

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa memainkan peranan penting dalam kehidupan manusia. Dalam kehidupan sehari-hari manusia menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain. Seiring berjalannya waktu dan perkembangan ilmu pengetahuan dan daya cipta manusia lahir lah beragam bahasa ke muka bumi ini.

Bahasa mempunyai pengaruh yang luar biasa dalam setiap aspek kehidupan dan termasuk apa yang membedakan antara manusia yang memiliki akal yg sempurna dan dari binatang. Tanpa bahasa manusia tidak bisa berkomunikasi satu sama lain. Begitu banyak negara di dunia dan masing-masing bahasa yang berbeda. Salah satunya adalah bahasa Jepang. Hingga saat ini, ketertarikan masyarakat Indonesia terhadap bahasa Jepang semakin meningkat. Lembaga-lembaga kebahasaanpun semakin bertambah.

Dalam mempelajari suatu bahasa, kosakata merupakan aspek yang paling penting di samping tata bahasa. Keterampilan berbahasa yang terdiri dari menyimak, berbicara, membaca dan menulis/mengarang akan diperoleh apabila menguasai kosakata. Karena kosakata adalah unsur yang mendasari keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut.

Goi (kosakata) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang, baik dalam ragam tulisan maupun lisan. Asano Yuriko (1981:73) menekankan bahwa tujuan akhir dalam meningkatkan penguasaan bahasa Jepang adalah agar pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan baik dalam bahasa Jepang, baik

dengan cara lisan maupun tulisan. Dan salah satu penunjangnya adalah menguasai *goi* yang cukup memadai.

Akan tetapi, bagi pembelajar bahasa asing manapun termasuk pembelajaran yang mempelajari bahasa Jepang sebagai bahasa asing kedua setelah bahasa Inggris yang paling diminati di Indonesia, akan menemukan banyak kesulitan dalam menguasai kosakata. Hal ini timbul karena kosakata bahasa Jepang sulit dicerna atau dihafalkan dibandingkan dengan bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu.

Ada banyak metode meningkatkan penguasaan kosakata yang dapat diterapkan untuk membantu mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialami oleh pembelajar bahasa Jepang dalam menguasai kosakata. Misalnya, melalui permainan, multimedia atau yang lainnya. Dalam hal ini peran guru sangat penting.

Seorang guru harus dapat memilih dan menggunakan metode yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Guru dituntut mempunyai strategi dalam kegiatan belajar mengajar. Strategi belajar mengajar bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru-anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan (Djaramah dan Zain, 1995)

Metode Mengajar adalah suatu pengetahuan tentang tata cara mengajar yang dipergunakan oleh seorang guru atau instruktur. Pengertian lain ialah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di kelas baik secara individual atau secara kelompok / klasikal agar pelajaran itu dapat diserap, dipahami, dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik. Semakin baik metode mengajar, semakin efektif pula pencapaian tujuan (Ahmadi, 2005: 52).

Menurut (Ginnis, 2008) aplikasi permainan yang tepat pada proses pembelajaran antara lain dapat menciptakan hubungan belajar yang lebih fleksibel antara siswa, memecahkan kebekuan antara siswa dan guru sehingga para guru bisa benar-benar

berperan selayaknya teman belajar, dan melatih berbagai kecakapan berpikir tanpa mesti terbebani dan susah payah. Permainan secara efektif mampu mengubah dinamika kelas dan biasanya menciptakan kemauan yang lebih besar untuk belajar dan bersikap.

Yang jadi permasalahannya, metode yang bagaimana yang bagus untuk dipergunakan? Dengan teknik seperti apa penerapan metode tersebut? Penggunaan metode disesuaikan dengan usia anak didik, tujuan pendidikan dan sarana pasarana. Solikin S.T. M.T. (8 Maret 2009) mengatakan dalam Seminar Teknologi Internet Pendidikan bahwa ciri PBM yang modern adalah every where, every time, any who. Jadi metode yang baik adalah metode yang yang tidak terbatas oleh dimensi ruang dan waktu.

Dengan pendekatan bahasa, metode akan tercipta. Mengingat kemampuan anak dalam menguasai bahasa kurang terbatas, disini guru mempunyai peranan merangsang anak untuk mengenalkan bahasa atau kata-kata yang berkaitan dengan benda yang ada disekeliling.

Teknik pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk atau cara pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas. sehubungan dengan faktor faktor yang dikemukakan diatas, penulis berpendapat bahwa peningkatan penguasaan kosakata siswa dapat dilakukan pengajar dengan menggunakan metode permainan mengaplikasikan teknik pembelajaran, misalnya berupa Teknik Permainan Missing Letter dalam pembelajaran kosakata.

Missing Letter merupakan permainan yang dikhususkan dalam pembelajaran kosakata. Dalam permainan *Missing Letter* siswa diminta untuk melengkapi huruf huruf yang hilang dari sebuah ejaan kosakata. Teknik permainan *Missing Letter* ini disajikan untuk meningkatkan berbagai aspek, diantaranya : mengembangkan kemampuan daya ingat, melatih kemandirian dan perbendaharaan kata. Berdasarkan hal tersebut, penulis

beranggapan bahwa penggunaan Teknik Permainan *Missing Letter* akan dapat sangat mempengaruhi penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

Sebagai pengajar kita juga harus cermat dan kreatif dalam memilih metode dan teknik pembelajaran yang baik dan dirasa cocok untuk diaplikasikan dalam melakukan pengajaran. Berbagai alternatif meningkatkan penguasaan sudah dilakukan oleh para pendidik profesional. Berdasarkan penjelasan diatas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian tentang “*Efektifitas Penggunaan Teknik Permainan Missing Letter Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*”

B. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada hakikatnya adalah generalisasi deskripsi ruang lingkup masalah, pembatasan dimensi dan analisis yang tercakup didalamnya. Dalam hal ini perumusan dapat dibuat baik dalam modus pertanyaan deskriptif maupun dalam modus pertanyaan (Ali, 1987:38). Untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti, maka perlu dirumuskan masalah penelitian yang akan dilakukan. Adapun rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMAN 2 Bandung sebelum menggunakan teknik permainan *Missing Letter* dilakukan?
- b. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMAN 2 Bandung sesudah menggunakan teknik permainan *Missing Letter* dilakukan?
- c. Adakah perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *Missing Letter*?
- d. Apakah teknik permainan *Missing Letter* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMAN 2 Bandung?

- e. Bagaimana pendapat siswa tentang proses pembelajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan teknik permainan *Missing Letter*?

2. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas , terlihat beberapa permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan prnguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas X SMAN 2 Bandung yang dapat diteliti. Karena keterbatasan waktu dan agar pembahasan penelitian ini tidak meluas, serta tujuan penelitian juga dapat tercapai. Maka penulis membatasi sebagai berikut :

- a. Penelitian ini hanya meneliti teknik permainan *Missing Letter* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas X SMAN 2 Bandung.
- b. Penelitian hanya terfokus pada kosakata bahasa Jepang yang terdapat dalam setiap bab pelajaran buku paket bahasa Jepang kelas X SMAN 2 Bandung dimulai sejak masuk semester kedua sampai masa UTS berakhir.
- c. Hasil belajar siswa kelas X SMAN 2 Bandung sebelum menggunakan teknik permainan *Missing Letter*.
- d. Hasil belajar siswa kelas X SMAN 2 Bandung sesudah menggunakan teknik permainan *Missing Letter*.
- e. Efektivitas penggunaan teknik permainan *Missing Letter* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMAN 2 Bandung.

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui kemampuan siswa kelas X SMAN 2 Bandung terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum dilakukan pengajaran kosakata bahasa Jepang dengan teknik permainan *Missing Letter*.
2. Mengetahui kemampuan siswa kelas X SMAN 2 Bandung terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang sesudah dilakukan pengajaran kosakata bahasa Jepang dengan teknik permainan *Missing Letter*.
3. Mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan pada kemampuan siswa kelas X SMAN 2 Bandung antara sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *Missing Letter*.
4. Mengetahui efektivitas penggunaan teknik permainan *Missing Letter* sebagai upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMAN 2 Bandung.
5. Mengetahui tanggapan siswa kelas X SMAN 2 Bandung tentang proses pembelajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan teknik permainan *Missing Letter*

2. Manfaat Penelitian

Apabila tujuan penelitian yang dikemukakan diatas dapat tercapai, penulis berharap penelitian ini akan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sarana untuk menambah pengetahuan mengenai bagaimana memanfaatkan berbagai teknik pembelajaran sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar mengajar kosakata bahasa Jepang, khususnya teknik permainan *Missing Letter* sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Dalam dunia pendidikan para ahli berpendapat, satu metode dapat diaplikasikan melalui

berbagai teknik pembelajaran. Teknik adalah cara kongkret yang dipakai saat proses pembelajaran berlangsung. Teknik pembelajaran diturunkan dari metode secara aplikatif, nyata dan praktis dikelas saat pembelajaran berlangsung. Dari banyaknya ragam teknik pembelajaran yang ada, tidak ada yang mendefinisikan salah satu dari teknik pembelajaran tersebut adalah paling unggul. Oleh sebab itu penulis menyimpulkan semua teknik pembelajaran itu akan tepat digunakan apabila sesuai dengan pokok bahasan atau situasi dan kondisi tertentu. Dengan teknik permainan *Missing Letter* ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajar bahasa Jepang, yaitu dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan wawasan dalam penerapan teknik permainan *Missing Letter* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Penulis juga dapat mengetahui tingkat keberhasilan yang dapat dicapai guna meningkatkan kemampuan siswa melalui menggunakan teknik permainan *Missing Letter* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

b. Bagi Guru

Dapat membantu guru untuk menyampaikan materi kosakata dengan suasana yang lebih menyenangkan dan tidak monoton karena dengan menggunakan teknik permainan, suasa didalam kelas akan lebih hidup dan siswa tidak merasa bosan ataupun jenuh. Dapat membantu guru untuk bisa lebih kreatif dan inovatif dalam menentukan teknik pembelajaran yang tepat guna tercapainya keberhasilan pembelajaran, serta sebagai bahan masukan bagi guru bahasa Jepang dalam mengajar untuk lebih bisa

memanfaatkan lagi berbagai teknik pembelajaran yang ada khususnya teknik permainan *Missing Letter* yang mampu meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa. Terlebih lagi, teknik permainan *Missing Letter* ini bisa menjadi solusi dalam permasalahan kondisi kelas yang pasif dan tidak bergairah dalam belajar karena dengan menggunakan teknik permainan *Missing Letter* siswa dirangsang untuk aktif, berfikir cepat, dan siswa dibawa kedalam situasi belajar yang menyenangkan. teknik permainan *Missing Letter* memberikan kesan mendalam kepada siswa dan memberikan efek ketagihan sehingga siswa dapat menguasai kosakata dengan mudah.

c. Bagi Siswa

Dari hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat memiliki kemampuan yang baik dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

D. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah dalam menginterpretasikan makna dari kata-kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penulis mencoba mendefinisikan istilah sebagai berikut :

a. **Efektivitas**

Efektivitas adalah keberhasilan (tentang usaha, tindakan) (Depdikbud 1999:250). Keberhasilan keadaan yang menunjukkan sesuatu kegiatan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Keberhasilan atau efektivitas yang dimaksud di dalam penelitian ini adalah keberhasilan teknik permainan *Missing Letter* sebagai teknik pembelajaran kosakata guna meningkatkan kemampuan siswa.

b. Teknik Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:1158), Teknik merupakan “suatu metode atau sistem mengerjakan sesuatu”. Menurut Sudrajat (2008:2) definisi teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai “Cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik”. Teknik pembelajaran yang dimaksud di dalam penelitian ini adalah teknik permainan yang merupakan salah satu dari beberapa macam teknik pembelajaran yang sudah ada. Teknik permainan *Missing Letter* yang akan penulis terapkan dalam penelitiannya mengenai kosakata bahasa Jepang agar siswa mampu mengingat, memahami, menguasai kosakata bahasa Jepang.

c. Permainan *Missing Letter*

Permainan *Missing Letter* merupakan permainan yang dikhususkan dalam permainan kosakata. Dalam Permainan *Missing Letter* Siswa mencari melengkapi sebuah kata dengan mencari huruf yang tepat untuk kata yang dimaksud. Biasanya permainan ini untuk mencari kata dalam bahasa Inggris. Dalam penelitian ini permainan *Missing Letter* akan diterapkan ke dalam bahasa Jepang dan peneliti hanya menggunakan huruf hiragana.

d. Kosakata

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003:597) menyatakan bahwa, “kosakata adalah perbendaharaan kata atau banyaknya kata-kata yang dimiliki suatu bahasa. Shinmura dalam Dahidi dan Sudjianto (2004:97) kosakata juga dapat dikatakan sebagai keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang

ada didalamnya. Dalam penelitian yang menggunakan teknik permainan *Missing Letter* ini difokuskan pada peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

E. Metode Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan (Sutedi, 2005:22). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* atau eksperimen semu. Dan menurut Nana Syaodih (2005:207) eksperimen disebut kuasi, karena bukan merupakan eksperimen murni tetapi seperti murni, seolah-olah murni, eksperimen ini biasa juga disebut eksperimen semu. Karena berbagai hal, terutama berkenaan dengan variabel, kemungkinan sukar sekali dapat digunakan eksperimen murni.

Penelitian ini diawali terlebih dahulu dengan mengadakan *pretest* terhadap siswa, kemudian diberikan perlakuan berupa mengajarkan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *Missing Letter*, selanjutnya diberikan *posttest*, dan yang terakhir siswa diberikan angket untuk mengetahui tanggapan siswa melalui diksi yang disediakan.

2. Teknik Pengumpulan data

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data utama dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda.

1. Kajian Pustaka, berupa pengumpulan materi dan teori-teori yang relevan dengan masalah ini, beserta penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian ini sehingga penulis mendapatkan berbagai informasi yang bermanfaat untuk penelitiannya.

2. Tes

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data utama dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda.

a. Tes awal (*pretest*) adalah tes yang dilaksanakan sebelum adanya perlakuan. Tes ini digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

b. Tes Akhir (*posttest*) adalah tes yang dilaksanakan setelah perlakuan dilakukan. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada objek penelitian setelah mendapatkan perlakuan.

3. Angket

Teknik pengolahan data angket dengan cara menghitung persentase tiap jawaban per nomor soal kemudian menginterpretasikannya. Rumus pengolahannya adalah :

Menurut Supardi (1986:20) bahwa, rumus untuk mengolah data angket adalah sebagai berikut :

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

P = Presentase

f = Frekuensi

n = Jumlah responden

3. Anggapan dasar dan Hipotesis

a. Anggapan Dasar

Arikunto (1998:38) menyatakan bahwa “anggapan dasar atau *postulat* adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik”. Arikunto (1989:17) juga menjelaskan definisi lain tentang anggapan dasar, yakni “Anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya yang akan berfungsi sebagai hal-hal yang dijadikan tempat berpijak bagi peneliti dalam melaksanakan penelitiannya”.

Berdasarkan definisi tersebut, penulis merumuskan anggapan dasar dalam penelitian sebagai berikut :

- b. Kosakata merupakan salah satu komponen paling penting dalam belajar bahasa. (www.bipa.com)
- c. Teknik permainan *Missing Letter* merupakan salah satu teknik pengajaran kosakata bahasa Asing.
- d. Menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran akan menarik minat siswa untuk lebih aktif, kreatif dan inovatif.
- e. Efektifitas adalah keefektifan, pengaruh, akibat, kesan. Dalam hal ini keefektifan adalah adanya pengaruh teknik permainan *Missing Letter* dalam meningkatkan penguasaan kosakata dalam bahasa Jepang.

b. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai rumusan jawaban atau kesimpulan sementara yang harus diuji dengan data yang terkumpul melalui kegiatan penelitian (Ali, 1985:52). Berdasarkan pendapat tersebut, maka hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah :

$H_0: \mu_{SsP} = \mu_{SbP}$ Berarti hasil *posttest* setelah perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Missing Letter* sama dengan hasil *pretest*.

$H_1: \mu_{SsP} > \mu_{SbP}$ Berarti hasil *posttest* setelah perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Missing Letter* lebih besar dari hasil *pretest*.

Keterangan :

μ_{SbP} Kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum perlakuan (*pretest*)

μ SsP Kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang sesudah perlakuan (*posttest*)

4. Instrumen Penelitian

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian baik berupa data kualitatif maupun data kuantitatif disebut instrumen penelitian (Sutedi, 2005:36).

Untuk menguji hipotesis, diperlukan data yang benar, cermat, serta akurat karena keabsahan hasil pengujian hipotesis bergantung kepada kebenaran dan ketepatan data. Sedangkan kebenaran dan ketepatan data yang diperoleh bergantung kepada alat pengumpul data yang digunakan (instrumen) serta sumber data.

- a. Soal tes tulis, tes tulis diberikan sebagai alat evaluasi. Tes diberikan sebelum dan sesudah perlakuan atau yang lebih dikenal dengan sebutan *pretest* dan *posttest*.
- b. Angket, dimaksudkan untuk memperoleh data kuantitatif. Angket dipergunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penerapan teknik permainan *Missing Letter* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

5. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

“Populasi adalah kumpulan dari individu dengan kualitas serta ciri-ciri yang telah ditetapkan” (Moh.Nazir, 2005:271). Menurut Sugiyono (2007:61) bahwa, “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek-objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMAN 2 Bandung.

2. Sampel

“Sampel adalah bagian dari populasi”, (Nazir, 2005:271). Menurut Sugiyono (2007:62), bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 2 Bandung kelas X.L berjumlah 35 Orang.

F. Sistematika Penulisan

Pada bab I adalah pendahuluan, pada bab ini penulis memaparkan latar belakang, rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian, teknik pengumpulan data, anggapan dasar dan hipotesis penelitian, instrumen penelitian, populasi dan sampel penelitian, beserta sistematika penulisan. Dalam bab II adalah Landasan teoritis dan hasil penelitian terdahulu, dalam landasan teoritis penulis memaparkan pengertian pendekatan pembelajaran, pengertian teknik pembelajaran, permainan sebagai teknik pembelajaran, hakikat permainan, kelebihan dan kelemahan permainan, permainan dalam pembelajaran kosakata, jenis-jenis permainan dalam kosakata, permainan *Missing Letter*, pengertian permainan *Missing Letter*, langkah-langkah penggunaan teknik permainan *Missing Letter*, kosakata dalam bahasa Jepang. Dan dalam pembahasan mengenai hasil penelitian terdahulu penulis menjelaskan mengenai penelitian serupa tentang penerapan teknik permainan *Missing Letter* dalam pembelajaran kosakata. Dalam bab III adalah metodologi penelitian, pada bab ini penulis menguraikan metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian, teknik penelitian, prosedur penelitian. Dalam bab VI adalah pengolahan data, pada bab ini penulis menjelaskan mengenai analisa pengolahan data tes, analisa perhitungan nilai rata-rata

pretes dan postes, pengujian hipotesis dan analisa data angket. Dalam bab V adalah kesimpulan dan saran, pada bab ini penulis memaparkan apa yang menjadi kesimpulan dan saran dari penelitian “Efektifitas Penggunaan Teknik Permainan Missing Letter Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang”kemudian Daftar Pustaka.

