

**IMPLEMENTATION OF STRATEGY GAME MYSTERY BAG
AS OBJECTS JAPANESE VOCABULARY LEARNING
ON STUDENT ACADEMIC YEAR 2014 CLASS XI
SMK KANSAI PEKANBARU**

Debby Afriyanti Kharlina, Merri Silvia Basri, Dini Budiani

Email: Debbykharlina10@yahoo.co.id, zulefendi_1975@yahoo.com, lantai_3_307@yahoo.com

Phone Number: 081261915939

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

***Abstract:** This study sought to determine the results of the questionnaire and interview students regarding the application of the game Mystery Bag in learning Japanese. This study also aims to determine students' responses about the game Mystery Bag that is, a positive thing that obtained by the students, and the constraints faced by the students to the application of the game Mystery Bag in learning Japanese. The response is in the form of fun or learn Japanese after the implementation of the game Mystery Bag in learning Japanese. The population in this study is a class XI student of SMK Accounting Kansai Pekanbaru many as 25 people. Qualitative descriptive methods used in this study so that in this study only explain, describe, and explain the data obtained. From the analysis of the data can be obtained in the form of positive things: 1) based on results of a questionnaire, 92% of respondents replied that students feel to learn Japanese to be more enjoyable after the implementation of the game Mystery Bag in learning Japanese, 80% of students felt helped by the implementation of the game Mystery Bag can make it easier to memorize vocabulary and increase vocabulary has not been studied, 88% of students can be motivated to learn Japanese with the game Mystery Bag, 100% of students preferred learning Japanese with the game Mystery Bag, and 84% of students agree when the game Mystery Bag applied in learning Japanese. 2) the constraints faced by students when the application of the game Mystery Bag is the pronunciation of the difficult vocabulary, the lack of cohesion in the team and the implementation time of less research time. This study can be used as a learning strategy in Japanese. Based on research results that have been obtained, it is expected to further research to better take into account the timing of the game well.*

Keywords: *vocabulary, positives constraints, game mystery bag*

PENERAPAN PERMAINAN *MISTERY BAG* SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN KOSAKATA BENDA BAHASA JEPANG PADA SISWA KELAS XI TAHUN AJARAN 2014 SMK KANSAI PEKANBARU

Debby Afriyanti Kharlina, Merri Silvia Basri, Dini Budiani

Email: Debbykharlina10@yahoo.co.id, zulefendi_1975@yahoo.com, lantai_3_307@yahoo.com

Nomor telepon: 081261915939

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

Abstrak: Penelitian ini dimaksud untuk mengetahui hasil angket dan wawancara siswa mengenai penerapan permainan *Mystery Bag* pada pembelajaran bahasa Jepang. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai permainan *Mystery Bag* yaitu, hal positif yang diperoleh siswa, dan kendala yang dihadapi siswa terhadap penerapan permainan *Mystery Bag* pada pembelajaran bahasa Jepang. Tanggapan yang dimaksud berupa menyenangkan atau tidak belajar bahasa Jepang setelah diterapkannya permainan *Mystery Bag* pada pembelajaran bahasa Jepang. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI Akutansi SMK Kansai Pekanbaru sebanyak 25 orang. Metode deskriptif kualitatif digunakan pada penelitian ini sehingga pada penelitian ini hanya menjabarkan, memaparkan, dan menjelaskan data yang diperoleh. Dari hasil analisis data dapat diperoleh hal positif berupa: 1) berdasarkan hasil angket, 92% responden menjawab bahwa siswa merasa belajar bahasa Jepang menjadi lebih menyenangkan setelah diterapkannya permainan *Mystery Bag* pada pembelajaran bahasa Jepang, 80% siswa merasa terbantu dengan diterapkannya permainan *Mystery Bag* dapat memudahkan dalam menghafal kosakata dan menambah kosakata yang belum dipelajari, 88% siswa dapat termotivasi dalam belajar bahasa Jepang dengan adanya permainan *Mystery Bag*, 100% siswa lebih menyukai belajar bahasa Jepang dengan adanya permainan *Mystery Bag*, dan 84% siswa setuju apabila permainan *Mystery Bag* diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang. 2) kendala yang dihadapi siswa saat penerapan permainan *Mystery Bag* adalah pengucapan kosakata yang sulit, kurangnya kekompakan dalam tim dan waktu pelaksanaan penelitian yang kurang lama. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran pada bahasa Jepang. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka diharapkan untuk penelitian yang selanjutnya agar lebih memperhitungkan waktu pelaksanaan permainan dengan baik.

Kata Kunci : *kosakata*, hal positif, kendala, permainan *mystery bag*

PENDAHULUAN

Bahasa tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Manusia sebagai makhluk sosial selalu membutuhkan bahasa sebagai salah satu alat penting dalam pembentukan masyarakat. Oleh karena itu keberadaan bahasa sangat penting untuk terjalannya komunikasi yang baik.

Di dalam pengajaran bahasa, terutama dalam pengajaran bahasa asing, salah satu aspek dasar yang penting yang harus dikuasai dari proses belajar mengajar adalah kosakata. Sesuai yang dikatakan Tarigan (2011: 2) “Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang kita miliki, semakin besar pula kemungkinan terampil berbahasa”. Begitu juga pada pembelajaran bahasa Jepang, kosakata merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan. Seperti yang diungkapkan Asano Yuriko dalam Sudjianto (2009:97) “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”.

Berdasarkan dari pengamatan dan pengalaman penulis saat melaksanakan Praktik Pengajaran Lapangan (PPL) yang lakukan di SMK Kansai Pekanbaru, kenyataannya masih banyak para siswa yang merasa kesulitan dalam menguasai bahasa Jepang. Hal ini disebabkan karena kesulitan mereka dalam mempelajari kosakata baru. Penguasaan kosakata siswa yang sangat terbatas membuat siswa tidak memiliki kepercayaan diri untuk berbicara bahasa Jepang. Proses pengajaran kosakata yang dilakukan di SMK Kansai Pekanbaru dengan menghafal kosakata yang ada di buku panduan. Para siswa cenderung mempelajari kosakata dengan cara penerjemahan. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik dalam menghafal kosakata, sehingga sebagian besar siswa tersebut tidak serius dalam mempelajari bahasa Jepang.

Agar proses pembelajaran bahasa Jepang berjalan efektif, menarik, mudah di pahami, tidak membosankan dan membuat siswa terlibat secara aktif, maka diperlukan suatu strategi pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran untuk menarik siswa belajar kosakata adalah dengan menggunakan permainan. Permainan dapat dilakukan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa dalam kegiatan belajar mengajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Burney Schumacher dan Gisela dalam Mahriyuni (2003: 12) mengemukakan bahwa permainan memiliki arti penting dalam pembelajaran bahasa asing. Permainan ini memungkinkan pembelajar melatih struktur dan kosakata bahasanya. Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah permainan “*Mystery Bag*”. Ayu Rini dalam Rizki (2013) dengan buku yang berjudul *Be Smart And Fun With English Games* mengatakan bahwa *Mystery Bag* merupakan sebuah permainan menebak benda yang ada di dalam sebuah tas dengan menggunakan indra peraba, kemudian pemain harus menebak benda yang ia pegang dan menyebutkannya dalam bahasa Jepang.

Penulis memilih permainan *Mystery Bag* karena permainan ini merupakan permainan yang sederhana, mudah dilakukan dan menggunakan alat peraga yang sederhana. Tak hanya itu, manfaat permainan ini mengajak siswa untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi melibatkan fisik. Cara ini membuat siswa akan lebih aktif dan merasakan suasana belajar yang lebih

menyenangkan, sehingga kemampuan belajar siswa dapat dimaksimalkan. Dengan menggunakan permainan ini dapat memotivasi siswa dalam menyampaikan pendapat secara lisan, bertanya, menjawab serta melakukan gerakan fisik dan juga akan membuat pembelajaran lebih menarik dan siswa dapat mengingat lebih lama apa yang sudah dipahaminya.

Berdasarkan pemaparan di atas dan juga agar adanya variasi dalam pengajaran bahasa Jepang maka penulis ingin melakukan penelitian berjudul **“Penerapan Permainan *Mystery Bag* sebagai Strategi Pembelajaran Kosakata Benda Bahasa Jepang pada Siswa Kelas XI Tahun Ajaran 2014 SMK Kansai Pekanbaru”**.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan lebih banyak uraian dari hasil angket dan wawancara. Data yang diperoleh akan dianalisis secara kualitatif serta diuraikan dalam bentuk deskriptif. Prinsip pokok penelitian kualitatif adalah menemukan teori dari data.

Data Angket

Setelah angket terkumpul, maka langkah-langkah penulis untuk menganalisis data angket adalah sebagai berikut.

- a. Memeriksa hasil angket siswa
- b. Menghitung persentase setiap pertanyaan angket dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase jawaban penyebab kesalahan

F = Frekuensi jawaban

N = Jumlah siswa yang diwawancarai

- c. Setelah didapat persentase setiap pertanyaan angket kemudian pertanyaan tersebut digolongkan menjadi dua kategori mengenai tanggapan siswa terhadap permainan *Mystery Bag* yaitu, (1) hal positif yang diperoleh siswa saat menggunakan permainan *Mystery Bag* (2) apa saja kendala yang dihadapi siswa pada saat penerapan permainan *Mystery Bag*
- d. Menyajikan hasil angket dalam bentuk tabel
- e. Analisis data angket berdasarkan kategori

Data Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih dari objek penelitian. Hasil wawancara siswa akan dianalisis dengan langkah-langkah berikut:

- a. Mengumpulkan dan mengklarifikasikan jawaban-jawaban responden berdasarkan data yang dibutuhkan seperti, (1) hal positif yang diperoleh siswa saat menggunakan permainan Mystery Bag (2) apa saja kendala yang dihadapi siswa pada saat penerapan permainan Mystery Bag.
- b. Menyajikan hasil wawancara sebagai data utama penelitian.
- c. Analisis hasil wawancara berdasarkan kategorinya.

Populasi dan Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI AK SMK Kansai Pekanbaru yaitu 25 siswa yang mengikuti mata pelajaran Bahasa Jepang. Adapun instrumen dalam penelitian ini yaitu bahan ajar (kosakata dari buku minna no nihongo I, buku pelajaran bahasa Jepang “Sakura”, kamus saku Jepang Indonesia), dan daftar pertanyaan wawancara. Teknik pengumpulan data diperoleh dari hasil angket dan wawancara siswa setelah diterapkannya permainan Mystery Bag pada pembelajara Bahasa Jepang. Langkah kerja yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Pelaksanaan penelitian di lapangan dilaksanakan pada siswa kelas XI SMK Kansai, yaitu sekitar akhir minggu pada bulan November sampai dengan awal Desember 2015. Lamanya penelitian ini adalah 3 minggu.
- Untuk pelaksanaan kegiatan awal, peneliti menjelaskan tentang bagaimana cara bermain Mystery Bag dan memberikan contoh kosakata apa saja yang digunakan dalam permainan Mystery Bag.
- Pada pertemuan kedua, penulis mulai menerapkan permainan Mystery Bag pada pembelajaran kosakata benda bahasa Jepang dengan contoh kosakata yang sudah dipelajari pada pertemuan pertama.
- Pertemuan yang terakhir yaitu pertemuan ketiga. Sama halnya pada pertemuan kedua, pertemuan ketiga ini penulis menerapkan permainan Mystery Bag pada pembelajaran kosakata benda bahasa Jepang dengan contoh kosakata yang sudah dipelajari pada pertemuan pertama.
- Kegiatan terakhir adalah penulis melakukan wawancara kepada 15 objek penelitian. Penulis melakukan wawancara dihari yang sama pada saat pertemuan ketiga dilangsungkan. Namun karena ada beberapa faktor dalam pengambilan wawancara, seminggu kemudian penulis memberikan angket tertutup kepada siswa yang berjumlah 25 orang untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh penulis dalam penelitian ini.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah lebih banyak uraian dari hasil angket dan wawancara. Data yang diperoleh akan dianalisis secara kualitatif serta diuraikan dalam bentuk deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis memaparkan analisis data yang diperoleh dari hasil angket dan wawancara yang telah dilaksanakan. Wawancara yang dilaksanakan merupakan wawancara terbuka yang menanyakan tentang dua kategori, yaitu mengenai hal positif dan kendala yang dirasakan siswa pada saat diterapkan permainan *Mystery Bag* pada pelajaran kosakata benda bahasa Jepang sebagai berikut.

Hal Positif yang Dirasakan Siswa Saat Penerapan Permainan *Mystery Bag* pada Pelajaran Kosakata Benda Bahasa Jepang.

- a. Suasana Belajar Dikelas yang Menyenangkan.
Pada tabel diatas dapat dikatakan bahwa 92% menyatakan dengan diterapkannya permainan *Mystery Bag* membuat suasana pembelajaran bahasa Jepang menjadi seru dan menyenangkan. Hanya 8% saja yang merasa tidak menyenangkan dengan adanya permainan *Mystery Bag* ini.
- b. Dapat Menambah Kosakata yang Belum Dipelajari.
Pada tabel diatas dapat dikatakan bahwa sebagian besar siswa (80%) merasa kosakata yang dipelajari bertambah dengan diterapkannya permainan *Mystery Bag* pada pembelajaran bahasa Jepang. Namun ada beberapa siswa (8%) yang merasa dengan diterapkannya *Mystery Bag* tidak memberi pengaruh terhadap penambahan kosakata yang dipelajari.
- c. Dapat Termotivasi dengan Adanya Permainan *Mystery Bag*
Pada tabel diatas dapat dikatakan bahwa 84% siswa merasa termotivasi untuk belajar bahasa Jepang dengan adanya permainan *Mystery Bag* yang diterapkan pada pelajaran bahasa Jepang. Hanya 12% siswa yang merasa ragu bahwa permainan *Mystery Bag* ini dapat menambah motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jepang.
- d. Dapat Meningkatkan Minat Terhadap Pembelajaran Bahasa Jepang
Dari seluruh siswa, yaitu 100% menjawab setelah diterapkannya permainan *Mystery Bag* membuat siswa lebih menyukai belajar bahasa Jepang.
- e. Efektif Diterapkan dalam Pembelajaran Bahasa Jepang
Pada tabel diatas dapat dikatakan bahwa 84% siswa merasa setuju permainan *Mystery Bag* diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Hanya 4% siswa yang tidak setuju permainan *Mystery Bag* diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Dan 12% siswa yang merasa ragu dengan diterapkannya permainan *Mystery Bag*, karena beberapa siswa lebih memilih belajar bahasa Jepang dengan cara konvensional.

Apa saja kendala yang dihadapi siswa pada saat penerapan permainan Mystery Bag pada pelajaran kosakata benda bahasa Jepang.

- a. Susahnya Pengucapan Kosakata dalam Bermain Mystery Bag.
Hanya 7 siswa (28%) yang menyatakan bahwa pengucapan kosakata bukan menjadi kendala pada saat diterapkannya permainan Mystery Bag. Selebihnya 18 siswa (72%) menyatakan pengucapan kosakata yang sulit menjadi kendala dalam pelaksanaan permainan Mystery Bag.
- b. Kurangnya Kekompakan dalam Bermain Mystery Bag
Hanya 8 siswa (32%) yang menyatakan bahwa kelompok mereka kompak pada saat bermain Mystery Bag. Selebihnya 16 siswa (64%) menyatakan kurangnya kekompakan didalam kelompok pada saat bermain Mystery Bag, dan 1 siswa (4%) yang merasa ragu akan kelompoknya sendiri apakah kompak atau tidak, karena menurut siswa tersebut kelompoknya kompak namun masih mementingkan diri sendiri, jdi interaksi antar kelompok biasa-biasa saja.
- c. Kurangnya Waktu Penerapan Permainan Mystery Bag
Selama diterapkannya permainan Mystery Bag beberapa siswa berpendapat bahwa waktu menjadi kendala dalam bermain, karena menurut siswa apabila waktu pelaksanaan permainan lebih diperpanjang, akan lebih efektif bagi siswa dalam menghafal kosakata yang belum dipelajari.

Berdasarkan hasil dari angket dan wawancara diatas, siswa mengatakan bahwa permainan Mystery Bag sebaiknya diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Hal ini bertujuan agar siswa lebih termotivasi belajar bahasa Jepang dengan permainan. Dari penjelasan diatas, siswa banyak yang menyukai permainan Mystery Bag dan ingin agar bisa diterapkan pada pembelajaran bahasa Jepang, sehingga siswa tidak merasa bosan saat belajar. Meskipun didalam permainan ini masih ada kendala yang dirasakan siswa seperti susahnya pengucapan kosakata karna siswa belum terbiasa dengan bahasa asing yang diucapkan selain bahasa Indonesia, kurangnya kekompakan didalam kelompok disebabkan oleh siswa tidak mau berkerjasama dalam kelompok, siswa yang selalu medahului teman, hingga kurangnya waktu pelaksanaan Mystery Bag.

Namun dengan bermain siswa juga bisa belajar dengan santai dan tetap fokus pada tujuan akhir pembelajaran. Meskipun penerapan Mystery Bag sangat singkat, yaitu selama tiga kali pertemuan saja, namun mendapat respon yang positif dari siswa. Banyak siswa yang merasa bahwa permainan Mystery Bag ini seru dan menyenangkan. Dengan begitu tujuan penelitian ini telah tercapai.

SIMPULAN

Kondisi siswa kelas XI SMK Kansai Pekanbaru saat ini masih banyak yang merasa kesulitan dalam menguasai bahasa Jepang. Hal ini disebabkan karena kesulitan mereka dalam mempelajari kosakata baru. Untuk itu diperlukan strategi pembelajaran dalam bahasa Jepang yang memfasilitasi siswa untuk dapat memahami kosakata benda dalam waktu yang singkat dengan kemampuan berbahasa yang terbatas, yaitu dengan

permainan Mistery Bag. Berdasarkan hasil wawancara, maka ada beberapa yang dapat disimpulkan dari hasil penelitian ini, yaitu:

- 1) Permainan Mistery Bag dapat membuat suasana pembelajaran bahasa Jepang menjadi lebih seru dan menyenangkan,
- 2) Permainan Mistery Bag ini dapat menambah kosakata yang dipelajari karena dalam bermain siswa merasa antusias dan termotivasi,
- 3) Permainan Mistery Bag dapat memotivasi siswa dalam belajar bahasa Jepang karena dengan permainan Mistery Bag memudahkan untuk mengafal kosakata benda,
- 4) Pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan permainan Mistery Bag membuat suasana belajar tidak monoton, sehingga siswa bisa bermain sambil belajar,
- 5) Permainan Mistery Bag efektif apabila diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang, karena permainan tersebut bisa memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

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 Mistery Bag 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 harapkan dapat dijadikan bahan penelitian selanjutnya jika masih terdapat kekurangan atau muncul masalah baru. Karena materi yang diambil pada penelitian ini hanya terbatas pada satu jenis kosakata yaitu kata benda saja, 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 kehadirat 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, papa Khairul dan Mama Erlina, abangku Brigadir Boy Ramadhani Kharlina, dan kakakku Okfa Viana Kharlina, S.pd terima kasih sudah

- mengiringi langkah Penulis 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. Dini Budiani, B.Eng, M.Ed sensei selaku dosen pembimbing II yang selalu bersedia meluangkan dan memberikan waktu, ilmu, bimbingan serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
 4. Arza Aibonotika, S.S, M.Si sensei selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang.
 5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan yang bermanfaat selama mengikuti perkuliahan.
 6. Untuk siswa kelas XI SMK Kansai Pekanbaru yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
 7. Untuk para sahabat dan teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Adisusilo, Sutarjo. 2012. *Pembelajaran Nilai-Karakter: Konstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media.
- Depdikbud. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Hariyadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan: Panduan Lengkap dari Design Sampai Analisis Statistik Pendidikan*, Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Mahriyuni. 2008. *Penggunaan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa SMA Negeri 2 Medan*. Universitas Medan. Medan.

<http://digilib.unimed.ac.id/public/UNIMED-Article-24632-Mahriyuni.pdf> (diakses 19 Mei 2015)

Riska Yulia Ningsih. 2015. *Tanggapan Mahasiswa Terhadap Penerapan Skimming pada Mata Kuliah Dokkai 4 sebagai Strategi Persiapan Nihongo Nouryoku Shiken Level N3*. Skripsi pada UR Riau: tidak diterbitkan.

Sasadhara, Ajwala. 2013. *Media Gambar Picture And Picture Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya. <http://ejournal.unesa.ac.id/article/3444/26/article.pdf> (diakses 10 Mei 2015)

Setiyadi, Bambang Ag. 2006. *Metode Penelitian untuk Pengajaran Bahasa Asing: Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*, Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sutedi, Dedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*, Bandung: Humaniora.

Sudjianto & Ahmad Dahidi. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*, Jakarta: Kesaint Blanc.

Wibowo. 2011. *Manajemen Perubahan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Yuli Ratna. 2014. *Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Dengan Menggunakan Media Kartu Bergambar (絵カード) Ekaado dan Media Permainan Kartu Kuartet Terhadap Mahasiswa Bahasa Jepang Tingkat II Angkatan 2012 Universitas Riau*. Skripsi pada UR Riau: tidak diterbitkan.

<http://www.distrodoc.com/14845-efektivitas-teknik-permainan-mystery-bag-untuk-meningkatkan-penguasaan-kosakata-dalam-keterampilan-menulis-bahasa-perancis> (diakses 15 Januari 2015).