



TEKNIK SCRAMBEL DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG MAHASISWA AKPAR BSI BANDUNG

Willma Fauzzia

Akademi Pariwisata BSI Bandung

Email: willmafauzzia@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2019

Disetujui Maret 2019

Dipublikasikan Maret 2019

Keywords:

teknik Scrambel,
penguasaan kosakata,
efektivitas

Abstract

At present there are many teaching techniques derived from games which are then applied in the field of teaching, one of which is the Scrambel technique. Through this game the students compete to compile the vocabulary of the letters that have been randomized. This study uses a type of quasi-experimental research. The research design used in this study was "One Groups Pretest-Posttest Design", namely the design of the study that had a pretest before being treated and posttest after being treated. But after using the Scrambel technique in the experimental class, the post test results were different. Based on the results of t-paired calculations obtained data results from t arithmetic = 0.002. Whereas for sig. t paired for N = 13 and degrees of freedom (db) N-1 = 12 is 0.05. That means that the results of t count are smaller than sig. t paired. Based on the results of these data, it can be concluded that the Scrambel technique is proven to improve mastery of Japanese vocabulary in 5th semester students of BSI Akpar Bandung. From these results it can be seen that the Scrambel technique can improve mastery of Japanese vocabulary so that it can be used as an alternative to vocabulary learning.

Abstrak

Saat ini banyak sekali teknik-teknik mengajar yang berasal dari permainan-permainan yang kemudian diterapkan dalam bidang pengajaran, salah satunya yaitu teknik Scrambel. Melalui permainan ini para mahasiswa berlomba untuk menyusun kosakata dari huruf-huruf yang telah diacak susunannya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah "One Groups Pretest-Posttest Design", yaitu desain penelitian yang terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Tetapi setelah menggunakan teknik Scrambel pada kelas eksperimen, hasil post test menjadi berbeda. Berdasarkan hasil perhitungan t-paired diperoleh data hasil dari t hitung = 0,002. Sedangkan untuk sig. t paired untuk N = 13 dan derajat kebebasan (db) N-1 = 12 adalah 0,05. Hal itu berarti bahwa hasil dari t hitung lebih kecil daripada sig. t paired. Berdasarkan hasil data tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknik Scrambel terbukti dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang mahasiswa semester 5 Akpar BSI Bandung. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa teknik Scrambel dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang sehingga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran kosakata.

© 2019 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung B4 Lantai 1 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: ljsda_nurjaleka@mail.unnes.ac.id

ISSN 2252-6250

PENDAHULUAN

Ketika mempelajari bahasa asing, yang pertama dipelajari oleh pembelajar adalah kosakata. Penggunaan kosakata memiliki peranan penting ketika seseorang belajar suatu bahasa, dan akan mempengaruhi keterampilan berbahasa seseorang. Sulitnya menghafal kosakata bahasa asing sudah merupakan masalah umum yang dapat ditemui dalam mempelajari bahasa asing. Sebagai pendidik tentunya kita harus menemukan cara untuk dapat melakukan pengajaran yang mudah dipahami oleh mahasiswa.

Kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa (Tarigan, 1989:2).

Berdasarkan pernyataan di atas kosakata merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa, hal ini senada dengan pendapat Hardhono dalam Rahayu (2007:26) bahwa dari semua aspek dasar bahasa asing yang harus dikuasai siswa dalam proses belajar, aspek kosakata dianggap yang paling penting karena tanpa penguasaannya tidak mungkin orang bisa menggunakan bahasa asing.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat penguasaan kosakata sangatlah luas terutama untuk berkomunikasi. Semakin kaya penguasaan kosakata siswa maka semakin mudah pula siswa tersebut dalam menyampaikan pendapat atau gagasannya baik dalam bentuk lisan ataupun tulisan.

Salah satu pengajaran bahasa asing yang ada di Indonesia adalah bahasa Jepang. Tujuan yang terkandung dalam pengajaran bahasa Jepang pada umumnya adalah agar mahasiswa mampu menyimak, berbicara, membaca dan menulis dalam bahasa Jepang dengan baik dan benar. Salah satu faktor yang membuat seseorang terampil dalam berbahasa adalah menguasai banyak kosakata. Sehingga semakin kaya kosakata yang dimiliki seseorang maka semakin besar pula kemampuan berbahasanya. Pernyataan tersebut diperkuat oleh pendapat Yamauchi dalam Yuliani (2017) yang mengatakan bahwa:

....もちろん知っている語彙数は多ければ多いほどコミュニケーションを図る上では良いのであると述べた..

(...mochiron shitteiru goikazu wa ookereba ooi hodo komyunikeeshon o hakaru ue dewa yoino

dearu tonobeta). ...tentu bahwa semakin banyak jumlah kosakata yang diketahui, maka semakin baik pula keterampilan dalam berkomunikasi. Untuk mencapai tujuan tersebut, peranan pengajar sangatlah penting.

Di dalam proses belajar mengajar, pengajar harus memiliki strategi, agar mahasiswa dapat belajar secara efektif dan efisien, sehingga tujuan pengajaran yang diharapkan dapat tercapai. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah pengajar harus menguasai teknik-teknik penyajian, atau biasanya disebut teknik mengajar.

Kemampuan pengajar sangat menentukan dalam memilih teknik mengajar yang akan digunakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Bila pengajar mempunyai keterbatasan pengetahuan dan penguasaan tentang disiplin ilmu maupun cara mengajar yang baik, tentu ia akan berkebutakan dengan teknik yang sama atau tidak berkembang dan tanpa variasi. Dengan demikian, pembelajaran akan terkesan monoton dan membosankan. Setiap teknik mempunyai kekurangan dan kelebihan. Pengajar perlu mengkaji teknik mengajar yang sesuai dan memilih strategi-strategi yang memberikan peluang paling banyak bagi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran atau kompetensi tertentu.

Saat ini banyak sekali teknik-teknik mengajar yang berasal dari permainan-permainan yang kemudian diterapkan dalam bidang pengajaran, salah satunya yaitu teknik *Scrambel*. Permainan pendidikan dan simulasi yang berorientasikan pada masalah memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang merangsang minat dan realistik siswa. (Tim Pengembang MKDK Kurikulum dan Pembelajaran, 2002:68). Penyajian permainan yang baik dalam kegiatan pembelajaran akan menarik minat para siswa, sehingga menimbulkan suasana yang menyenangkan tanpa menimbulkan kelelahan, dengan menerapkan suatu teknik permainan yang sesuai dengan situasi dan kondisi, baik tempat, waktu maupun sarannya. Penyajian teknik permainan ini akan mencapai tujuan pembelajaran secara tepat guna dan berhasil.

Istilah *Scrambel* dipinjam dari kata bahasa Inggris yaitu "scramble" yang berarti "perebutan, pertarungan, perjuangan". (Harjasujana dan Mulyati, 1996:221). Selanjutnya, teknik ini digunakan untuk jenis permainan anak-anak. Dalam permainan ini, anak-anak berlomba untuk menyusun kosakata dari huruf-huruf yang telah

diacak susunannya. Permainan ini dapat melatih anak-anak untuk aktif serta dapat meningkatkan dan mengembangkan wawasan pemilikan kosakata mereka.

Melalui permainan ini para mahasiswa berlomba untuk menyusun kosakata dari huruf-huruf yang telah diacak susunannya. Permainan ini dapat melatih para mahasiswa untuk aktif menemukan kosakata yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Selama ini, metode pengajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional yaitu dengan metode ceramah. Oleh karena itulah untuk membuat kegiatan belajar mengajar menjadi hidup dan menarik, serta untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang mahasiswa, maka peneliti mencoba menerapkan pembelajaran bahasa Jepang menggunakan teknik *Scrambel*.

Dalam pengajaran bahasa, teknik ini mempunyai potensi yang sangat besar dalam mengaktifkan mahasiswa dalam memahami bahasa asing yang dipelajarinya. Ditunjang dengan situasi kelas yang sangat mendukung dan menyenangkan yang akan membuat siswa secara aktif mempelajari bahasa dengan memanfaatkan semua kreatifitas mereka.

Penulis sebagai pengajar bahasa Jepang di AKPAR BSI Bandung mempunyai keinginan untuk lebih meningkatkan kualitas pengajaran bahasa Jepang. Salah satunya yaitu dengan mencoba menggunakan teknik pengajaran yang bervariasi. Penggunaan teknik pengajaran yang tepat, akan menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran akan tercapai seperti yang sudah direncanakan.

Adapun penelitian terdahulu tentang teknik *Scrambel* dilakukan oleh Miranti (2001) yang lebih menitik beratkan kepada pembelajaran wacana deskripsi dengan judul skripsi “Teknik *Scrambel* dalam Pembelajaran Wacana Deskripsi”. Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah adanya peningkatan nilai pada siswa setelah menggunakan teknik *Scrambel*. Sedangkan penelitian Rahayu (2007) dengan judul “Efektivitas Teknik *Scrambel* dalam meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis” (Studi Eksperimen Semu terhadap Siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri I Cicalengka Tahun Ajaran 2006/2007). Setelah menggunakan teknik *Scrambel* hasilnya menjadi lebih meningkat.

Beberapa peneliti pendahulu menggunakan teknik *Scrambel* dalam pengajaran bahasa asing

kepada siswa yang sedang mempelajari bahasa sasaran sesuai dengan jurusan yang mereka ambil. Penulis tertarik untuk mengujicobakan teknik *Scrambel* dalam pembelajaran bahasa Jepang bagi pembelajar pemula pada mahasiswa AKPAR BSI Bandung yang mengambil mata kuliah bahasa Jepang. Dalam hal ini, penulis ingin membuktikan, apakah dalam penelitian ini hasilnya sama efektifnya seperti peneliti terdahulu. Selain itu, apakah penggunaan metode ini memiliki pengaruh dalam meningkatkan penguasaan kosakata yang sangat diperlukan dalam memahami bahasa Jepang.

Berdasarkan temuan beberapa peneliti di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai Teknik *Scrambel* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Mahasiswa Akpar BSI Bandung. Subjek dari penelitian ini adalah satu kelompok subjek yang memiliki kemampuan bahasa Jepang yang sama, yang diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik *Scrambel*. Oleh karena itu, target yang ingin peneliti buktikan di dalam penelitian ini adalah pengaruh dari penggunaan teknik *Scrambel* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Dalam penelitian ini, teknik *Scrambel* diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Penerapan teknik *Scrambel* dalam penelitian ini, bertujuan untuk: (1) Untuk mengetahui tingkat kemampuan mahasiswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang sebelum dan sesudah belajar menggunakan teknik *Scrambel*. (2) Untuk mengetahui tingkat kemampuan mahasiswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang sesudah belajar menggunakan teknik *Scrambel* (3) Mengetahui pengaruh teknik *Scrambel* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “One Groups Pretest-Posttest Design”, yaitu desain penelitian yang terdapat pre-test sebelum diberi perlakuan dan post-test setelah diberi perlakuan. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2001: 64). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Akpar BSI Bandung berjumlah 89 orang. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 5 sebanyak 13 siswa. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini

menggunakan tes. Sedangkan uji reliabilitasnya menggunakan rumus KR 20 (Arikunto, 2013: 230). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus uji *paired sample t-test*. (Sutedi, 2011:231)

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh pada hasil belajar siswa tentang penguasaan kosakata bahasa Jepang setelah menggunakan teknik *Scrambel*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan teknik *Scrambel* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata

Penulis telah melakukan uji coba teknik *Scrambel* sebagai teknik pembelajaran kosakata bahasa Jepang sebanyak tiga kali, yakni tanggal 3 Oktober 2018, 10 Oktober 2018, dan 17 Oktober 2018. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 3 Oktober 2018, dengan tujuan mengajarkan 17 kosakata bahasa Jepang, yaitu tanggal 1-10 yaitu ついたち (tsuitachi), ふつか (futsuka), みっか (mikka), よっか (yokka), いつか (itsuka), むいか (muika), なのか (nanoka), ようか (youka), ここのか (kokonoka), とおか (tooka) dan nama-nama hari dalam bahasa Jepang yaitu げつようび (getsuyoubi), かようび (kayoubi), すいようび (suiyoubi), もくようび (mokuyoubi), きんようび (kinyoubi), どようび (doyoubi). Langkah-langkah yang dilakukan yaitu: (1) Pengajar membagi mahasiswa dalam empat kelompok. Masing-masing kelompok berjumlah tiga orang; (2) Pengajar menjelaskan aturan permainan; (3) Setiap kelompok mendapatkan satu buah kertas yang masing-masing berisi 10 buah kata yang telah diacak susunannya; (4) Pengajar meletakkan kertas tersebut di tengah kelompok; (5) Mahasiswa harus menyusun kata-kata tersebut dalam waktu ± 2 menit; (6) Perwakilan mahasiswa dari tiap kelompok menyusun huruf-huruf acak tersebut menjadi kosakata di papan tulis; (7) Pengajar mengawasi agar tidak terjadi kecurangan; (8) Kelompok yang paling cepat dan paling banyak berhasil menyusun huruf-huruf acak tersebut adalah pemenangnya. Dengan langkah-langkah pembelajaran yang sama dengan sebelumnya, pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober 2018, dengan tujuan untuk mengajarkan 15 kosakata tentang kampus dalam bahasa Jepang yaitu だいがく (daigaku), こうちょうしつ (kouchoushitsu), しよくいんしつ (shokuinshitsu), としよしつ (toshoshitsu), じむしつ (jimushitsu),

たいいくかん (taiikukan), ほけんしつ (hokenshitsu), カンティン (kantin), トイレ (toire), がくせい (gakusei), せんせい (sensei), こはい (kohai), せんぱい (senpai), ほん (hon), かばん (kaban). Dan pada pertemuan ketiga yang dilaksanakan pada tanggal 17 Oktober 2018, 14 kosakata tentang keterangan waktu dalam bahasa Jepang yaitu おととい (ototoi), きのう (kinou), せんしゅう (senshuu), せんげつ (sengetsu), きょねん (kyonen), きょう (kyou), こんしゅう (konshuu), こんげつ (kongetsu), ことし (kotoshi), あした (ashita), らいしゅう (raishuu), らいげつ (raigetsu), らいねん (rainen), あさって (asatte). Selanjutnya untuk mengetahui pengaruh teknik *Scrambel* dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang mahasiswa, khususnya, peneliti melakukan uji soal pre-test pada tanggal 1 Oktober 2018 dan post-test pada tanggal 25 Oktober 2018, diperoleh hasil seperti yang tertera pada tabel di bawah ini.

No	Pre-test	Post-test
1	50	80
2	40	70
3	45	55
4	50	55
5	45	70
6	55	85
7	70	70
8	50	65
9	60	70
10	55	85
11	65	60
12	50	65
13	75	85

Tabel 1 Hasil pre-test dan post-test

Tabel diatas menunjukkan nilai pre-test dan post-test. Dari hasil analisis data diperoleh nilai 54,61 untuk nilai rata-rata hasil pre-test dan 67,69 untuk nilai rata-rata hasil post-test. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan teknik *Scrambel*, hasil dari data tersebut kemudian diolah dengan cara membandingkan hasil nilai pre-test dan post-test

tersebut dan dimasukkan kedalam rumus uji *paired sample t-test*. Berdasarkan hasil perhitungan *t-paired* diperoleh data hasil dari t hitung = 0,002. Sedangkan untuk sig. t paired untuk $N = 13$ dan derajat kebebasan (db) $N-1 = 12$ adalah 0,05. Menurut pedoman pengambilan keputusan uji *paired sample t-test*, jika nilai probabilitas atau Sig. (2 tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dari data pre-test dan post-test. Sedangkan jika, jika nilai probabilitas atau Sig. (2 tailed) $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dari data pre-test dan post-test. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa nilai Sig. (2 tailed) $0,002 < 0,05$, karena nilai Sig. (2 tailed) $0,002$ lebih kecil $0,05$ maka hal ini dapat disimpulkan bahwa teknik *Scrambel* terbukti dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang mahasiswa semester 5 Akpar BSI Bandung.

Pembelajaran menggunakan teknik *Scrambel* dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami bahasa Jepang. Semakin banyak kosakata yang mereka kuasai akan memudahkan mereka dalam memahami bahasa Jepang. Pengajar sebagai instruktur, sangat berperan penting terhadap berhasil tidaknya dalam pengajaran menggunakan teknik ini. Dengan instruksi yang jelas, akan memudahkan mahasiswa dalam mengikuti pelajaran. Penggunaan teknik *Scrambel* sangat membantu mereka dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Mahasiswa tidak mengalami kesulitan yang berarti dalam mengikuti perkuliahan dengan menggunakan teknik *Scrambel*. Teknik *Scrambel* menjadikan mereka aktif dalam mempelajari bahasa Jepang. Untuk para pengajar, teknik *Scrambel* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pengajaran bahasa Jepang.

2. Kelebihan dan Kelemahan Teknik *Scrambel* sebagai Teknik Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

1. Kelebihan Teknik *Scrambel*

Menurut Rahayu (2007:33) kelebihan teknik *Scrambel* adalah sebagai berikut:

- Permainan menumbuhkan kegembiraan dan tidak melelahkan dalam belajar.
- Kompetisi dan rasa ingin menang ada pada para peserta.
- Dapat menggunakan alat-alat yang mudah untuk didapatkan di daerah setempat, murah dan gampang digunakan.
- Ganjaran bagi pemenang dirasakan secara langsung.

- Penilaian bersama oleh pengamat dan pemain.

2. Kekurangan Teknik *Scrambel*

Menurut Rahayu (2007:33) kekurangan teknik *Scrambel* adalah sebagai berikut:

- Kemungkinan timbul perasaan untuk mengalahkan yang lain dan bukan untuk bekerjasama.
- Membutuhkan keterampilan untuk mencari dan mengembangkan alat-alat yang cocok dengan kondisi daerah.
- Dorongan hanya untuk dapat ganjaran dan bukan untuk belajar.
- Kadang-kadang waktu melebihi ketentuan yang telah ditetapkan.

Kekurangan tersebut akan dapat diatasi apabila seorang pengajar dapat melakukan persiapan dengan matang dan mengatur jalannya permainan dengan baik.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa teknik *Scrambel* terbukti dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang mahasiswa semester 5 Akpar BSI Bandung. Hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran kosakata menggunakan teknik *Scrambel*.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk mengetahui tingkat kemampuan mahasiswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang sebelum dan sesudah belajar menggunakan teknik *Scrambel*. (2) Untuk mengetahui tingkat kemampuan mahasiswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang sesudah belajar menggunakan teknik *Scrambel*. (3) Mengetahui pengaruh teknik *Scrambel* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang mahasiswa. Hal tersebut dapat terjawab dengan analisis data yang telah diuraikan sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Danasasmita, Wawan. (2009). *Media Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fiktiany, M.M. (2007). *Efektivitas Permainan Acak Huruf Dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Prancis di SMKN 3 Bandung (Penelitian Eksperimen Terhadap Mahasiswa Kelas II SMKN 3 Bandung*

- Tahun Ajaran 2006/2007*). FPBS UPI Bandung: Tidak Diterbitkan
- Gunadi. (2004). *Analisis Materi Kelas Kata Nomina Futsū Meishi yang Terdapat Dalam Buku Minna no Nihongo I dan II (Studi Analisis Terhadap Materi Pembelajaran Futsū Meishi Untuk diajarkan Dalam Multi Media Interaktif)*. FPBS UPI Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Harjasujana & Mulyati. (1996). *Membaca 2*. FPBS UPI Bandung.
- Ogawa, Y. (1982). *日本語教育辞典*. Tokyo: Taishukanshoken
- Mariska. (2007). *Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Dengan Menggunakan Teknik Permainan Whatchamacallit*. Bandung: Tidak Diterbitkan. FPBS UPI Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Matsumura, A. Yamaguchi, A. dan Wada, T. (1988). *国語辞典*. Tokyo: Obunsha.
- Pateda, M (1995). *Kosakata dan Pengajarannya*. Flores: Nusa Indah
- Rahayu, Y. (2007). *Efektivitas Teknik Scrambel Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis (Studi Eksperimen Terhadap Mahasiswa Kelas 2 SMAN 1 Cicalengka)*. FPBS UPI Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Riyanto, Y. (2001). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Penerbit SIC.
- Tarigan, H.G. (1989). *Pengajaran Kosakata*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tim Pengembang MKDK Kurikulum dan Pembelajaran. (2002). *Kurikulum Pembelajaran*. FIP UPI Bandung.
- Usman, A. dan Setiawati, S. (1993). *Pengoptimalan Kelas*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yuliani, Siti. dkk. (2017). *Efektivitas Word Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Xi Sma N 7 Semarang*. diakses dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chie/issue/view/1221> pada tanggal 1 Maret 2019