

***EFFECTIVENESS GAME スリーヒントゲーム AGAINST
JAPANESE VOCABULARY LEARNING
(Students Against Experimental Study Japanese
Language Level I FKIP University Riau)***

Siti Habibah, Merri Silvia Basri, Sri Wahyu Widiati

sitihabibah.jpg@gmail.com, 085265648658, zulefendi_1975@yahoo.com, sw_widiati@yahoo.com

***Japanese Education Department
Language and Art Department
Teacher Training and Education Faculty
of Riau University Pekanbaru***

Abstract: This study aims to determine whether the game スリーヒントゲーム can improve learning outcomes Japanese vocabulary of the Japanese language student level I FKIP University of Riau. In this study the authors used Desain experimental study design with test I and test II. The object of this study is a Japanese student level I FKIP Riau University consisting of 14 samples of the study. Data collection techniques done by providing tests and interviews. Tests were carried out which tests I and II tests to determine the results of student learning Japanese vocabulary when action I (memorizing) and Action II (game スリーヒントゲーム). Results of the test of action I and II test results action is processed using statistical test t-test using SPSS to determine how much significance level student learning outcomes when using the game スリーヒントゲーム.

Based on statistical data processing with SPSS, showed a significance of 0.001. This means that the figure of significance obtained is less than 0.05 ($0.001 < 0.05$), the H_a accepted and H_0 is rejected, there is a significant difference to the effectiveness of the game スリーヒントゲーム on learning the vocabulary of Japanese student level I Prodi Language Education Japan FKIP UR.

Keywords: game スリーヒントゲーム, learning vocabulary

KEEFEKTIFAN PERMAINAN スリーヒントゲーム TERHADAP
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(Penelitian Eksperimen Terhadap Mahasiswa
Bahasa Jepang Tingkat I FKIP Universitas Riau)

Siti Habibah, Merri Silvia Basri, Sri Wahyu Widiati

sitihabibah.jpg@gmail.com, 085265648658, zulefendi_1975@yahoo.com, sw_widiati@yahoo.com

**Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Seni
FKIP Universitas Riau, Pekanbaru**

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan スリーヒントゲーム dapat meningkatkan hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang terhadap mahasiswa bahasa Jepang tingkat I FKIP Universitas Riau. Dalam penelitian ini penulis menggunakan desain penelitian eksperimen dengan desain tes I dan tes II. Objek penelitian ini adalah mahasiswa bahasa Jepang tingkat I FKIP Universitas Riau yang terdiri dari 14 sampel penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan tes dan wawancara. Tes yang dilakukan yaitu tes I dan tes II untuk mengetahui hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang mahasiswa saat dilakukan tindakan I (menghafal) dan Tindakan II (permainan スリーヒントゲーム). Hasil tes tindakan I dan hasil tes tindakan II ini diolah menggunakan uji statistik *t-test* dengan menggunakan program SPSS untuk mengetahui seberapa besar tingkat signifikansi hasil pembelajaran mahasiswa saat menggunakan permainan スリーヒントゲーム.

Berdasarkan pengolahan data statistik dengan program SPSS, didapatkan signifikansi sebesar 0,001. Hal ini berarti bahwa angka signifikansi yang didapat lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$) maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan terhadap keefektifan permainan スリーヒントゲーム pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang mahasiswa tingkat I Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UR.

Kata Kunci : permainan スリーヒントゲーム, pembelajaran kosakata

PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata adalah hal yang sangat penting baik dalam memahami aktivitas berbahasa maupun dalam memproduksi bahasa. Semakin banyak kosakata yang dikuasai oleh seseorang maka semakin baik pemahamannya akan bahasa tersebut serta semakin baik performansinya dalam berbahasa.

Untuk mempelajari bahasa asing, termasuk bahasa Jepang, terdapat empat keterampilan berbahasa atau yang dikenal dengan *yonginou* atau empat keterampilan yang harus dimiliki oleh pembelajar, yaitu : kemampuan mendengar (*kikuginou*), kemampuan berbicara (*hanasuginou*), kemampuan membaca (*yomuginou*) dan kemampuan menulis (*kakuginou*). Mempelajari bahasa asing memang tidak bisa lepas dari menghafal kosakata. Kemampuan komunikasi seseorang ditentukan oleh penguasaan kosakatanya. Menghafalkan kosakata mungkin akan membuat jenuh mahasiswa. Ditambah lagi jumlah kosakata yang harus dihapalkan cukup banyak.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, kosakata juga menjadi hal yang sangat penting untuk dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang yang baik dan benar. Pendapat Asano Yuriko dalam Sudjianto (2009:97) mengatakan “Tujuan akhir belajar bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan. Salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan kosakata (*goi*) yang memadai”. Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa tanpa penguasaan kosakata yang memadai, tujuan mempelajari bahasa tersebut tidak akan tercapai.

Pada penelitian sebelumnya tentang pembelajaran kosakata ditemukan bahwa, banyak pembelajar mengalami kesulitan dalam mempelajari dan menguasai kosakata bahasa Jepang. Kesulitan tersebut disebabkan oleh berbagai faktor, salah satu penyebabnya yaitu, pembelajar dapat dengan mudah melupakan kata yang telah didapatkannya karena sebagian besar dari pembelajar tersebut hanya mengingat kata yang dipelajarinya pada saat proses pembelajaran berlangsung dan mencari makna sebuah kata dengan cara mencari di dalam kamus sesuai dengan urutan alphabetis.

Dalam mengajarkan kosakata, pengajar sering menemukan permasalahan, di antaranya kesulitan dalam metode menyampaikan kosakata agar mudah diingat dan dikuasai oleh pembelajar. Selain itu agar pengajar dapat meningkatkan partisipasi seluruh pembelajar, sehingga dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, dibutuhkan cara yang dapat membuat siswa tertarik untuk menghafal dan menguasai kosakata-kosakata baru.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis merasa perlu untuk bersikap proaktif dan kreatif dalam mengembangkan metode pengajaran. Ada beberapa metode pengajaran yang bisa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah metode bermain. Menurut Davies dalam Sadiman (2008: 75) mengungkapkan bahwa permainan dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk melibatkan siswa dalam proses instruksional karena permainan mampu memotivasi siswa dalam belajar aktif. Permainan juga dapat diterapkan dalam pengajaran kosakata, yang dalam hal ini kosakata bahasa Jepang. Berdasarkan buku tentang pengajaran kosakata yang berjudul 文字・語彙を教える, diperoleh suatu teknik pengajaran kosakata yang dianggap dapat memecahkan masalah yang dihadapi pembelajar dalam mengingat dan menguasai kosakata bahasa Jepang. Teknik

pengajaran tersebut adalah suatu permainan yang disebut dengan スリーヒントゲーム. Merupakan salah satu permainan yang menuntut kejelian dan keaktifan pembelajar dengan menggunakan media kartu hint yang berpasangan dengan kartu jawaban yang berupa kosakata yang dimaksud dari kartu hint. Permainan スリーヒントゲーム dilaksanakan dengan cara menjodohkan kartu hint dengan kartu bergambar. Melalui permainan ini, diharapkan anak menjadi tertarik untuk belajar juga memudahkan dalam menanamkan konsep kosakata dalam ingatan berdasarkan hint (petunjuk) yang telah diberikan.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis bermaksud melakukan penelitian pengajaran kosakata dengan menggunakan permainan スリーヒントゲーム untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kosakata bahasa Jepang mahasiswa setelah diterapkan pengajaran dengan media gambar dan permainan スリーヒントゲーム dengan judul : **Keefektifan Permainan スリーヒントゲーム Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang** (Penelitian Eksperimen Terhadap Mahasiswa Bahasa Jepang Tingkat I FKIP Universitas Riau).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan sedikit modifikasi terhadap pengajaran kosakata yaitu dengan menggunakan tes I dan tes II dengan satu buah kelas yang diberi perlakuan I (menghafal) dan perlakuan II (permainan スリーヒントゲーム). Setelah dilakukan perlakuan I dilakukan tes I dan setelah dilakukan perlakuan II dilakukan tes II. Selisih nilai nilai antara nilai tes perlakuan I dan perlakuan II merupakan data yang digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan belajar mahasiswa. Adapun rancangan penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut :

P1	T1	P2	T2
----	----	----	----

Ag. Bambang Setiyadi (2006)

Keterangan :

P1 : Perlakuan I

T1 : Tes untuk perlakuan I (menghafal)

P2 : Perlakuan II

T2 : Tes Untuk perlakuan II (permainan スリーヒントゲーム)

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa bahasa Jepang tingkat I FKIP Universitas Riau. Sampel adalah bagian dari populasi terdiri atas 14 orang mahasiswa bahasa Jepang tingkat I Universitas Riau. Adapun instrument dalam penelitian ini yaitu bahan ajar (kosakata dan kartu スリーヒントゲーム), tes (I dan II), dan daftar pertanyaan wawancara. Teknik pengumpulan data diperoleh nilai tes I dan tes II, tes I dilakukan setelah dilaksanakan pengajaran kosakata dengan menghafal dan tes II dilaksanakan setelah mahasiswa mendapatkan pengajaran dengan permainan スリーヒントゲーム. Selisih nilai tes I dan tes II digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil pembelajaran kosakata

mahasiswa setelah menerima perlakuan I dan setelah menerima pembelajaran dengan perlakuan II.

Langkah kerja dan langkah eksperimen yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Pelaksanaan perlakuan I, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, pada perlakuan I pengajaran kosakata dilakukan dengan metode menghafal dan dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 27 Mei 2015 dan 30 Mei 2015.
- Setelah dilaksanakan perlakuan I, mahasiswa diberi tes untuk mengetahui hasil pembelajaran kosakata dengan menggunakan metode yang selama ini mereka gunakan dalam pembelajaran koskata yaitu menghafal.
- Pelaksanaan Perlakuan II, pada perlakuan II (permainan スリーヒントゲーム) pengajaran kosakata dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 3 Juni 2015 dan 6 Juni 2015.
- Setelah dilaksanakan perlakuan II, mahasiswa diberi tes untuk mengetahui hasil pembelajaran kosakata dengan permainan スリーヒントゲーム.
- Setelah dilakukan perlakuan dan tes, mahasiswa diwawancarai untuk menanyakan pendapat mahasiswa tentang perlakuan I dan perlakuan II yang telah dilaksanakan sebelumnya.

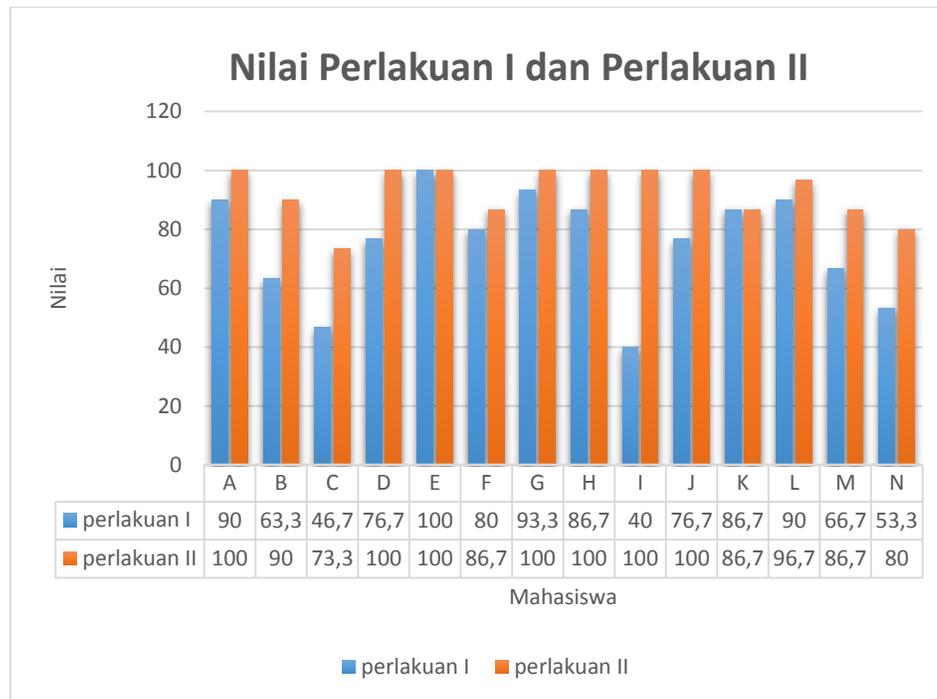
Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji statistik. Untuk mengetahui adakah perbedaan yang signifikan antara metode menghafal yang selama ini mahasiswa gunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan permainan スリーヒントゲーム. Penghitungan data statistic diolah dengan menggunakan program SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini dilakukan sebanyak enam kali pertemuan untuk kedua perlakuan. Diantaranya pertemuan pertama mengadakan perlakuan I yaitu pengajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan metode konvensional (menghafal), beberapa hari kemudian dilaksanakan pertemuan kedua masih mengajarkan kosakata dengan metode menghafal. Kemudian setelah dilaksanakan sebanyak dua pertemuan untuk pengajaran kosakata dengan metode menghafal mahasiswa diberikan tes (tes I) untuk mengetahui hasil pembelajaran kosakata dengan menggunakan metode menghafal. Soal yang diberikan kepada mahasiswa pada tes I ini berjumlah 30 puluh soal dengan berbagai tipe soal yaitu : soal mencocokkan arti kosakata, mencocokkan gambar, dan pilihan ganda/objektif. Dari hasil tes I yang dilakukan didapatkan nilai rata-rata sebesar 75. Pengajaran kosakata berikutnya dilakukan dengan metode yang berbeda yaitu dengan menggunakan permainan スリーヒントゲーム. Pelaksanaan pengajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan permainan スリーヒントゲーム juga dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan (termasuk tes) yaitu pertemuan pertama mengajarkan kosakata bahasa Jepang, pertemuan kedua juga masih mengajarkan kosakata bahasa Jepang dengan permainan tersebut dan terakhir pertemuan ketiga dilaksanakan tes II yaitu bertujuan untuk mengetahui hasil pembelajaran kosakata dengan menggunakan permainan スリーヒントゲーム.

Dari hasil tes yang diperoleh setelah melaksanakan perlakuan II mahasiswa memperoleh rata-rata nilai sebesar 92,9. Jika dilihat dari masing-masing nilai tes terjadi peningkatan nilai antara tes untuk perlakuan I dan tes untuk perlakuan II sebesar 17,9 poin.

Berikut disajikan tabel peningkatan nilai mahasiswa dari perlakuan I ke perlakuan II :



Berdasarkan hasil tes dari perlakuan I dan hasil tes perlakuan II, penulis ingin mengetahui pendapat mahasiswa setelah mendapatkan kedua perlakuan tersebut. Hasil kesimpulan wawancara untuk pendapat mahasiswa terhadap perlakuan I adalah sebagai berikut :

- Mahasiswa kesulitan dalam mempelajari kosakata dikarenakan jumlah kosakata yang banyak.
- Dalam upaya mempelajari kosakata mahasiswa biasanya menggunakan metode menghafal kosakata dengan bantuan seperti memperhatikan kanji dari kosakata, memperhatikan gambar kosakata, dan mengulang membaca kosakata secara berkali-kali.
- Kendala yang mereka hadapi dalam menghafal kosakata bahasa Jepang berupa : kesulitan dalam pelafalan kosakata, kesulitan menggunakan kosakata dalam kalimat, kesulitan dalam perubahan bentuk kosakata, mahasiswa kurang termotivasi dalam pembelajaran karena kurangnya variasi dalam teknik pengajaran kosakata bahasa Jepang.
- Saat mengerjakan soal tes untuk perlakuan I mahasiswa merasa kesulitan dengan tipe soal ketiga pada soal tes yaitu jenis soal pilihan ganda, dimana mahasiswa diminta untuk memilih kosakata yang tepat untuk melengkapi kalimat. Strategi yang dilakukan saat mahasiswa menjawab soal tes yaitu dengan memperhatikan kanji dan melihat kosakata.

Pada pelaksanaan perlakuan II mahasiswa mengalami kenaikan rata-rata nilai sebesar 17,9 poin dari nilai rata-rata sebelumnya saat diberi perlakuan I yaitu 75 menjadi 92,9 saat diberi perlakuan II. Untuk mengetahui pendapat mahasiswa tentang permainan *スリーヒントゲーム* terhadap pembelajaran kosakata, penulis mengadakan wawancara terhadap mahasiswa. Adapun hasil kesimpulan wawancara terhadap mahasiswa untuk perlakuan II (permainan *スリーヒントゲーム*) adalah sebagai berikut :

- permainan *スリーヒントゲーム* adalah permainan yang menarik, seru, dan menyenangkan.
- permainan *スリーヒントゲーム* memunculkan partisipasi aktif dari mahasiswa untuk berkompetisi.
- permainan *スリーヒントゲーム* diperlukan sebagai variasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
- Adapun dampak positif dan negatif dari pelaksanaan permainan ini adalah : meningkatkan rasa kebersamaan antar mahasiswa, memudahkan mahasiswa mengingat kosakata, dan untuk dampak negatifnya adalah, sulit untuk diterapkan dalam jumlah mahasiswa yang banyak karena bisa menciptakan suasana kelas yang kurang kondusif.
- Saat mengerjakan soal tes mahasiswa menjawab dengan menggunakan strategi yaitu, mengingat gambar dan kanji saat pembelajaran kosakata dengan permainan, mengingat arti kosakata dalam permainan, mahasiswa menjawab soal pilihan ganda dengan cara memperhatikan kata-kata yang berhubungan dengan kosakata yang akan dilengkapi kalimatnya.
- Saat mengerjakan soal tes untuk perlakuan II mahasiswa juga kesulitan dengan tipe soal ketiga pada soal tes yaitu jenis soal pilihan ganda, dimana mahasiswa diminta untuk memilih kosakata yang tepat untuk melengkapi kalimat.

Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang mahasiswa tingkat I FKIP Universitas Riau dengan menggunakan perlakuan I dan perlakuan II penulis menjelaskan dalam bentuk analisis data secara statistik dengan menggunakan rumus *t-test* yang ada pada *software* SPSS For Windows versi 19. Adapun hasil analisis tersebut adalah sebagai berikut :

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	P.I	75.01	14	18.433	4.926
	P.II	92.86	14	8.951	2.392

Berdasarkan Tabel *Paired Samples Statistics* hasil tes perlakuan I dan Perlakuan II, didapatkan rata-rata dari hasil tes perlakuan I sebesar 75,01 dan rata-rata hasil tes perlakuan II adalah 92,86. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata antara tes I dan tes II sebesar 18 poin.

Berikut disajikan hasil pengolahan statistik untuk keefektifan permainan *スリーヒントゲーム* pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang yaitu sebagaimana tabel berikut :

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	P.I - P.II	-17.857	15.607	4.171	-26.868	-8.846	-4.281	13	.001

Berdasarkan hasil analisis data hasil tes perlakuan I dan data hasil tes perlakuan II melalui program SPSS diatas, didapatkan signifikansinya adalah 0,001. Hal ini berarti bahwa angka signifikansi yang didapat lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$) maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan terhadap keefektifan permainan スリーヒントゲーム pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang mahasiswa tingkat I program studi pendidikan bahasa Jepang FKIP Universitas Riau.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Setelah melakukan eksperimen melalui penerapan permainan スリーヒントゲーム dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang terhadap mahasiswa tingkat I program studi pendidikan bahasa Jepang FKIP Universitas Riau pada tanggal 27 Mei sampai 25 Juni 2015. Selama waktu tersebut telah dilakukan perlakuan I (menghafal), tes untuk perlakuan I, perlakuan II, tes untuk perlakuan II dan terakhir wawancara. Setiap data-data yang terhimpun telah dianalisis sesuai prosedur yang telah dijelaskan dalam bab-bab sebelumnya, maka sebagai jawaban dari masalah yang diangkat dan hasil penelitian penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, pelaksanaan permainan スリーヒントゲーム dapat meningkatkan hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang mahasiswa tingkat I program studi pendidikan bahasa Jepang FKIP Universitas Riau, hal ini dapat dilihat dari selisih hasil nilai tes perlakuan I dan tes perlakuan II. Kedua, Melalui perhitungan statistik dengan rumus uji *t-test*, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang mahasiswa dengan menggunakan permainan スリーヒントゲーム dan yang menggunakan metode metode menghafal seperti biasanya.

Rekomendasi

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka ada beberapa hal yang perlu disampaikan sebagai saran atau rekomendasi, yaitu: penggunaan permainan スリーヒントゲーム dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dapat dijadikan salah satu alternative dan variasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga akan dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa yang optimal. Dan hasil penelitian ini di diharapkan dapat dijadikan bahan penelitian selanjutnya jika masih terdapat kekurangan atau muncul masalah baru. Karena materi yang diambil pada penelitian ini hanya terbatas pada beberapa jenis kosakata yaitu kata benda, kata kerja dan kata sifat, maka penelitian selanjutnya diharapkan dapat

mengembangkan penelitian baru dengan materi dan jenis kosakata yang lebih bervariasi sehingga semakin banyak kosakata bahasa Jepang yang dikuasai. Permainan ini diharapkan bisa dikembangkan menjadi jauh lebih baik dan dapat lebih bermanfaat lagi dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan jurnal ini. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih bagi seluruh pihak yang telah membantu dalam pembuatan jurnal ini dan berbagai sumber yang telah penulis gunakan sebagai data dalam penelitian ini. Dengan menyelesaikan penelitian ini penulis mengharapkan banyak manfaat yang dapat dipetik dan diambil dari jurnal ini.

Dalam penulisan jurnal ini, penulis telah banyak menerima bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu tidak berlebihan kiranya jika dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Untuk keluarga tercinta, ayahanda Maskat dan ibunda Saniah, Kak Imai, Bang Iyan, Bang Iman, serta Nenek terima kasih sudah mengiringi langkah Bibah dengan doa-doa, nasihat serta semangat yang tiada hentinya.
2. Merri Silvia Basri, S.S, M.Pd sensei selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan banyak waktu untuk membimbing dan memberi banyak nasihat serta motivasi kepada penulis selama pengerjaan skripsi ini.
3. Sri Wahyu Widiati, S.S, M.Pd sensei selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan banyak masukan dan arahan kepada penulis.
4. Dini Budiani, B.Eng, M.Ed sensei yang selalu bersedia meluangkan dan memberikan waktu, ilmu, bimbingan serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Arza Aibonotika, S.S, M.Si sensei selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan yang bermanfaat selama mengikuti perkuliahan.
7. Untuk mahasiswa tingkat I program studi pendidikan bahasa Jepang FKIP Universitas Riau yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
8. Untuk para sahabat dan teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman dkk. 2008. *Media Pendidikan*. PT Raja Grafindo. Jakarta.
- Azhar Arsyad. 1997. *Media Pengajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Ag Bambang Setiyadi. 2006. *Metode Penelitian untuk Pengajaran Bahasa Asing Pendekatan kuantitatif dan kualitatif*. Penerbit Graha Ilmu. Yogyakarta.

- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Penerbit Gava Media. Yogyakarta.
- Dedi Sutedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Humaniora. Bandung.
- Henry Guntur Tarigan. 1985. *Pengajaran Kosakata*. Angkasa. Bandung.
- Pusat Bahasa Depdiknas. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga)*. Balai Pustaka. Jakarta
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Kesaint Blanc. Jakarta.
- Tuti Alawiyah. 2013. *Penggunaan Media Foto Untuk Mengembangkan Kemampuan Kosakata Menjadi Kalimat Bahasa Jepang*. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Indonesia. Skripsi tidak dipublikasikan. Bandung