagai salah satu alternative dan variasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Karena permainan mengandung hal yang menyenangkan sehingga siswa dapat dengan mudah mengingat, menghafal, menulis kosakata.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan penelitian selanjutnya jika masih terdapat kekurangan atau muncul masalah baru. Karena kosakata yang diajarkan dalam penelitian ini hanya terbatas pada Bab 28, 29, dan 30 di buku *Sakura 1*. Peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan kosakata yang lebih bervariasi lagi sehingga kosakata yang dikuasai akan lebih banyak lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. RemajaRosdakarya. Bandung.
- Ahmad Prasetyo, 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia. Bandung.
- Ahmad Sugandi. 2000. *Teori Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung
- Amril, Oslan. 2011. *Permainan sebagai salah Satu Tindakan Kelas dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*. Bukittinggi: Seminar Lokakarya Pengajaran Bahasa Jepang ASPBJI.
- Dedi Sutedi. 2011. *Dasar-DasarLinguistikBahasaJepang*. Humaniora. Bandung.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. GramediaPusataka Indonesia
- Hafied H.Cangara. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT Raja GrafindoPersada. Jakarta.

- Ihda, M.A., 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Uno Beam Magic.
<https://ihdaalياهو553.files.wordpress.com/2015/01/pengembangan-mediapembelajaran-uno-beam-magic-pada-materi-logika-matematika-untuk-kelas-x-sma.pdf>. Diakses 8 juli 2017.
- Mauliya, D., 2015. Pengembangan Pembelajaran Geografi melalui Media Kartu Uno. *Jurnal Studi Sosial Program Pascasarjana P-IPS*.
- Martinez, C., 2015. Instructions for Uno Stacko.
http://www.ehow.com/how_8099435_instructions-uno-stacko.html. Diakses 9 juli 2017.
- MohNazir. 2003. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia. Jakarta.
- Nana Sudjanadan Ibrahim, 1989. *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*. SinarBaru. Bandung.
- Sudjana. 1996. *Teknik Analisis Regresi Dan Korelasi*. Tarsito: Bandung.
- _____. 2002. *Metode Statiska*. Tarsito. Bandung.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sudjiantodan Ahmad Dahidi, 2014. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Penerbit Kesaint Blanc-Anggota IKAPI. Jakarta.
- Suyatna, Bagong. (2005). *Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternative Pendekatan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Trianto, 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Zainal Arifin, 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung.