

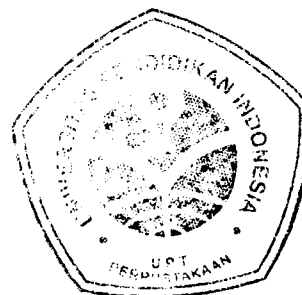
PENGARUH TEKNIK *HIDDEN OBJECTS GAME* TERHADAP PEMBELAJARAN
KOSAKATA *MEISHI* BAHASA JEPANG DI SMAN 26 BANDUNG
(Studi Kasus Terhadap Siswa Ekstrakurikuler Bahasa Jepang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang



Oleh :
Sekar Padma Hapsari Vardaya
0705971



JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2011



PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul *PENGARUH TEKNIK HIDDEN OBJECTS GAME TERHADAP PEMBELAJARAN KOSAKATA MEISHI BAHASA JEPANG DI SMAN 26 BANDUNG* ini sepenuhnya karya saya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2011

Yang membuat pernyataan,

METERAI
TEMPEL
PAJAK MERRAVALUASI
TGL 20

8E7AEAEF386091187

ENAM RIBU RUPAH



[Handwritten Signature]
5000 DJP

Sesuai peraturan perpajakan yang berlaku

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGARUH PEMBELAJARAN KOSAKATA MEISHI BAHASA JEPANG MENGGUNAKAN TEKNIK *HIDDEN OBJECTS GAME* (STUDI KASUS TERHADAP SISWA EKSTRAKURIKULER BAHASA JEPANG DI SMAN 26 BANDUNG)

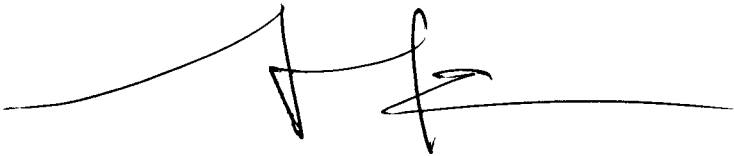
Nama : Sekar Padma Hapsari Vardaya

NIM : 0705971

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Wawan Danasasmita, M.Ed

NIP.195201281982031002



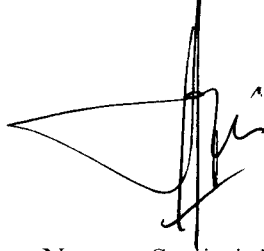
Linna Meilia R, M.Pd

NIP. 198005072008012010

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang

FPBS UPI



Dra. Neneng Sutjiati, M.Hum

NIP.196011081986012001

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul : PENGARUH TEKNIK *HIDDEN OBJECTS GAME* TERHADAP PEMBELAJARAN KOSAKATA *MEISHI* BAHASA JEPANG DI SMAN 26 BANDUNG (STUDI KASUS TERHADAP SISWA EKSTRAKURIKULER BAHASA JEPANG)

Nama : Sekar Padma Hapsari Vardaya

NIM : 0705971

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Wawan Danasasmita, M.Ed

NIP.195201281982031002

Linna Meilia R, M.Pd

NIP. 198005072008012010

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang

FPBS UPI

Dra. Neneng Sutjiati, M.Hum

NIP.196011081986012001



バンドン第26国立高等学校における日本語の名詞の Hidden Objects Game の
テクニック学習指導に対する影響
(日本語のクラブの学習者の *Case Study*)

セカル・パドマ・ハプサリ・バルダヤ
〇七〇五九七一

言語というのは人間の間コミュニケーションの一つのことである。人はさまざまな目的のために外国語を学ぶ。言語で一番重要なのは語彙である。外国人のための基本語用例辞典の中で、10点の品詞部類がある。一つは名詞と言うことである。

この研究のテーマは Hidden Objects Game のテクニックで日本語の名詞の学習指導の影響である。本研究の目的は日本語の名詞の語彙能力を上げる、Hidden Objects Game のテクニックの影響を使用前と使用後に、学習者の語彙能力はどうであるを知るためである。それから、Hidden Objects Game のテクニックの影響を使用前と使用後に、学習者が日本語に興味はどうであるを知るためである。本研究で使用される方法は「*pre eksperimen*」あるいは「*quasi eksperimen*」という方法である。実験のデザインは「*one-group pretest-posttest desain*」を使用する。本研究のサンプルは SMAN 26 Bandung の日本語のクラブの学習者で、十五人である。

Pre test の平均点は 60,33、それから Post test の平均点は 95,33 である。Post test の成果から、Pretest の成果に比べれば、post test の平均値は高くなる。。アンケートより、学習者が日本語、語彙指導における Hidden Objects Game のテクニックを使用することに対する反応は積極的だと分かった。かなり多い (80%) 学習者は日本語・語彙指導における Hidden Objects Game のテクニックは日本語の学習時間はよりおもしろくなる。かなり多い (93,33%) の学習者は日本語・語彙指導における Hidden Objects Game のテクニックの使用で語彙を増すために大きい影響が大きい。そのため、日本語・語彙の能力が向上できる。つまり、Hidden Objects Game のテクニックは日本語の名詞の学習指導に対する影響がある。

1. はじめ

言語というのは人間の間コミュニケーションの一つのために用具である。人はさまざまな目的のために外国語を学ぶ。言語で一番重要なのは語彙である。Tarigan (1993: 2) は、言語能力は語彙を覚える力と分かる力だと述べる。日本語の、語彙の能力を、コミュニケーションをしやすいと思う。Sudjianto は、語彙というのは日本語の書き語彙と話す語彙でコミュニケーション能力を向上するために言語学の部分の一つだと言っている。

『外国人のための基本語用例辞典』の中で、10点の品詞部類がある。一つは名詞とすることである。日本語、筆者は名詞の語彙を学習するときに、学習者が困難である。例えば、学習者は名詞の単語を覚えることがよく忘れる。語彙の意味時とも間違えるようになる。その理由、学習者は新しい語彙を覚えられるが、難しくなると思う。学習者は短い期間で、新しい語彙をすぐ覚えが。すぐ忘れる傾向がある。

さて、日本語・語彙指導では、色々なテクニックがあると思う。ゲームはそのテクニックの一つである。ゲームの使い方はたくさんである。

本研究には語彙を学習する、Hidden Objects Game のテクニックを使用させる。状態効果本研究のために、筆者は学習者に30この名詞の語彙をあげた。そのことは学習者に語彙をあげることが優しく覚える。本研究に筆者は名詞の単語の占領を高くするために、Hidden Objects Game のテクニックを実験する。

2. 研究の目的

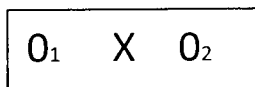
本研究の目的は以下のようである :

1. Hidden Objects Game のテクニックの使用前と使用後に、学習者の語彙能力はどうであるかを知るためである。
2. 日本語の名詞の語彙能力を上げる、Hidden Objects Game のテクニックの使用前と使用後に、学習者の語彙能力に対して影響があるかどうか知るためである。
3. 、Hidden Objects Game のテクニックの影響を使用前と使用後に、学習者が日本語に興味はどうであるを知るためである。

3. 研究の方法

本研究で使用される方法は「*pre eksperimen*」あるいは「*quasi eksperimen*」という方法である。実験のデザインは「*one-group pretest-posttests desain*」を使用する。本研究のサンプルは SMAN 26 Bandung の日本語の部活の学生で、十五人である。

本研究のデザインは次のようである。



O_1 = *Pretest*

X = 待遇

O_2 = *Post test*

そして、研究のデータを収集する：

- テストの分析の公式は下のようである。

1. O_1 と O_2 の平均を計算する。「mean」

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Md = *pre test* 及び *post test* 相違の平均

N = 対象の数

2. $\sum x^2 d$ を計算する。

$$\sum x^2 d = \frac{\sum d^2 (\sum d)^2}{N}$$

$\sum x^2 d$ = 標準偏差と平均の相違

3. t 得点を計算する。

$$t \text{ hitung} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

(Arikunto, 2010:79)

4. 仮説を試す。

- アンケートの分析には次の公式を使用する：

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

データの解釈に用いられる手引は次の通りである：

0 %	いない
1% - 5%	ほとんどいない
6% - 25%	一部いる
26% - 49%	半分以下
50%	半分
51% - 75%	半分以上
76% - 95%	かなり多い
96% - 99%	ほとんど全部
100%	全部

4. 分析の結果

研究の結果に基づいて、データの分析は次のようである。

No	学生	Pre Test (X)	Post Test (Y)	Gain(d) (X-Y)	d ²	xd	X ² d
1	学生 1	80	93	13	169	-22.6	510.76
2	学生 2	80	97	17	289	-18.6	345.96
3	学生 3	67	93	26	676	-9.6	92.16
4	学生 4	97	100	3	9	-32.6	1062.76
5	学生 5	73	93	20	400	-15.6	243.36
6	学生 6	60	93	33	1089	-2.6	6.76

7	学生 7	60	93	33	1089	-2.6	6.76
8	学生 8	47	100	53	2809	17.4	302.76
9	学生 9	57	100	43	1849	7.4	54.76
10	学生 10	53	97	44	1936	8.4	70.56
11	学生 11	47	93	46	2116	10.4	108.16
12	学生 12	47	93	46	2116	10.4	108.16
13	学生 13	47	100	53	2809	17.4	302.76
14	学生 14	50	97	47	2209	11.4	129.96
15	学生 15	40	97	57	3249	21.4	457.96
Σ		905	1439	534	22814	0	3803.6

	実験ぜん	実験後
平均点	60, 33	95, 93
標準偏差	3803, 6	
t 値	8, 364	

Pretest の成果から、日本語・語彙指導でその Hidden Objects Game のテクニックを使用しない、学習の平均は 60, 33 点であった。そして、日本語・語彙指導でその Hidden Objects Game のテクニックを使用した後、学習の平均は 95, 93 点になることが分かった。

$t_0(8, 368) \geq t_c(2, 145 \text{ と } 2, 977)$. に示される。それは t 得点 $>$ t 表、あるいは H_k が許可されるに対して、 H_0 が拒否される。つまり、その Hidden Objects Game のテクニックは日本語・語彙指導では有意義だと分かった。そこで、日本語・語彙指導における Hidden Objects Game のテクニックの使用は語彙を増すために大きい影響があるとまとめられる。

5. 終わりに

データ分析の結果に基づいて、本研究の結論は次のようである。

1. この研究のサンプルは、だいたい日本語・語彙の能力が良くない。日本語を学習するとき動詞ばかり学び、名詞の語彙があまり覚えられない。
2. Pre test の平均点は 60,33、そして Post test の平均点は 95,33 である。Post test の成果から、Pretest の成果に比べれば、post test の平均値は高くなる。そのため、日本語・語彙の能力が向上できる。
3. 日本語・語彙指導 Hidden Objects Game のテクニックで、クラスの活動はより積極的になる。学習者は学習のプロセスに参加することができる。語彙の意味が自分に探して日本語・語彙はより覚えやすい。さらに、学習者のチームワークも向上できる。
4. 日本語・語彙指導 Hidden Objects Game のテクニックは色々なメディアを使うことができる。シンプルなメディアから複雑なメディアまで使われる。本研究の中で、実物がと絵を使った。実物のを初級の語彙をつかった、だんだん難しくなるの語彙は絵を使った。
5. アンケートより、学習者が日本語、語彙指導における Hidden Objects Game のテクニックを使用することに対する反応は積極的だと分かった。かなり多い (80%) 学習者は日本語・語彙指導における Hidden Objects Game のテクニックは日本語の学習者時間はよりおもしろくなる。かなり多い (93,33%) の学習者は日本語・語彙指導における Hidden Objects Game のテクニックの使用で語彙を増すために影響が大きい。
6. その Hidden Objects Game のテクニックの短所は、クラスがあまりコントロールできない場合、けっこう迷惑になる。絵を使う場合、細かいことまで良く気をつけなければならない。

6. 参考文献

Adurrahman, Erick (2010). Skripsi : *Efektifitas Penggunaan Game “Kotoba no Puzzle Mojipittan” Dalam Memperkaya Kosakata Bahasa (Penelitian Eksperimen kuasi pada Mahasiswa Tingkat II JPBJ UPI Tahun Akademik 2009/2010)*, Bandung : tidak diterbitkan.

Arikunto, Suharsimi. (1989). *Prosedur Penelitian*, Bandung: Bina Aksara.

Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*, Jakarta. Rineka cipta,

Dahidi, ahmad dan Sudjianto (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*, Bandung. Humaniora

Irfan (2010). Skripsi : *Pengaruh Permainan Tonda Tonda Roba Terhadap Pembelajaran Kata Bahasa Jepang (Studi kasus terhadap mahasiswa tingkat I jurusan pendidikan Bahasa Jepang UPI)*, Bandung : tidak diterbitkan.

Sutedi, Dedi (2009). *Penelitian Pendidikan dan Bahasa Jepang*, Bandung. Humaniora

Tarigan. 1989. *Pengajaran Kosakata*. Angkasa. Bandung.

Tarigan. 1993. *Prinsip-Prinsip Dasar Metode Riset Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa*. Bandung. Angkasa.

Wijaya, Erik (2005). Skripsi : *Efektifitas Penggunaan Game Playstation : Tokimeki Memorial II*, Bandung: tidak diterbitkan.

Yunia, Ajeng (2010). Skripsi : *Efektifitas Teknik Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Meishi Bahasa Jepang.* “ (Studi Eksperimen terhadap Siswa Kelas X MA YI Rajamandala), Bandung: tidak diterbitkan.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Teknik *Hidden Objects Game* Terhadap Pembelajaran Kosakata *Meishi* Bahasa Jepang di SMAN 26 Bandung”. Shalawat serta salam senantiasa terlimpah kepada Rasul junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan umatnya yang setia hingga akhir zaman.

Skripsi ini meneliti tentang penggunaan teknik *Hidden Objects Game* dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang, khususnya kosakata jenis *meishi*. Penulis berharap dapat memberikan manfaat sebagai alternatif pembelajaran dan sebagai pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan yang luput dari perhatian. Oleh karena itu penulis harapan kritik dan saran demi penyempurnaan skripsi ini.

Akhirnya, semoga dengan skripsi ini dapat memberikan inspirasi, kontribusi, motivasi dan manfaat bagi semua pihak yang memiliki minat pada dunia Pendidikan, khususnya Bahasa Jepang.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Bandung, Agustus 2011

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Allah SWT, yang selalu melindungi dan membimbing dalam perjalanan kehidupan saya.
2. Ibu dan Bapak saya yang selalu mendukung saya, adik laki-laki saya Surya dan Dirghayu yang selalu siap antar jemput terutama kalau sedang tidak punya pacar, si bungsu Radian serta kucing-kucing di rumah 'ndut dan Cemot yang selalu membuat kehebohan di rumah.
3. Ibu Dra. Neneng Sutjiati, M.Hum sebagai ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia, sekaligus pembimbing akademik.
4. Bapak Dr. Wawan Danasasmita, M.Ed selaku pembimbing I yang selalu memberi bimbingan serta dorongan semangat dengan penuh kesabaran.
5. Ibu Linna Meilia R, M. Pd selaku pembimbing II atas bimbingannya.
6. Seluruh Dosen serta staff administrasi Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UPI.
7. Kepala Sekolah serta seluruh guru dan staff SMAN 26 Bandung, terutama guru mata pelajaran Bahasa Jepang, Ibu Winnie dan Ibu Nurhayati sebagai Dosen Luar Biasa selama PLP.
8. Seluruh siswa anggota ekstrakurikuler Bahasa Jepang SMAN 26 Bandung yang sudah rela dijadikan 'kelinci percobaan', terimakasih atas bantuannya. Juga siswa kelas X-4 dan XI IS 1 yang menjadi siswa didik saya selama PLP di SMAN 26 Bandung.
9. Teman-teman seangkatan saya di Jurusan Bahasa Jepang UPI angkatan 2007. Anak-anak geng Nero a ka *Danu Entertainment* yang sudah mau saya rekrut menjadi *Talent* dan menjadi teman yang heboh, terutama Kunkun, Fify, Rekha, Mumun Monchita, Estu, Chimi kalian adalah *kokoro no tomo* saya. Sahabat-sahabat pertama saya di angkatan 2007; Fajar, Yana, Senny *friends and always, hopefully*. Furi; teman *otaku*

saya walau beda aliran. Kalian semua selalu mendukung mimpi saya, bahkan sampai mimpi yang paling *absurd* sekalipun.

10. *Senpaigata* dan *kohaitachi* Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UPI, terutama yang pernah membantu dan menjadi partner kerja sewaktu JICEF 2010.
11. Teman-teman KKN saya di desa Kopo 2010 dan teman-teman PLP di SMAN 26 Bandung 2011.
12. Teman-teman di SMA, yang meskipun jarang bertemu masih saling mendukung. Wina, 'adik perempuan' jadi-jadian saya; Nindy dan Rurin kalian pelengkap *puzzle* saya, Iput yang punya mimpi yang sama dengan saya, *ganbarimashou!*
13. Teman-teman semasa SMP, anak-anak WS. Nura, Ziza, Jimbo teman di kala suntuk dan senang, Afa *my best rival and motivator* yang selalu bersikap *tsundere* sama saya, Ashari.
14. Serta seluruh pihak-pihak lain yang turut membantu, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

DAFTAR ISI

SINOPSIS	i
ABSTRAKSI	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan dan Batasan Masalah.....	4
1.2.1 Rumusan Masalah.....	4
1.2.2 Batasan Masalah.....	5
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	5
1.3.1 Tujuan Penelitian.....	5
1.3.2 Manfaat Penelitian.....	6
1.4 Definisi Operasional	7
1.5 Anggapan Dasar dan Hipotesis.....	9
1.5.1 Anggapan Dasar.....	9
1.5.2 Hipotesis.....	9
1.6 Metode Penelitian.....	10
1.6.1 Metode Penelitian	10
1.6.2 Objek Penelitian.....	11
1.6.3 Populasi Penelitian.....	11
1.6.4 Sampel Penelitian	11
1.7 Teknik Penelitian.....	11
1.7.1 Teknik Pengumpulan Data.....	11

1.7.2 Teknik Pengolahan Data.....	12
1.8 Sistematika Penelitian	13
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pembelajaran.....	15
2.1.1 Belajar.....	15
2.1.2 Mengajar.....	16
2.1.3 Pembelajaran	18
2.1.4 Teknik Pembelajaran.....	19
2.2 Kosakata	20
2.2.1 Kosakata	20
2.2.2 Kosakata dalam Bahasa Jepang.....	21
2.2.3 <i>Meishi</i>	23
2.3 Teknik Permainan.....	26
2.3.1 Pengertian Permainan	26
2.3.2 Teknik Permainan dalam Pembelajaran	27
2.3.3 Permainan dalam Pembelajaran Kosakata	31
2.3.4 <i>Hidden Objects Game</i>	33
2.4 Penelitian Terdahulu.....	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Metode dan Desain Penelitian.....	40
3.2 Populasi dan Sampel	41
3.2.1 Populasi Penelitian.....	41
3.2.2 Sampel Penelitian.....	41
3.3 Instrumen Penelitian	42
3.3.1 Instrumen Penelitian	43

3.3.2 Langkah Kegiatan Penelitian	43
3.4 Teknik Penelitian	46
3.5 Teknik Pengolahan Data	47
3.5.1 Analisis Data Tes	47
3.5.2 Analisis Data Angket.....	48
3.5.3 Hasil Penelitian dan Penafsiran Data	49
BAB IV ANALISIS DATA	
4.1 Analisis Data Tes	51
4.2 Analisis Data Angket	54
4.3 Hasil Penelitian	61
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Rekomendasi	66
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel Kegiatan Penelitian.....	42
Tabel 4.1	Hasil Perhitungan Data Tes.....	52
Tabel 4.2	Kisi-kisi Angket	55
Tabel 4.3	Tabel Distribusi Soal Angket.....	57
Tabel 4.4	Tabel Soal Angket no. 1	57
Tabel 4.5	Tabel Soal Angket no. 2	58
Tabel 4.6	Tabel Soal Angket no. 3	58
Tabel 4.7	Tabel Soal Angket no. 4	59
Tabel 4.8	Tabel Soal Angket no. 5	60
Tabel 4.9	Tabel Soal Angket no. 6.....	60
Tabel 4.10	Standar Penilaian UPI	61

DAFTAR PUSTAKA

- Adurrahman, Erick (2010). Skripsi : *Efektifitas Penggunaan Game "Kotoba no Puzzle Mojipittan" Dalam Memperkaya Kosakata Bahasa (Penelitian Eksperimen kuasi pada Mahasiswa Tingkat II JPBJ UPI Tahun Akademik 2009/2010)*, Bandung. tidak diterbitkan.
- Arikunto, Suharsimi. (1989). *Prosedur Penelitian*, Bandung. Bina Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*, Jakarta. Rineka cipta.
- Dahidi, ahmad dan Sudjianto (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*, Jakarta. Kesaint Blanc.
- Evison, Alan. (1987). *Oxford Learner's Pocket Dictionary*. Hongkong. Oxford University Press.
- Hong, Lin. (2002). "Using Games in Teaching English for Young Learners", *The Internet TESL Journal, Vol VIII, No.8*, Agustus 2002. <http://iteslj.org/Lessons/Lin-UsingGames.html>
- Irfan (2010). Skripsi : *Pengaruh Permainan Tonda Tonda Roba Terhadap Pembelajaran Kata Bahasa Jepang (Studi kasus terhadap mahasiswa tingkat I jurusan pendidikan Bahasa Jepang UPI)*, Bandung. Tidak diterbitkan.
- Kindaichi, Haruhito (1995). *Nihongo Da jiten*. Tokyo. Kodansha
- Latuheru, John (1988). *Media Pembelajaran*. Jakarta. Depdikbud.
- Pasaribu, LL. (1982). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Tarsito
- Pramita, Dea. (2009). Skripsi : *Penggunaan Media Gambar dalam Peningkatan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang*. Bandung. Tidak diterbitkan
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka.
- Sørensen, Brigitte dan Meyer. (2007). "Serious Game in Language Learning and Teaching". *Author and Digital Games Research Associated*.
- Sutedi, Dedi (2009). *Penelitian Pendidikan dan Bahasa Jepang*, Bandung. Humaniora

Syah, Muhibbin (1995). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung. Remaja Rosda Karya.

Tarigan (1993). *Prinsip-Prinsip Dasar Metode Riset Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa*. Bandung. Angkasa.

Tarigan(1989). *Pengajaran Kosakata*. Bandung. Angkasa.

Wijaya, Erik (2005). Skripsi : *Efektifitas Penggunaan Game Playstation : Tokimeki Memorial II*, Bandung. Tidak diterbitkan.

Yunia, Ajeng (2010). Skripsi : *Efektifitas Teknik Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Meishi Bahasa Jepang.* (Studi Eksperimen terhadap Siswa Kelas X MA YI Rajamandala), Bandung. Tidak diterbitkan.

www.ehow.com/about_4586872_hidden-object-games.html

www.smacepiling.wordpress.com

www.wikipedia.com

