



PENGARUH PERMAINAN MENCOCOKKAN KATA DENGAN GAMBAR TERHADAP PENGUASAAN *GOI* SISWA SMA NEGERI 4 PARIAMAN

Husnil Khatimah¹, Nova Yulia²

¹(Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang), Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang 25131

²(Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang), Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang 25131

Email Penulis: husniljpg@gmail.com

Sejarah Artikel

Submit : 2021-11-10

Diterima : 2022-01-17

Diterbitkan : 2022-06-30

Abstract

This research is motivated by the low level of *Goi* mastery of 11th grade of SMA N 4 Pariaman students. The aim of this research is to find is matching words with pictures are effected on *Goi* mastery of 11th students in SMA N 4 Pariaman. The type of research is quantitative research. The sample of this research are 15 students of XI IPA 1 as control class and 15 students of XI IPA 2 as experiment class. while the population in this study was 164 consisting of 5 classes. Sampling technique of the research is purposive sampling and the data are posttest result of experiment class and control class. The instrument used to collect the data is multiple choice objective test. Based on the results of the t-test with a significant level of 0.05, it was obtained that $t_{hitung} > t_{tabel}$ was $2.2 > 1.70$. So, it can be concluded that there is a significant effect of matching words with picture on *Goi* mastery students of SMA Negeri 4 Pariaman.

Key Words:

Mastery, Goi, Match Word

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang diajarkan di SMA di Indonesia. Tujuan dari pembelajaran bahasa Jepang itu sendiri adalah agar siswa mampu terampil dalam berbahasa Jepang. Yuriko (dalam Dahidi dan Sudjianto, 2009:97) menyebutkan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan.

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang unik dan memiliki banyak perbedaan dengan bahasa Indonesia. Salah satu perbedaan tersebut dapat dilihat dari unsur kosakatanya. Kosakata bahasa Indonesia sangat berbeda dengan kosakata bahasa Jepang. Dalam bahasa Jepang kosakata disebut dengan *Goi*. Peralola (2019) menyebutkan bahwa dalam mempelajari suatu bahasa, ada beberapa unsur-unsur penting dalam kebahasaan yang harus dikuasai oleh pembelajar. Diantaranya adalah huruf, kosakata, tata bunyi, dan struktur kalimat. Salah satu unsur yang penting adalah kosakata. Kosakata (*Goi*) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang penguasaan dan kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang. Sesuai dengan pendapat ahli, kosakata merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun tulisan (Dahidi, 2009: 97).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SMA Negeri 4 Pariaman, dilihat dari nilai ulangan harian, sebagian nilai siswa berada di bawah rata-rata kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 78, siswa kelas XI belum menguasai *goi* dengan tepat, kemampuan siswa pada aspek penguasaan *goi* masih kurang. Penyebabnya adalah kurangnya minat siswa dalam mempelajari *goi*, dan *goi* yang sudah dipelajari sebelumnya sudah lupa.

Berdasarkan penjabaran di atas, kurangnya minat siswa menjadi permasalahanlemahnya kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa. Saraswati (2015) mengatakan permasalahan tersebut dapat diatasi dengan penguasaan teknik pembelajaran yang tepat. Teknik adalah cara kongkret yang dipakai saat proses pembelajaran berlangsung (Suyatno, 2004:15). Permainan sebagai teknik pembelajaran digunakan untuk menghilangkan rasa bosan dan memberikan motivasi kepada siswa. Untuk meningkatkan kemampuan tersebut diperlukan permainan yang dapat melatih kosakata bahasa Jepang yang baru diajarkan maupun yang sudah diajarkan sebelumnya. Haq (2019), menggunakan *karuta* sebagai permainan untuk meningkatkan kosakata bahasa Jepang siswa. Selain itu permainan mencocokkan kata dan gambar juga dapat digunakan. Keunggulan permainan mencocokkan kata dan gambar yaitu waktu yang dibutuhkan untuk bermain singkat, tingkat keberhasilan cukup tinggi bila dilakukan dengan serius dan partisipatif.

Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat penelitian mengenai permainan mencocokkan kata dan gambar yang dilakukan oleh Susanti (2015) yang berjudul Efektivitas Teknik Permainan Mencocokkan Kata Dan Gambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis (Studi Eksperimen Semu Terhadap Siswa Kelas XI SMA Plus Pariwisata Tahun Ajaran 2006/2007. Berdasarkan hasil penelitian tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, diperoleh rata-rata *pretest* 14.31 dan rata-rata *posttest* 18.75 maka selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* adalah 4.44. Dalam penelitian ini diperoleh t_{hitung} sebesar 7.77 dan taraf signifikansi yang digunakan adalah taraf signifikansi 99.9% dengan d.b 15 diperoleh t_{tabel} sebesar 3.73, ini berarti bahwa hipotesis yang penulis ajukan dapat diterima. Maka dapat diasumsikan bahwa teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dapat mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata dan berdasarkan angket yang

telah diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa permainan mencocokkan kata dan gambar ternyata dapat meningkatkan motivasi dan suasana partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Mencocokkan Kata Dengan Gambar Terhadap Penguasaan *Goi* Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Pariaman”.

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan permainan mencocokkan kata dan gambar efektif atau tidak dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Yulia (2020:38) mengemukakan bahwa suatu penelitian dikatakan kuantitatif karena data yang diolah berupa angka. Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang datanya berupa angka-angka yang diolah dengan menggunakan metode statistic

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen. Menurut Sugiyono (2014:72) metode eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dengan rancangan penelitian yang digunakan yaitu *quasi eksperimen* (eksperimen semu) . Menurut Sugiyono (2015:114) eksperimen semu merupakan penelitian yang mendekati eksperimen sungguhan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain dan menguji hipotesis hubungan sebab-akibat. Desain penelitian ini yaitu *posttest only control group design*. Desain ini dipilih karena kemampuan siswa yang akan dijadikan sampel penelitian hampir sama, sama-sama belum mempelajari kosakata bab 21 dan bab 22 pada buku pelajaran bahasa Jepang “*さくら*” 2 yang akan diteliti sehingga dirasa tidak perlu untuk melakukan *pre-test*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI yang belajar bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Pariaman tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 164 orang terdiri dari 5 kelas. Sugiyono (2015:80) menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 2 sebagai kelas eksperimen dan XI IPA 1 sebagai kelas kontrol sebanyak 30 orang siswa. Pengambilan sampel tersebut karena jadwal pengajaran bahasa Jepang terdapat pada hari dan jam yang berdekatan. Teknik penarikan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* ini biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan, misalnya alasan keterbatasan waktu, tenaga, dan dana sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh (Arikunto, 2016:183).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes. Menurut Sutedi (2011:157) tes merupakan alat ukur yang bisa digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu. Tes dalam penelitian ini adalah pilihan ganda. Tes ini digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengingat dan memahami *goi* yang telah dipelajari.

Analisis butir soal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis tingkat kesukaran dan analisis daya pembeda. Menurut Oller (dalam Abdurrahman dan Ratna, 2003: 227) tingkat kesukaran adalah pernyataan mengenai seberapa mudah atau sukarnya sebuah butir soal bagi tes yang sedang diukur. Soal yang baik adalah soal yang memiliki tingkat kesukaran yang cukup, tidak terlalu sukar dan tidak juga terlalu mudah. Berdasarkan analisis butir soal pada uji coba diperoleh hasil tingkat kesukaran mudah terdapat 10 butir soal, tingkat kesukaran sedang terdapat 8 butir soal dan tingkat kesukaran sukar terdapat 1 butir soal. Analisis daya pembeda merupakan kemampuan butir tes untuk membedakan peserta tes yang mampu dan kurang mampu dalam menjawab pertanyaan tes atau mengerjakan tugas tes dengan benar. Berdasarkan analisis butir soal pada soal uji coba diperoleh hasil daya pembeda mudah terdapat 14 butir soal dan daya pembeda sedang terdapat 6 butir soal.

Menurut Sugiyono (2016:173) instrumen yang dikatakan reliabel adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Sebuah tes dikatakan memiliki tingkat keterandalan yang tinggi kalau tes tersebut hasilnya sama apabila diujikan lebih dari satu kali pada tes yang sama. Berdasarkan hasil perhitungan uji coba diperoleh hasil 0,75 yang berarti reliabilitas dinyatakan kuat.

Uji persyaratan analisis pada penelitian ini yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Tujuan diadakan uji normalitas yaitu untuk mengetahui apakah data dari kelompok sampel terdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas data kelas kontrol diperoleh nilai $L_0 = 0,125$ pada signifikan 0,05 dan $L_t = 0,213$, karena $L_0 < L_t$ ($0,125 < 0,213$), maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal. Sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai $L_0 = 0,128$ pada signifikan 0,05 dan $L_t = 0,213$, karena $L_0 < L_t$ ($0,128 < 0,213$) maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas data tabel berdistribusi F signifikan (f_{tabel}) adalah 1,96 dan F_{hitung} 1,10. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,10 < 1,96$), maka dapat disimpulkan bahwa varian data homogen.

Data yang diolah dalam penelitian ini adalah data dari nilai tes akhir (*post-test*). Setelah data diperoleh langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis data adalah sebagai berikut. Pertama, menentukan nilai rata-rata kemampuan penguasaan kosakata siswa SMA Negeri 4 Pariaman. Kedua, mencari simpangan baku. Ketiga, membuat distribusi frekuensi. Keempat, membuat bagan distribusi. Kelima, mengkonversikan nilai penguasaan kosakata siswa ke KKM sekolah. Keenam, mengklasifikasikan data berdasarkan indikator. Ketujuh, melakukan uji hipotesis. Kedelapan, melakukan hipotesis. Kesembilan, membuat pembahasan terkait analisis data dan membuat kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data pada penelitian ini yaitu data yang diperoleh dari hasil tes penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Soal tes yang digunakan berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Tes penguasaan kosakata diikuti sebanyak 15 orang siswa kelas kontrol dan 15 orang siswa kelas eksperimen. Setelah melakukan pemeriksaan jawaban tes, selanjutnya memberi skor, dan mengubah skor menjadi nilai. Tahap selanjutnya melakukan perhitungan nilai maksimal, nilai minimal, simpangan baku, mean, median, dan modus pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, Modus Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas Kontrol	Hasil Perhitungan	Kelas Eksperimen
90	Nilai Max	100
40	Nilai Min	60
14.45	Simpangan Baku	13.75
68.67	Mean	80
70	Median	80
60	Modus	60,65,80,85,90,dan 100

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai max kelas kontrol 90 sedangkan kelas eksperimen 100, nilai min kelas kontrol 40 sedangkan kelas eksperimen 60, simpangan baku kelas kontrol 14,45 sedangkan kelas eksperimen 13,75, mean kelas kontrol 68,67 sedangkan kelas eksperimen 80, median kelas kontrol 70 sedangkan kelas eksperimen 80, modus kelas kontrol 60 sedangkan kelas eksperimen 60, 65, 80, 85, 90 dan 100, dan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu 80 sedangkan nilai rata-rata kontrol 68,67

Berdasarkan hasil analisis, diketahui permainan mencocokkan kata dengan gambar berpengaruh terhadap hasil belajar *goi* siswa kelas XI SMAN 4 Pariaman. Hal tersebut terlihat dari perbedaan nilai yang peroleh siswa kelas kontrol dan siswa kelas eksperimen yang terdapat pada semua indikator. Pada indikator 1 (siswa mampu mengidentifikasi kosakata sesuai dengan gambar maupun sebaliknya) pada materi uchi ni terebi ga arimasuka, maria-san no heya setelah melakukan pemeriksaan jawaban hasil tes, selanjutnya memberi skor, dan merubah skor menjadi nilai. Tahap selanjutnya melakukan perhitungan nilai max, nilai min, simpangan baku, mean, median, modus kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk indikator 1 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, Modus, Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Untuk Indikator 1

Kelas Kontrol	Perhitungan	Kelas Eksperimen
100	Nilai Max	100
50	Nilai Min	40
15.213	Simpangan Baku	20.307
82	Mean	84.67
90	Median	90
90	Modus	100

Berdasarkan tabel diatas, diketahui untuk indikator 1 pada kelas kontrol nilai max 100, nilai min 50, simpangan baku 15,213, mean 82, median 90, modus 90 sedangkan pada kelas eksperimen diketahui nilai max 100, nilai min 40, simpangan baku 20,307, mean 84,67, median 90, modus 100. Hal ini dikarenakan permainan mencocokkan kata dengan gambar dapat membantu siswa dalam mengingat kosakata, dan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar. Aktivitas tersebut terlihat ketika pembelajaran berlangsung, siswa terlihat senang melakukan permainan secara berkelompok dan mengingat kembali hal yang berkaitan dengan kategori yang diucapkan oleh peneliti. Menurut Dryden dan Vos, 2000 (dalam Darmansyah, 2010:11) belajar akan efektif bila proses pembelajaran dilaksanakan dengan suasana yang menyenangkan (*joyfull learning*). Ada beberapa hal yang mendukung efektivitas hasil belajar siswa diantaranya siswa belajar dalam kondisi senang, guru menggunakan berbagai variasi metode dan teknik, menggunakan media belajar menarik dan menantang, penyesuaian dengan konteks, pola induktif dan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran. Permainan dalam pembelajaran sangat membantu dalam membuat suasana belajar yang menyenangkan. Caranya dapat secara integratif atau secara khusus diberikan dalam sela atau jeda dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, pada indikator 2 (siswa mampu menentukan kosakata bahasa Jepang sesuai arti) pada materi *uchi ni terebi ga arimasuka, maria-san no heya* setelah melakukan pemeriksaan jawaban hasil tes, selanjutnya memberi skor, dan mengubah skor menjadi nilai. Tahap selanjutnya melakukan perhitungan nilai max, nilai min, simpangan baku, mean, median, modus kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk indikator 2 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, Modus Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Untuk Indikator 2

Kelas Kontrol	Perhitungan	Kelas Eksperimen
80	Nilai Max	100
30	Nilai Min	30
16.417	Simpangan Baku	16.987
55.33	Mean	72
60	Median	70
60	Modus	70

Berdasarkan tabel diatas, diketahui pada kelas kontrol nilai max 90, nilai min 30, simpangan baku 16,417, mean 55,33, median 60, modus 60, sedangkan pada kelas eksperimen nilai max 100, nilai min 30, simpangan baku 16,987, mean 72, median 70, modus 70. Dapat dilihat permainan dapat meningkatkan penguasaan *goi*.

Hal ini sejajar dengan pendapat Mujib dan Nailur (2011: 25) yaitu permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap individu. Selain itu permainan merupakan sarana yang efektif dan efisien serta penting untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif, dan membesarkan setiap pribadi. Permainan perlu diberikan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengurangi rasa bosan dan menumbuhkan motivasi siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Jika ditinjau dari kedua indikator baik dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen, indikator 1 (siswa mampu mengidentifikasi kosakata sesuai gambar maupun sebaliknya) dan indikator 2 (siswa mampu menentukan kosakata bahasa Jepang sesuai arti) terjadi peningkatan penguasaan *goi* yang signifikan, hal ini disebabkan karena tingkat kesukaran dan daya pembeda yang terdapat pada butir-butir soal indikator 1 dan 2 banyak yang lemah dan siswa memahami permainan mencocokkan kata dan gambar sehingga siswa tersebut hafal kosakata yang mereka pelajari.

Menurut Hesriani (2018: 5) menyatakan bahwa keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru untuk mengembangkan teknik-teknik pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya tujuan pengembangan teknik pembelajaran yang tepat yaitu agar terciptanya suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal.

Berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh kelas kontrol 68,67 dibandingkan dengan kelas eksperimen yang memperoleh rata-rata 80, menunjukkan bahwa permainan mencocokkan kata dengan gambar berpengaruh terhadap pembelajaran *goi* siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang dilakukan pada bab IV, dapat disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, penguasaan kosakata siswa kelas eksperimen berada di atas KKM dengan rata-rata sebesar 80 dengan standar deviasi 13,75, sedangkan kelas kontrol berada di bawah KKM dengan rata-rata sebesar 68,67 dengan standar deviasi 14,45.

Kedua, penguasaan kosakata menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dengan gambar berpengaruh untuk indikator 1 dan 2. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata indikator 1 kelas kontrol 82 sedangkan kelas eksperimen 84,67, indikator 2 kelas kontrol 55.33 sedangkan kelas eksperimen 72. Berdasarkan nilai per indikator dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat signifikan dibandingkan kelas kontrol.

Ketiga, berdasarkan hasil uji hipotesis (uji-t), dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan dari penggunaan teknik permainan mencocokkan kata dengan gambar terhadap penguasaan kosakata siswa SMA karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,2 > 1,70$).

REFERENSI

- Abdurrahman dan Ellya Ratna. 2003. *Evaluasi dan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Padang: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNP.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmansyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haq, M. (2019). Hiragana Goi Karuta sebagai Media Pembelajaran Kosakata Dasar Bahasa Jepang.
- Hesriani, Jufri dan Yani. 2018. *Efektivitas Metode Somatis Auditori Visual Intelektual (SAVI) Terhadap Kemampuan Goi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Padang Panjang*. Jurnal Omiyage. Volume 1 (No) 1. Padang Universitas Negeri Padang.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pertalola, Mareta dan Nova Yulia. 2019. “Efektivitas Media Lagu Bahasa Jepang Terhadap Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang”. *Omiyage*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Saraswati, Anggi Mutiara. 2015. “Efektivitas Permainan Kata Berkait Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Siswa MAN 1 Magelang”. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.

- Sudjianto, dan Ahmad Dahidi. 2009. *Pengantar Linguisitik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti. 2007. “Efektivitas Teknik Permainan Mencocokkan Kata Dan Gambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis”. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sutedi, Dedi. 2011. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang (Edisi Revisi)*. Bandung: Humaniora.
- Suyatno. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC.
- Yulia, Nova. 2020. *Students’ Mastery On Writing Kanji At Japanese language Education Study Program Of UNP*. *Jurnal Kata: Penelitian Tentang Ilmu Bahasa dan Sastra*. p. 35-43.