



**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD
PUZZLE DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA
SMA N 5 SEMARANG**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan

oleh

Nama : Novita Andriani
NIM : 2302414028
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Mei 2020

Pembimbing I

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Rina Supriatnaningsih', written over a horizontal line.

Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Senin

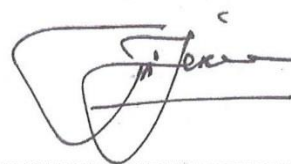
Tanggal : 18 Mei 2020

Panitia Ujian Skripsi

Ketua

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.

NIP. 196202211989012001



Sekretaris

Retno Purnama Irawati, S.S., M.A.

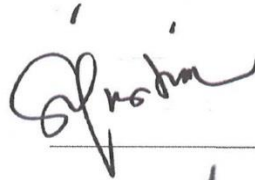
NIP. 19780725200512002



Penguji I

Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd.

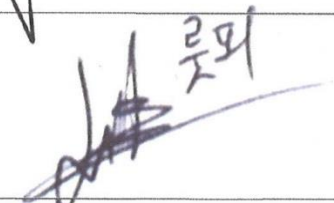
NIP. 196202211989012001



Penguji II

Yanuar Lutfi Rohman, S.Pd., M.Pd.

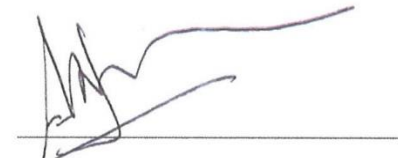
NIP. 199101252019031008



Penguji III/Pembimbing I

Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd.

NIP. 196110021986012001



Delapan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.

NIP. 196202211989012001

PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Novita Andriani
NIM : 2302414028
Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Efektivitas Media Pembelajaran Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa SMA Negeri 5 Semarang”** yang saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana ini benar-benar merupakan karya sendiri. Skripsi ini saya hasilkan setelah melalui penelitian, pembimbingan, diskusi, dan pemaparan atau ujian. Semua kutipan, baik yang langsung maupun tidak langsung, maupun sumber lainnya telah disertai identitas sumbernya dengan cara yang sebagaimana lazimnya dalam penulisan karya ilmiah.

Dengan demikian, walaupun tim penguji dan pembimbing skripsi ini membubuhkan tanda tangan sebagai tanda keabsahannya, seluruh isi karya ilmiah ini tetap menjadi tanggung jawab saya sendiri. Saya siap menanggung sanksi apapun jika dikemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat agar dapat digunakan seperlunya.

Semarang, Mei 2020



Novita Andriani
NIM. 2302414028

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

- “Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya” (QS Al Baqarah: 286).
- “Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan” (QS Al-Insyirah: 5-6)

Persembahan:

Skripsi dipersembahkan kepada Almamater
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas
Bahasa dan Seni Universitas Negeri
Semarang

PRAKATA

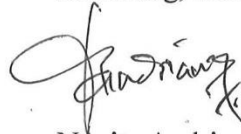
Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan nikmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **”Efektivitas Media Pembelajaran Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa SMA Negeri 5 Semarang”** sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan rasa hormat kepada beberapa pihak berikut ini:

1. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin atas penulisan skripsi ini.
2. Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd., Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan atas penulisan skripsi ini serta sekaligus sebagai dosen pembimbing I yang telah sabar dan teliti memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga terselesaikannya skripsi ini.
3. Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Prodi Pendidikan Bahasa Jepang sekaligus dosen penguji I yang telah memberikan masukan, kritik dan saran sehingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Yanuar Lutfi Rohman, S.Pd., M.Pd., dosen penguji II yang telah memberikan masukan, kritik dan saran sehingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Tri Hartiningsih, S.Pd., selaku guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang SMA Negeri 5 Semarang yang bersedia membantu penulis melakukan penelitian
6. Siswa kelas XI IPA 4 , XI IPA 5, XI IPS 1 dan XI IPS 2 yang telah bersedia menjadi responden penelitian.
7. Orang tua dan kedua adikku tercinta, yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan kuliah di Perguruan Tinggi dan mendapatkan gelar Sarjana.
8. Teman-teman Mahasiswa yang telah membantu hingga terselesainya skripsi ini.

9. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung peneliti dalam penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan.

Penulis berharap dengan terselesaikannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, Mei 2020



Novita Andriani

NIM. 2302414028

SARI

Andriani, Novita. 2020. *Efektivitas Media Pembelajaran Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa SMA Negeri 5 Semarang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I : Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Crossword Puzzle, Kosakata Bahasa Jepang*

Kosakata memiliki peranan yang penting dalam penguasaan suatu bahasa, tidak terkecuali untuk penguasaan bahasa Jepang. Berdasarkan hasil observasi di kelas XI IPA dan XI IPS SMA Negeri 5 Semarang tanggal, para siswa kurang menguasai kosakata bahasa Jepang setelah diajarkan kosakata dengan menggunakan metode konvensional (ceramah) dengan media PPT, terutama kelas XI IPS. Hal ini menyebabkan hasil nilai ulangan kelas XI IPS lebih rendah daripada kelas XI IPA walaupun diajarkan oleh guru dan penggunaan media yang sama saat pembelajarannya. Berdasarkan hasil wawancara di kelas XI IPS, media pembelajaran menjadi salah satu penyebab kurangnya siswa menguasai kosakatabahasa Jepang yang telah diajarkan. Berdasarkan latar belakang tersebut, salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan penggunaan *crossword puzzle*, sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMA Negeri 5 Semarang dan tanggapan siswa terhadap penggunaan media tersebut. Metode penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif. Jenis penelitian menggunakan kuasi eksperimen dalam bentuk *nonequivalent control grup design*, kemudian dihitung menggunakan rumus *t-test*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 2 sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian, perolehan nilai rata-rata N-Gain(%) kelas eksperimen adalah 57,4% tergolong kategori tafsiran cukup efektif dan untuk N-Gai(%) kelas kontrol adalah 34,2% tergolong kategori tafsiran kurang efektif. Untuk uji-*t* N-Gain(%) diperoleh diperoleh nilai *t*-hitung lebih besar dari *t*-tabel yaitu $2,615 > 2,00$ dan nilai *Sig. 2-tailed* $0,011 > 0,05$. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMA Negeri 5 Semarang. Dari hasil angket 81,9% siswa menjawab “Ya” memberi tanggapan positif sedangkan 18,1% siswa menjawab “Tidak” atau memberi tanggapan negatif. Hal ini membuktikan bahwa *crossword puzzle* efektif untuk meningkatkan pembelajaran kosakata dan dapat menjadi media alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang, karena menarik dan dapat menambah keaktifan siswa.

ABSTRACT

Andriani, Novita. 2020. The Effectiveness of Crossword Puzzle as a Learning Media in Enriching the Vocabulary Mastery in Japanese at SMA Negeri 5 Semarang. Final Project. Foreign Languages Department, Language and Art Faculty. Semarang State University. Advisor I: Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd.

Keywords: *Crossword Puzzle Learning Media, Japanese vocabulary.*

Vocabulary has an important role in mastering a language, including in mastering Japanese. Based on the results of the observations in grade XI IPS and XI IPA at SMA Negeri 5 Semarang at 23 until 27 September 2019, the students lacked in mastering Japanese especially the vocabulary. They are being taught the vocabulary by using conventional methods, such as lecturing method/direct method, especially grade XI IPS so that the test results of XI IPS were lower than XI IPA. In addition, learning media is also one of the reasons why they are lacking in mastering the vocabulary that they have learned before. Based on those reasons, the researcher conduct a study to overcome these problems by using crossword puzzles, as a learning media for enriching the vocabulary mastery in Japanese.

This study aims to determine the effectiveness for using crossword puzzle as the learning media in enriching the vocabulary mastery in Japanese at SMA Negeri 5 Semarang and how students' responses toward the media. The research method used was quantitative descriptive. This type of research used quasi-experimental in the form of nonequivalent control group design, then calculated using t-test formula. The sample in this study were students of class XI IPS 1 as experimental group and XI IPS 2 as control group.

According to the results of the study, it showed that the average percentage of N-Gain in the experimental group was 57.4%. It was classified as quite effective media. Meanwhile, N-Gain in the control group was 34.2% it was classified as less effective media. In addition, N-Gain t-test proved that t-value is greater than t-table that was $2.615 > 2.00$ and Sig. 2-tailed $0.011 > 0.05$. There was a significant difference between the results of the experimental and the control group. Thus, it can be concluded that by using crossword puzzle, it can enrich the students vocabulary mastery in Japanese. Moreover, to support the primary data most of students gave positive responses (81,9%) in the questionnaire to the use of crossword puzzles as the learning media to enrich the vocabulary mastery in Japanese.

RANGKUMAN

Andriani, Novita. 2020. *Efektivitas Media Pembelajaran Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa SMA Negeri 5 Semarang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd.

Kata Kunci: *Efektivitas, Media Pembelajaran Crossword Puzzle, Kosakata Bahasa Jepang*

1. Latar Belakang Masalah

Pada pembelajaran bahasa, tidak terkecuali pembelajaran bahasa Jepang, penguasaan kosakata mutlak diperlukan. Kosakata dalam bahasa Jepang disebut *goi*. *Goi* memiliki peranan yang penting ketika mempelajari bahasa Jepang. Semakin banyak kosakata yang dikuasai, maka semakin baik pula kemampuan berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Berdasarkan observasi di SMA Negeri 5 Semarang pada tanggal 23 sampai 27 September 2019 di kelas XI IPS dan XI IPA yang mendapatkan pelajaran bahasa Jepang. Terdapat beberapa masalah yang ada, antara lain kosakata yang dirasa sulit oleh siswa kelas XI IPS sehingga terjadi perbedaan hasil belajar terutama pada kelas XI IPS. Meskipun mendapatkan materi dan cara pengajaran serta media pembelajaran yang sama dengan kelas XI IPA, tetapi hasil belajar kelas XI IPS lebih rendah dibandingkan kelas XI IPA, sehingga masih banyak siswa kelas XI IPS yang mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah tersebut. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan beberapa siswa di kelas XI IPS penggunaan media hanya dengan PPT dirasa kurang menarik bagi siswa. Selain itu, dikuatkan berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu bahasa Jepang di sekolah tersebut kelas XI IPS yang dapat memahami pelajaran dengan baik hanya sekitar 35% - 40%, dimungkinkan salah satunya dari penggunaan media yang tidak menarik bagi siswa kelas XI IPS.

Salah satu penyebab masih banyaknya siswa kelas XI IPS yang kurang memahami pelajaran bahasa Jepang sehingga nilainya belum mencapai KKM diantaranya adalah kurangnya penguasaan kosakata. Kurangnya penguasaan kosakata, dimungkinkan karena penggunaan media pembelajaran bagi siswa yang dianggap kurang menarik. Dari hasil wawancara beberapa siswa kelas XI IPS bahwa penggunaan media hanya dengan PPT saja dirasa kurang menarik dan membosankan, sehingga membuat beberapa siswa tidak memperhatikan ketika pelajaran.

Untuk mengatasi hal tersebut salah satunya adalah dengan adanya media alternatif yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Oleh karena itu, digagas penggunaan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa di kelas XI IPS. Dengan digunakannya media pembelajaran *crossword puzzle* diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang sehingga dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang. Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas *crossword puzzle* dan tanggapan siswa terhadap *crossword puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang

2. Landasan Teori

a. Kajian Pustaka

Penelitian-penelitian tentang efektivitas untuk meningkatkan kemampuan kosakata dan *crossword puzzle* yang sebelumnya pernah diteliti agar diketahui keterkaitannya dengan penelitian ini. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan dapat dijadikan kajian pustaka dalam penelitian ini yang dikutip dari skripsi dan jurnal internasional maupun nasional. Jurnal internasional yang dijadikan tinjauan pustaka dalam penelitian ini yaitu Njoroge, Martin C., Ruth W. Ndung'u and Moses Gatambukti G (2013); Alemi, Minoo (2010); Adapun jurnal nasional dan skripsi yang dijadikan untuk tinjauan pustaka

dalam penelitian ini adalah Sukarmin dan Ningsih, Asti Astuti (2015), Rosyad (2015), dan Saputri (2017).

b. Landasan Teori

1) Media Pembelajaran

Istilah media pembelajaran dalam bahasa Jepang disebut dengan *kyouzai* atau *kyougu*. Menurut Matsuzaki (1998: 107), dalam artikelnya yang berjudul 心身障害児教育教材教具。 (*Shinshin shougaiji kyouiku kyouzai kyougu*) menuturkan mengenai pengertian dari *kyougu* seperti berikut ini.

教具とは教育の方法またわ手段として使われる具体的な道具を意味すると述べた。(松崎, 1988: 107). (*Kyougu to wa kyouiku no houhou matawa shudan toshite tsukawareru gutaitekina dougu o imi suru nobeta*). *Kyougu* adalah alat atau bahan secara konkret yang digunakan dalam pendidikan (Matsuzaki, 1998: 107).

Menurut Arsyad (2013:4), memberikan batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan tersebut sampai kepada penerima yang dituju.

2) Media Pembelajaran Crossword Puzzle

Istilah *crossword puzzle* dalam bahasa Indonesia yang berarti teka-teki silang. Kartawidjaja (2008: 701), *crossword puzzle* merupakan permainan sederhana yang banyak dimainkan dari berbagai kalangan. Permainan tersebut juga dapat dimainkan siswa sebagai media pembelajaran di kelas. *Crossword puzzle* melibatkan partisipasi siswa sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Siswa diajak untuk turut ikut serta dalam semua proses pembelajaran.

Cahyo (2011:62), menjelaskan bahwa “Permainan teka-teki silang dinyatakan selesai jika pemainnya mampu mengisi semua deretan kotak-kotak putih mendatar dan menurun”. Adapun menurut Silberman (2014: 256), menjelaskan bahwa mendesain tes uji pada teka-teki silang dapat

mengundang keterlibatan dan partisipasi langsung peserta didik yang dapat diselesaikan secara individu maupun berkelompok. *Crossword puzzle* sebagai media yang bersifat *fun* dan dapat menyegarkan ingatan, menarik dan memberikan kesan yang baik terhadap memori siswa.

Dari beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *crossword Puzzle* merupakan permainan yang mengharuskan mengisi pertanyaan-pertanyaan dengan kata-kata dalam bentuk kotak-kotak yang dilakukan secara individu atau berkelompok yang diberikan oleh guru untuk membantu mengatasi keadaan kelas yang mulai jenuh karena aktifitas pembelajaran yang sangat padat.

3) Manfaat Media Pembelajaran Crossword Puzzle

Menurut Ghaone (2010: 10), manfaat media pembelajaran *crossword puzzle* adalah: (1) dapat mengasah daya ingat, (2) belajar klarifikasi, (3) mengembangkan kemampuan analisa, (4) menghibur, ketika anak sedang diberi teka-teki untuk dijawab, (5) dapat merangsang kreatifitas anak.

Selain itu, manfaat dari penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* secara umum antara lain sebagai berikut:

1. Dapat mengasah otak, nalar, melatih logika, dan kesabaran sehingga akan memudahkan proses penstraferan ilmu pengetahuan kepada siswa.
2. Dapat mengaktifkan siswa alam kegiatan pembelajaran.
3. Dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan konsentrasi siswa.
4. Dapat memudahkan siswa mengingat materi pelajaran yang disampaikan.
5. Dapat menghilangkan rasa bosan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar.

4) Pengertian Kosakata

Menurut Yamauchi (2004:2) dalam penelitiannya yang berjudul 語彙力を育てる英語化学習指導 (*goi noryoku o sodateru eigo kagakushuu shidou*), mengatakan seperti berikut ini.

語彙とはある一つの語彙体系で用いられる単語の総体であると述べた。(山内、2004:2) . (*Goi to wa aru hitotsu no goi taikai de mochiirareru tango no soutai dearu to nobeta*). Kosakata adalah sebuah susunan kata-kata yang digunakan dalam pembentukan sebuah struktur kalimat. (Yamauchi, 2004:2)

Sedangkan menurut Matsumoto (2011:62), mendefinisikan *Goi* seperti berikut.

「語彙」とは決められた範囲の「語（単語）」の集まりのことを言うことにすることばだといっています。(“*Goi*” *to wa kimerareta han’I no “go (tango)” no atsumari no koto o iu koto ni suru kotoba da to itteimasu.*). “*Goi*” adalah kumpulan kosakata yang digunakan dalam ruang lingkup tertentu.

Kosakata merupakan semua kata yang ada dalam bahasa, termasuk didalamnya ada fonem, huruf, tata bahasa yang terdapat dalam suatu kalimat atau bahasa tertentu dan memiliki fungsi yang penting ketika mempelajari suatu bahasa.

5) Jenis kosakata bahasa Jepang

Menurut Sudjianto & Ahmad Dahidi (2007:98), pengklasifikasian goi berdasarkan karakteristik gramatikalnya sebagai berikut:

- a) Meishi (nomina)
- b) Doushi (verba)
- c) Keiyoushi (adjectiva-i)
- d) Keiyoudoshi (adjectiva-na)
- e) Fukushi (adverbial)
- f) Rentaishi (prenomina)
- g) Setsuzokushi (konjungsi)
- h) Kandoushi (interjeksi)
- i) Joshi (partikel)
- j) Rentaishi (prenomina)

6) Pengertian Tanggapan

Tanggapan sebagai salah satu fungsi jiwa yang pokok, dapat diartikan sebagai gambaran ingatan dari pengamatan, ketika objek telah diamatai tidak lagi dalam ruang dan waktu pengamatan (Danarjati, dkk, 2014: 8). Sedangkan menurut Sudirman (2006: 45), tanggapan adalah gambaran bekas yang tinggal dalam ingatan setelah orang melakukan pengamatan.

Tanggapan adalah hasil yang ingin dicapai dari sebuah proses komunikasi. Dalam proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan, umpan balik akan terjadi dalam bentuk tanggapan sebagai akibat dari stimulus yang di transmisikan. Hal ini akan mempermudah proses pemahaman jika tanggapan yang muncul mempunyai kesamaan berfikir yaitu kesamaan pengalaman dan pengetahuan antara komunikator dan komunikan (Effendy dalam widyaningtyas, 2016: 24-25).

3. Metode Penelitian

a. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui pendekatan deskriptif kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen dalam bentuk *nonequivalent control grup design*.

b. Populasi dan Sampel

- 1) Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 5 Semarang yang mendapatkan pelajaran bajasa Jepang. Jumlah populasi sebanyak 131 siswa, yang terdiri atas 4 kelas yaitu 2 kelas jurusan IPA dan 2 kelas jurusan IPS.
- 2) Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas jurusan IPS yaitu kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 2 sebagai kelas kontrol. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 62 siswa.

c. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi yang digunakan untuk mengetahui data siswa, tes digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah mendapatkan *treatment* dengan *crossword puzzle* dan angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *crossword puzzle*.

d. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes (tes kosakata bahasa Jepang) dan angket semi terbuka

e. Uji Validitas

Uji validitas yang digunakan untuk instrument tes adalah validitas isi, karena penyusunan instrumen disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan merujuk pada buku Sakura 2 yang digunakan untuk kelas XI di sekolah tersebut. Instrumen selain dikonsultasikan dengan pembimbing juga dikonsultasikan dengan pengajar bahasa Jepang di sekolah tersebut. Sedangkan validitas yang digunakan untuk angket adalah validitas konstruk karena disesuaikan dengan landasar teoretis tentang tanggapan siswa mengenai penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* yang telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing mengenai pertanyaan pada angket.

f. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus KR 21. Uji coba instrumen dilakukan pada tanggal 10 februari 2019 kepada 20 siswa, masing- masing 10 siswa dari kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh hasil dari nilai r pada soal *pre-test* adalah 0,763 dan r pada soal *post-test* adalah 0,791. r tabel (tabel nilai korelasi r) dengan taraf kepercayaan pada 5% dengan $n = 20$ diperoleh nilai r table = 0,433. Karena r hitung $>$ r table, maka dapat disimpulkan bahwa instrument soal *pre-test* dan *pos-ttest* yang diujicobakan dalam penelitian ini dinyatakan reliabel.

4. Hasil Analisis Data

Hasil pengumpulan nilai tes menggunakan rumus $S = \frac{R}{N}$ SM diperoleh nilai rata-rata *pre-test* pada kelas eksperimen adalah 75,88 dan nilai *posttest* adalah 89,06. Sedangkan nilai rata-rata *pre-test* pada kelas kontrol adalah 81,72 dan nilai *post-test* adalah 89,59. Dari hasil uji *t-test pre-test*, kemampuan kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak setara yaitu kemampuan kelas eksperimen lebih rendah dari kelas kontrol karena *t*-hitung lebih besar dari *t*-tabel ($2,066 > 2,00$). Pada hasil uji *t-test post-test* *t*-hitung lebih kecil dari *t*-tabel yaitu $0,263 < 2,00$, hasil menunjukkan kemampuan antara kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 yang setara.

Untuk mengetahui efektif tidaknya media pembelajaran *crossword puzzle* dihitung menggunakan rumus *Normalized Gain*. Dari hasil perhitungan, diperoleh *Normalized Gain Persen* atau N-Gain (%) kelas eksperimen adalah 57,4% pada kategori tafsiran cukup efektif. Sedangkan nilai N-Gain (%) kelas kontrol adalah 34,2% pada kategori tafsiran kurang efektif. Setelah itu, data N-Gain (%) dianalisis menggunakan rumus *t-test* diperoleh nilai *t*-hitung sebesar 2,615. Jadi nilai *t*-hitung lebih besar dari *t*-tabel ($2,615 > 2,00$) dan nilai *Sig. 2-tailed* 0,011, dimana lebih kecil dari 0,05. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Untuk hasil analisis angket siswa, diperoleh data mengenai tanggapan positif dan negatif siswa terhadap *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Sebagian besar memberikan tanggapan yang positif, antara lain:

1. Media *crossword puzzle* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang;
2. media pembelajaran *crossword Puzzle* membuat siswa lebih mudah dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang;
3. dapat membantu mempermudah dalam memahami materi;
4. dapat membuat siswa lebih aktif ketika pembelajaran berlangsung
5. bentuknya yang simpel dan praktis dan mempunyai *clue* sehingga dapat mempermudah siswa dalam belajar dan membuat siswa berpikir kritis;
6. dapat melatih siswa untuk bekerjasama dengan baik

Sebagian kecil siswa yang memberikan tanggapan negatif, berpendapat antara lain:

1. beberapa siswa beranggapan media pembelajaran tidak terlalu penting dalam pembelajaran kosakata;
2. pemborosan kertas, dan kertas mudah sobek;
3. kotak yang tersedia dalam *crossword puzzle* kurang lebar;
4. kegiatan *crossword puzzle* dilakukan secara berkelompok, sehingga kelas menjadi kurang kondusif dan memungkinkan ada siswa yang tidak ikut mengerjakan dalam kelompok.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *crossword puzzle* cukup efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 5 Semarang. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil tes para siswa, dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang peningkatan selisih nilai dari *pre-test* ke *post-test* lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hipotesis kerja yang berbunyi “media pembelajaran *crossword puzzle* efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa” dapat **diterima**.

Berdasarkan hasil analisis angket, penggunaan media pembelajaran dianggap dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Setelah mengujicobakan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media *crossword puzzle* 81,9% siswa menjawab “Ya” memberikan tanggapan yang positif sedangkan 18,1% siswa menjawab “Tidak” atau memberikan tanggapan yang negatif. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran *crossword puzzle* dapat digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan dapat menjadi media alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang, karena menarik dan dapat menambah keaktifan siswa, sehingga *crossword puzzle* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

まとめ

テーマ :スマラン第5国立高校における生徒の日本語の語彙の能力を高めるためのクロスワードパズルの教具の効果

ノヴィタ・アンドリアに

キーワード :クロスワードパズル学習の教具効果、日本語の語彙、教具

1. 問題の背景

言語を学ぶとき、何言語は関係なく語彙の能力は必要である。語彙の知識は多ければ多いほどコミュニケーションの能力がもっと良いということである。

2019年9月23日から27日までスマラン第5国立高校の「XI IPA」と「XI IPS」の日本語の授業のクラスで見学をした。「XI IPS」の学生達を見学した結果、問題が分かるようになった。学生は語彙を学ぶことが難しいと思う。その2つのクラスは同じ日本の教材と同じ教え方を与えられているのに、「XI IPA」クラスと「XI IPS」クラスの学習成果は異なる。学生の試験の結果を見ると、「XI IPA」クラスのテストの成績は「XI IPS」クラスより高い。そして、「XI IPS」クラスの学生は成績評価基準を超えない学生は多い。先生達によると、11年生の社会の学生は日本語の授業に追いつけるのが35%—40%に過ぎない。

その理由の一つは、学生の語彙能力はまだ足りない、特に「XI IPS」クラスである。実際に授業を見ると、学生達は語彙を学習するとき、興味がなさそうに見えた。使っている教育用教具はつまらないだろうと私が思った。学生にインタビューした結果、日本語

の先生は語彙を教える時に、よく P P T の教具を使い、他の教具をあまり使わないことが分かった。何人かの学生はその教具は面白くないと言った。

この問題を解決するために、学生の日本語の語彙の能力を高めるための効果的な教具が必要だと思う。したがって、その一つの日本語の語彙を学習するために教具として、クロスワードパズル教具だと思う。クロスワードパズル教具の使用は学生の語彙能力を向上に役立つと期待されている。それで、本論では、日本語の語彙を教えるときに、クロスワードパズルという教具の実験で「スマラン第 5 国立高校における語彙の能力を高めるためのクロスワードパズル教具の効果」というテーマで研究した。

2. 研究の目的

- 1) クロスワードパズル教具の効果的で、学生の日本語の語彙能力が高まるかどうかを知るためである。
- 2) 学生はクロスワードパズル教具の反応を知るためである。

3. 先研究と基礎的な理論

A. 先研究

本研究との関係を知るために、以前に調べた語彙力を高める有効性に関する研究。以下は関連性があり、本研究の文献研究として使用できる過去の研究であり、これらの研究は、これらの論文および国際および国内のジャーナルから引用されています。この研究で文献レビューとして使用された国際ジャーナルは、Njoroge, Martin C., Ruth W. Ndung'u and Moses Gatambukti G. (2013) と Alemi, Mino. (2010) である。この研究で文献レビューとして使用された全国のジャーナルと論文は Rosyad

(2015) と Sukarmin dan Ningsih, Asti Astuti (2015) と Saputri (2017)である。

B. 基礎的な理論

1) 教具の意味

学習教具は日本語で「教材」または「教具」というである。Matsuzaki (1998 : 107) 心身障害児教育教材教具の記事によると、教具とは教育の方法またわ手段として使われる具体的な道具を意味すると述べた。

Arsyad (2013:4) によると、教具は人間のアイデアまたは意見を伝えるために使用する仲介者形式である。そのため、話されたアイデアまたは意見は受けることができる。

2) クロスワードパズル教具

クロスワードパズルはインドネシア語で「teka-teki silang」というである。Kartawidjaja (2008: 710) によると、クロスワードパズルは様々なグループがプレイするシンプルなゲームである。そのゲームもクラスで の教具として学生がプレイすることができる。クロスワードパズルは最初の授業から学生達の役目も必要になる。学生はすべての学習プロセスに参加するよう招待されている。

Cahyo (2011: 62) によると、クロスワードパズルの プレーヤーが横型と縦型の白いのボックスのすべての行を入れることができる場合、ゲームは終わったというである。

それから、Silberman (2014: 256) によると、クロスワードパズルによる試験作成で学生達は直接参加することもでき、その試験を個人でもグループでも解決できる。

クロスワードパズルは楽しく教具や記憶をリフレッシュすることができるや面白いや学生の思い出すに良い感想である。

その専門家の意見から、クロスワードパズル教具は個別またはグループで行われる質問に答えて、その答えるはボックスに入れると合わさなければならないのゲームである。

3) クロスワードパズル教具の利点

1. 記憶を研ぐことができる。
2. 教室でクロスワードパズルは使いやすい。
3. 分析スキルを開発することができる。
4. クロスワードパズルは学生の考えると集中力を高めることができる。
5. 学生はクロスワードパズルで語彙を覚えやすくなる。

4) 語彙

Yamauchi (2004:2) の語彙力を育てる英語化学習指導の研究によると、語彙とはある一つの語彙体系で用いられる単語の総体であると述べた。

そして、Matsumoto (2011:62) によると、「語彙」とは決められた範囲の「語（単語）」の集まりのことを言うことにすることばだといっている。

語彙は言語に含まれるすべての単語である。これは、特定の文または言語に含まれ、言語を学習するときに重要な機能を持つ音素、文字、文法が含まれる。

5) 日本語の語彙の種類

Sudjianto & Ahmad Dahidi (2007:98) によると、日本語の語彙の種類は10つある、それは：

- | | |
|---------|--------|
| a) 名詞 | f) 連体詞 |
| b) 動詞 | g) 接続詞 |
| c) 形容詞 | h) 感動詞 |
| d) 形容動詞 | I) 助詞 |
| e) 副詞 | j) 連体詞 |

6) 反応の意味

Danarjati, dkk, 2014: 8 によると、反応は魂の基本的な機能の一つとして、オブジェクトが観察されたときの空間と時間に存在しなくなったときの、観察からの記憶の絵として解釈できる。そしたら、Sudirman, 2006: 45 によると、反応は人が観察した後に記憶に残る前者の写真である。

反応は通信プロセスから達成される結果です。コミュニケーターからコミュニカントにメッセージを配信するプロセスでは、刺激が送信される結果としてフィードバックが応答の形で発生します。これは、同じ思考をしているように見える応答が、コミュニケーターとコミュニカントの間の経験と知識の類似性である場合、理解のプロセスを促進する。

4. 研究の方法

a. 研究のアプローチ

本研究は記述的と定量的なアプローチを使用し、実験法で行われた。

b. 研究の楽手の点

本研究の学習の点になるのはスマラン第5国立高校の十一年生全員学の学生である。

c. 研究のサンプル

本研究のサンプルとなるのは、2つクラス（実験クラスとコントロールクラス）62人である。「XI IPS 1」は実験のクラスになり、「XI IPS 2」はコントロールクラスになる。

d. データの収集の方法

データを集めるために、筆者がテストとアンケートを使用した。このテストは学生の日本語の語彙能力データを取るに行った。それから、アンケートはクロスワードパズル教具の反応を知るためである。

e. 妥当性及び頼性

テストを実験する前に、テストを妥当性にして、妥当性及び頼性があるかどうかを知るために、20人にテストをした「10人は「XI IPS 1」と10人は「XI IPS 2」から」。それから、KR 21という公式で、事前テストの結果は0,763である。そして事後テストも結果は0,791である。それはそのテスト計頼性が認めるということである。

5. データの分析（研究の結果）

1) 日本語の語彙の教具として、クロスワードパズルの効果的なこと

クロスワードパズル教具の効果知るために、テストをした。テストの結果は実験のクラス「XI IPS 1」の事前の平均点は75,88で、事後の平均点は89,06が分かった。そして、コントロールクラス「XI IPS 2」の事前の平均点は81,72で、事後の平均点は89,59が分かった。事前テスト結果から実験

クラスとコントロールクラスの能力は同じではない。「XI IPS 2」は「XI IPS 1」より高いということである。T-test の結果によると、 t -hitung は 2,066 が見られて、 t -hitung は t -tabel より高いということが分かっている。しかし、事後テスト結果のから 2 つクラスの能力は同じぐらいである。 t -hitung は 0,263 で、それは t -hitung より小さいということが分かった。

クロスワードパズル教具の有効性を判断するために、計算するのは N-Gain (%) 式を使用した。N-Gain (%) 式を計算した後、実験クラスの結果は 57,4% が分かった。それは十分に効果的のカテゴリになる。そして、コントロールクラスの結果は 34,2% ので、効果が低いカテゴリということである。それから、N-Gain (%) は t -test を使用して分析として、 t -hitung は 2,615 になる。したがって、 t -hitung は t -tabel よりも高くなる ($2,615 > 2,00$)。そして、sig. 2-tailed の結果は $0,011 < 0.05$ 。つまり、実験クラスとコントロールクラスの間には意味深違いがある。語彙クロスワードパズルを使用しないとクロスワードパズルをして語彙を学習する方が優れているということである。

- 2) アンケートの分析によると、クロスワードパズルの使用は学生の反応が分かっている。81、9%の学生は良い反応を与える。その学生の答えは：
 - a. クロスワードパズルは日本語の語彙を学ぶのに効果的に使用する。
 - b. クロスワードパズル教具で日本語の授業を理解することができる。

- c. クロスワードパズル教具の使用は語彙を勉強する学生を簡単になることができる。
- d. 学生は授業の中で活発になる。
- e. クロスワードパズルは手掛かりを持って行って、形はシンプルと便利なので、日本語の授業の興味が高くなる。特に語彙のことで、学生も批判的に考えることができる。
- f. 一緒に働くように学生を訓練する。

しかし、学生のごく一部「18, 1%」は否定的な反応を与える。その学生の答えは：

- a. 教具は授業にあまり必要ではない。
- b. たくさん紙がかかって、紙も破りやすいである。
- c. クロスワードパズルにある箱は小さい。
- d. グループで行われるから、クラスはあまり制御されなくなる。そしてグループなので、クロスワードパズルに答えられなく、参加しない学生がいる。

6. 研究の結論

研究した結果、クロスワードパズル教具使用のは学生の日本語の補遺能力を高めるのは効果的だと認められる。これは、回答者のテストの結果によって証明される。結果は、治療後に得られた最高の試験後スコアが与えられたことを示している。結果はT-hitungはt-tabelよりも高い。

学生のアンケートの結果はほとんどの学生アンケートの結果に基づいて、81.9%の学生は「はい」を答えた。そして、18,1%の学生は「いいえ」を答えた。結果を見ると、クロスワードパズル教具使用は語彙の勉強に使える上に、日本語の学習の一つ

の方法になれる。そしたら、学生は日本語の語彙を学ぶのは活発になる。

DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
SARI	viii
ABSTRACT	ix
RANGKUMAN	x
まとめ	xix
DAFTAR ISI	xxviii
DAFTAR TABEL	xxviii
DAFTAR GAMBAR	xxxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Penegasan Istilah	4
1.5. Tujuan Penelitian	4
1.6. Manfaat Penelitian	5
1.6.1 Manfaat Teoritis	5
1.6.2 Manfaat Praktis	5
1.7. Sistematika Penulisan	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
2.1 Kajian Pustaka	8
2.2 Landasan Teori	12
2.2.1 Tinjauan tentang Efektivitas Belajar	12
2.2.2 Pengertian Pembelajaran	13
2.2.3 Media Pembelajaran	14
2.2.3.1 Ciri-ciri Media Pembelajaran	15
2.2.3.2 Klasifikasi Media Pembelajaran	17
2.2.3.3 Fungsi Media Pembelajaran	18
2.2.3.4 Manfaat Media Pembelajaran	19
2.2.4 Media Pembelajaran Crossword Puzzle	21
2.2.4.1 Manfaat Media Crossword Puzzle	22
2.2.4.2 Langkah-langkah Penerapan Crossword Puzzle	23
2.2.5 Pengertian dan Jenis Kosakata Bahasa Jepang	24
2.2.5.1 Pengertian Kosakata	24
2.2.5.2 Jenis-jenis Kosakata Bahasa Jepang.....	26
2.2.6 Pengertian Tanggapan	27
2.2.7 Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 5 Semarang	28
2.3 Kerangka Berfikir	29
2.4 Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Pendekatan Penelitian	32
3.2 Desain Penelitian	32
3.3 Variabel Penelitian	34
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	35

3.4.1	Populasi Penelitian	35
3.4.2	Sampel Penelitian	35
3.5	Teknik Pengumpulan Data	36
3.6	Kegiatan Penelitian	36
3.7	Instrumen Penelitian	38
3.7.1	Tes	39
3.7.2	Angket	43
3.8	Teknik Analisis Data	46
3.8.1	Teknik Analisis Data Tes	46
3.8.2	Teknik Analisis Data Angket	51
3.9	Validitas dan Reliabilitas Instrumen	52
3.9.1	Validitas Instrumen	52
3.9.2	Reliabilitas Instrumen	53
3.10	Sistem Penilaian	55
3.11	Langkah-Langkah Penelitian	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		61
4.1	Hasil Pengumpulan Data	61
4.2	Pembahasan	67
4.2.1	Deskripsi Pengumpulan Data	67
4.2.2	Analisis Hasil Tes	70
4.2.2.1	Analisis Hasil Tes Pre-test	70
4.2.2.2	Analisis Hasil Post-test	73
4.2.2.3	Analisis Hasil Normalized Gain	76
4.2.2	Pengolahan Data Angket	78
4.3	Hasil Penelitian	85

BAB V PENUTUP	89
5.1 Simpulan	89
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	924

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Nilai Ulangan ke-1 Sesemster 2	2
Tabel 3.1 Desain Penelitian Nonequivalent Control Grup Design	33
Tabel 3.2 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian	37
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Soal Pretest	40
Tabl 3.4 Kisi-Kisi Soal Posttest	41
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket	44
Tabel 3.6 Kategori Tafsiran Normalized Gain.....	50
Tabel 4.1 Hasil Data Pretest Kelas Eksperimen.....	62
Tabel 4.2 Hasil Data Posttest Kelas Eksperimen	63
Tabel 4.3 Hasil Data Pretest Kelas Kontrol	64
Tabel 4.4 Hasil Data Posttest Kelas Kontrol.....	65
Tabel 4.5 Deskripsi Data Pretest.....	68
Tabel 4.6 Deskripsi Data Posttest	69
Tabel 4.7 Hasil Uji Normlitas Data Pretest.....	71
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Pretest.....	72
Tabel 4.9 Hasil Uji Independent Sample T-test Pretest	72
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Data Posttest	73
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Data Posttest Outlier	74
Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas Data Posttest.....	75
Tabel 4.13 Hasil Uji Independent Sample T-test Posttest.....	76
Tabel 4.14 Hasil Uji Normalized Gain	77
Tabel 4.15 Hasil Uji Independent Sampel T-test N-Gain (%).....	78
Tabel 4.16 Presentase Angket Jawaban Siswa.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Media Dalam Pembelajaran	15
Gambar 2.2 Skea Kerangka Berpikir	30
Gambar 3.1 Contoh Salah satu Desain Media Crossword Puzzle	57
Gambar 4.1 Diagram Nilai Rata-rata Preteset Posttest	86
Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran dalam bidang pendidikan merupakan salah satu komponen paling utama untuk tercapainya peristiwa belajar yang dilakukan di lembaga formal maupun lembaga nonformal. Artinya, saat pelaksanaan proses pembelajaran tidak dapat diabaikan dengan mudah. Karena didalamnya harus terdapat interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Dalam hal ini, guru mempunyai peran utama sebagai fasilitator pelaksanaan proses pembelajaran di kelas.

Pada dunia pendidikan peningkatan mutu pendidikan dapat dicapai dari proses pembelajaran yang berlangsung pada sekolah, baik metode maupun pendekatan ataupun media yang digunakan. Begitupun dalam pembelajaran bahasa asing, setiap bahasa mempunyai karakteristik yang berbeda-beda sehingga pengajarannya pun berbeda, misalnya pembelajaran bahasa Jepang. Pada pembelajaran bahasa Jepang, penguasaan kosakata (*goi*) mutlak diperlukan. *Goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang penguasaan dan kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun tulisan. Hal tersebut menunjukkan bahwa kosakata penting untuk dikuasai.

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 5 Semarang pada tanggal 23 sampai 27 September 2019 di kelas XI IPS dan XI IPA, pada saat pembelajaran kosakata bahasa Jepang walaupun sudah diterangkan gurunya, tetapi masih banyak siswa yang kurang menguasai kosakata bahasa Jepang yang telah diajarkan guru tersebut. Siswa kesulitan dan belum menguasai kosakata yang telah diajarkan gurunya sehingga tidak dapat menjawab pertanyaan dari guru pada saat latihan. Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru setelah melihat buku. sebagian besar siswa masih bergantung pada buku dalam menjawab

pertanyaan, meskipun guru sudah menunjukkan gambar pada slide PPT untuk melatih kosakata.

Terlihat perbedaan kemampuan penguasaan bahasa Jepang antara kelas XI IPA dan XI IPS yang cukup kentara. Siswa IPA sebagian besar dapat menguasai kosakata yg diajarkan daripada siswa IPS. Berikut adalah hasil ulangan ke satu di semester 2 tahun ajar 2019/2020 siswa kelas XI IPA dan XI IPS.

Tabel 1.1 Hasil Nilai Ulangan ke-1 Semester 2

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Tuntas	Belum Tuntas	Nilai rata-rata
XI IPA 4	35	70	28	7	85,9
XI IPA 5	34	70	26	8	80,7
XI IPS 1	31	70	15	16	68,8
XI IPS 2	31	70	18	13	71,4

Dari tabel tersebut, hasil nilai rata-rata ulangan siswa kelas XI IPA lebih unggul dibandingkan dengan kelas XI IPS. Bahkan nilai rata-rata kelas XI IPS 1 belum mencapai KKM yaitu 70.00, dengan siswa yang nilai ulangan belum tuntas mencapai 52%. Padahal, dalam menyampaikan materi guru menggunakan media ppt dengan materi yang sama untuk kelas IPA dan IPS. Namun, hal tersebut dimungkinkan kurang menarik dan membosankan oleh siswa kelas IPS. Hal tersebut dapat dilihat dari sikap siswa yang tidak memperhatikan, acuh dan mengobrol dengan temannya, khususnya yang duduk di bagian belakang pada saat KBM berlangsung.

Dari wawancara dengan beberapa siswa kelas XI IPS, terdapat beberapa masalah yang dialami siswa dalam pelajaran bahasa Jepang, antara lain kosakata yang dirasa sulit, media pembelajaran yang kurang menarik, cara penyampaian guru yang dirasa monoton, dan tidak berminat dengan bahasa Jepang. Siswa kemungkinan akan lebih cepat memahami kosakata salah satunya bila ditunjang dengan media pembelajaarn yang menarik. Media pembelajaran yang dianggap siswa kurang menarik dapat menjadi penyebab kurangnya menguasai kosakata

yang sudah diajarkan. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa masih belum optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Jepang di SMA N 5 Semarang pada tanggal 23 September 2019, kemampuan siswa kelas XI IPA sangat berbeda dibandingkan dengan kelas XI IPS. Bila dipersentasikan, siswa kelas XI IPS yang bisa memahami pelajaran bahasa Jepang dengan baik hanya sekitar 35-40%, walaupun diberikan dengan metode dan media pengajaran yang sama. Ketika menyampaikan materi, guru menggunakan metode konvensional (ceramah) dan menggunakan media ppt yang sudah dipersiapkan oleh guru.

Guru menggunakan media pembelajaran seperti ppt dan kartu gambar tentang kosakata yang diajarkannya. Media pembelajaran tersebut dirasa sudah terlalu umum dan terkadang siswa merasa bosan dan tidak memperhatikan ketika proses KBM sedang berlangsung. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran bahasa Jepang, agar siswa dapat meningkatkan pemahaman kosakata yang dipelajarinya. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam bahasa Jepang yaitu media pembelajaran *crossword Puzzle* yang dalam bahasa Indonesia artinya adalah teka-teki silang.

Menurut Zaini (2008: 71), teka-teki silang dapat digunakan sebagai tes pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung bahkan dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal. Media *crossword Puzzle* ini dapat diterapkan pada materi yang bersifat teori yang berbentuk pengenalan suatu alat maupun kosakata bahasa asing karena dalam pembelajaran ini siswa dilatih untuk membaca, mendengar, mengingat, memahami serta mencocokkan kata sesuai nama dan fungsi alat tersebut. Dengan menggunakan media *crossword Puzzle* dalam pembelajaran bahasa Jepang, diharapkan hal ini dapat meningkatkan penguasaan *goi* (kosakata) siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dilakukan penelitian mengenai efektivitas media *crossword Puzzle* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran *crossword Puzzle* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *crossword puzzle*?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, peneliti membatasi masalah yaitu:

1. Penelitian ini terbatas untuk meneliti tentang efektivitas dan tanggapan siswa mengenai penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.
2. SMA yang digunakan sebagai tempat penelitian yakni SMAN 5 Semarang. Sampel yang diambil yaitu siswa kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 2 sebagai kelas kontrol.
3. Kosakata yang digunakan dalam penelitian ini adalah kosakata yang terdapat pada buku ajar “Sakura 2”, dengan tema rumah (*uchi*) pada Bab 22 dan 23, belanja (*kaimono*) pada bab 31 dan 32, dan makanan (*tabemono*) pada bab 33.

1.4. Penegasan Istilah

Efektivitas yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada media pembelajaran *crossword puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

1.5. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan efektifitas penggunaan media pembelajaran *crossword Puzzle* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa SMAN 5 Semarang kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2.
2. Untuk mendeskripsikan tanggapan siswa terhadap media *crossword puzzle* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMA N 5 Semarang di kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Dapat menjadi referensi oleh para peneliti, guru bahasa Jepang, atau pemerhati mengenai media pembelajaran bahasa Jepang, khususnya media *crossword Puzzle* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Dapat menambah alternatif media yang bisa diajarkan di kelas oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran, khususnya dalam mengajarkan kosakata bahasa Jepang.

2. Bagi Siswa

Dapat membantu mempermudah siswa dalam belajar kosakata bahasa Jepang dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang dengan baik dan benar.

3. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman secara langsung bagaimana penanganan yang baik dalam pembelajaran dengan kemampuan perbedaan yang dimiliki siswa, khususnya dalam media pembelajaran *crossword puzzle*.

4. Bagi Peneliti lainnya

Dapat menambah informasi dan dapat dijadikan rujukan untuk penelitian sejenis mengenai media pembelajaran *crossword puzzle*.

1.7. Sistematika Penulisan

Secara garis besar skripsi ini terdiri dari tiga bagian, yaitu:

Bagian awal skripsi meliputi halaman judul, persetujuan pembimbing, pengesahan, pernyataan, motto dan persembahan, kata pengantar, abstraksi, daftar isi, daftar tabel dan lampiran.

Bagian inti skripsi terdiri dari lima bab, yaitu:

BAB I terdiri atas pendahuluan yang membahas latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistem penulisan skripsi.

BAB II terdiri atas kajian pustakan dan landasan teori. Landasan teori yang berkaitan dengan judul penelitian, yaitu pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, cirri-ciri media pembelajaran, pengertian media pembelajaran *crossword puzzle*, manfaat penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle*, langkah-langkah penerapan media pembelajaran *crossword puzzle*, pengertian kosakata bahasa Jepang (*goi*), pengertian tanggapan, pembelajaran bahasa Jepang di SMA N 5 Semarang dan kerangka berpikir serta hipotesis .

BAB III terdiri atas metode penelitian, yang meliputi pendekatan penelitian, variabel penelitian (bebas dan terikat), populasi dan sampel, metode pengumpulan data, instrumen penelitian (validitas instrumen dan reliabilitas instrumen), dan teknik analisis data.

BAB IV terdiri atas pemaparan hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V terdiri atas kesimpulan dan saran.

Bagian akhir dari skripsi ini terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang berhubungan dengan penulisan skripsi ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian yang berkaitan dengan efektivitas untuk meningkatkan kemampuan kosakata dan tentang media pembelajaran *crossword puzzle* sudah banyak dilakukan sebelumnya. Berikut merupakan penelitian terdahulu, yang relevan dan dapat dijadikan kajian pustaka dalam penelitian ini yang dikutip dari jurnal internasional maupun nasional dan skripsi, di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Njoroge (2013) berjudul “*The Use of Crossword Puzzle as a Vocabulary Learning Strategy: A Case of English as Second Language in Kenyan Secondary Schools*”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen, dimana kedua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama-sama diberi soal *pre-test* untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik tentang kosakata bahasa Inggris dan diberi soal evaluasi (*post-test*) untuk mengukur apakah ada perbedaan skor yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Subyek dari penelitian ini adalah siswa dari sekolah tingkat SMP yang bernama Ngorano Secondary Schools yang terletak di daerah Nyeri County, Kenya. Dalam penelitian Njoroge (2013), menekankan bahwa keuntungan menggunakan teka-teki silang dalam pengajaran kosakata mampu memotivasi siswa dalam belajar kosakata, karena teka-teki silang memberikan tantangan sehingga siswa termotivasi untuk menyelesaikannya. Ini memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih dan mengulang kosakata yang telah diajarkan. Menggunakan teka-teki silang juga dapat menghilangkan kebosanan, sehingga belajar menjadi lebih menyenangkan.

Penelitian Njoroge (2013) memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu meneliti tentang dimana kedua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama-sama diberi soal *pre-test* untuk mengukur pengetahuan awal kosakata peserta didik dan diberi soal evaluasi (*post-test*) untuk mengukur apakah ada perbedaan skor yang signifikan Antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaannya terletak pada instrument yang digunakan. Dalam penelitian yang dilakukan Njoroge

(2013), instrument yang digunakan yaitu instrument tes saja, karena penelitian hanya tentang efektivitas penggunaan media teka-teki silang. Sedangkan instrumen yang akan digunakan oleh peneliti yaitu instrument tes dan non tes (angket), karena selain meneliti tentang pengaruh penggunaan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa, peneliti juga meneliti tentang respon siswa tentang media tersebut.

Penelitian selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh peneliti Alemi, (2010) berjudul “*Educational Games as a Vehicle to Teaching Vocabulary*” dalam jurnal *Modern Journal of Applied Linguistics* tahun 2010. Penelitian tersebut dilakukan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) tingkat tiga yang berada di Teheran meneliti peran penggunaan permainan kata dalam memperluas kosakata pelajar. Alemi menggunakan lima permainan kata yaitu *Twenty question*, *Charades*, *Definition Game*, *Password*, dan *Crossword Puzzle*. Terdapat dua kelompok subjek yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dan tes dilaksanakan di awal (*pre-test*) sebelum mendapatkan treatment dan diakhir (*post-test*) setelah mendapatkan *treatment*. Hasil nilai *t-test* adalah $8,946 > 2,000$ yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan kosakata memberikan efek positif pada pengembangan kosakata siswa kelas tiga SMP di Teheran.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan Alemi (2010) yaitu sama-sama menggunakan permainan edukasi sebagai media pembelajaran kosakata bahasa asing, salah satunya yaitu media *crossword puzzle*. Perbedaan dengan penelitian Alemi yaitu terletak pada sampel penelitian tersebut yaitu siswa SMP kelas tiga di Teheran dan menggunakan teknik *True Experimental* atau penelitian eksperimen sejati dimana subjek benar-benar dipilih secara acak. Untuk penelitian yang dilakukan penulis menggunakan teknik *Quasi Eksperimental*. Selain itu, penelitian tersebut meneliti lima media permainan edukasi. Namun, penelitian yang dilakukan penulis lebih spesifik yaitu menggunakan media *crossword puzzle* saja.

Penelitian berikutnya yaitu penelitian oleh Sukirman dan Ningsih, (2015) berjudul “*Designing Crossword Puzzle to Improve Students’ Vocabulary Mastery Of The Third Semester In English Education Department Student Of UIN Alauddin Makassar*”. Sukirman dan Ningsih merancang dan mengembangkan produk media

teka-teki silang untuk mahasiswa sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris di semester kedua. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, nilai validasi produk teka-teki silang yang diperoleh adalah 98%. Dalam tabel kriteria tingkat kemanfaatan produk berdasarkan nilai, 98% berarti bahwa produk tersebut sangat tepat.

Persamaan penelitian Sukirman dan Ningsih (2015) dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu penggunaan media *crossword puzzle* untuk meningkatkan penguasaan kosakata yang dipelajari. Perbedaan dengan penulis sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sukirman dan Ningsih adalah penelitian dan pengembangan desain pada media *crossword puzzle* (R&D). Penelitian yang dilakukan penulis yaitu efektivitas media pembelajaran *crossword puzzle* untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Selain itu perbedaan juga terletak pada sampel yang diambil. Sampel yang diambil dalam penelitian Sukirman dan Ningsih yaitu mahasiswa semester 3 UIN Alauddin Makasar.

Penelitian yang lain yaitu ditulis oleh Halimur Rosyad (2015) dari Universitas Negeri Semarang, berjudul “Efektivitas Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang”. Penelitian yang berupa skripsi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang dengan membuat game edukasi sebagai medianya. Game yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan program pembuat game adobe Flash CS5 profesional. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan subjek penelitian berupa siswa SMA. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes dan angket. Tes digunakan untuk mengukur keefektifan media, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui respon dari pemakainya. Hasil penggunaan media pembelajaran game edukasi (*matching game*) terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI bahasa. Rata-rata kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI bahasa MAN 1 Semarang meningkat setelah menggunakan media pembelajaran game edukasi (*matching game*). Hal ini dapat diketahui dari perolehan nilai rata-rata siswa kelas XI bahasa sebelum treatment adalah 79,87. Setelah diberikan treatment berupa penggunaan media game edukasi

(matching game) sebagai media pembelajaran, nilai rata-rata yang didapat naik menjadi 88,5

Persamaan skripsi penelitian ini dengan penelitian tersebut terletak pada jenis metode yang digunakan yaitu metode eksperimen dengan mengujicobakan suatu media untuk dibuktikan efektif atau tidaknya dalam judul yang berkaitan dan mempunyai tujuan yang sama yaitu untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Jepang siswa. Perbedaannya yaitu dalam penelitian di atas peneliti hanya menggunakan satu kelas saja sebagai subjek penelitian, sedangkan penelitian ini terdapat dua kelas subjek penelitian sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu perbedaannya juga terletak dalam penggunaan medianya. Jika penelitian ini menggunakan *crossword puzzle* sebagai media untuk meningkatkan kosakata sedangkan dalam penelitian di atas menggunakan media game edukasi untuk meningkatkan kemampuan kosakata.

Penelitian lain yang berkaitan dengan media pembelajaran *crossword puzzle* adalah penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2012) berjudul “Efektivitas Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Jepang Siswa SMA Negeri 1 Bergas”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 92, sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol yaitu 72. Hal itu menunjukkan bahwa rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media teka-teki silang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap bahasa Jepang. Respon yang diberikan oleh siswa terhadap media teka-teki silang pun positif, dan kegiatan belajar mengajar menjadi tidak membosankan.

Persamaan penelitian Pratiwi dengan penelitian penulis yaitu penggunaan media pembelajaran teka-teki silang atau istilah lainnya yaitu *crossword puzzle*. Pratiwi menerangkan dari penelitian yang sudah dilakukan, rata-rata kelas eksperimen mengalami kenaikan. Selain itu, untuk metode pengumpulan data juga menggunakan instrumen yang sama yaitu instrumen tes dan angket. Perbedaan dengan penulis ini yaitu terdapat pada variabelnya. Variable terikat penelitian tersebut yaitu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang. Sementara itu, variable terikat dalam penelitian yang dilakukan penulis yaitu

meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Pada penelitian Pratiwi, instrument angket digunakan untuk mengetahui minat siswa terhadap media teka-teki silang, sedangkan pada penelitian ini angket digunakan untuk mengetahui tanggapan atau respon siswa terhadap media pembelajaran *crossword puzzle*.

Dari beberapa penelitian terdahulu, diketahui bahwa penelitian yang meneliti tentang efektifitas media pembelajaran crossword puzzle untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMA Negeri 5 Semarang belum pernah dilakukan, sehingga penelitian ini dapat dilakukan.

2.2 Landasan Teori

Peneliti menggunakan teori sebagai dasar dalam melakukan penelitian. Landasan teori merupakan teori yang relevan yang digunakan untuk menjelaskan tentang variabel yang akan diteliti dan sebagai dasar untuk mempelajari jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Adapun teori-teori yang berkaitan dengan penelitian ini meliputi teori tentang pembelajaran, media pembelajaran, media pembelajaran crossword puzzle, kosakata (goi), dan pembelajaran bahasa Jepang di SMA N 5 Semarang. Berikut penjelasannya.

2.2.1 Tinjauan tentang Efektivitas Belajar

Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Lux (2005:127), efektif berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya) dapat membawa hasil dan berhasil guna (tentang usahatindakan).

Menurut Miarso (2004: 516, 536), mengatakan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standart mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi “doing the right things”. Menurut Supardi (2013: 164) pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki

siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penyediaan kesempatan belajar sendiri dan beraktivitas seluas-luasnya diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang sedang dipelajari.

Menurut Carroll (Supardi, 2013) dalam bidang pendidikan psikologi dan dalam bukunya yang berjudul “A Model of School Learning”, menyatakan bahwa *Instruction al Effectiveness* tergantung pada lima faktor: 1) *Attitude*; 2) *Ability to Understand Instruction*; 3) *Perseverance*; 4) *Opportunity*; 5) *Quality of Instruction*. Berdasarkan beberapa indikator tersebut menunjukkan bahwa suatu pembelajaran dapat berjalan efektif apabila terdapat sikap dan kemauan dalam diri anak untuk belajar, kesiapan diri anak dan guru dalam kegiatan pembelajaran serta mutu dari materi yang disampaikan. Apabila kelima indikator tersebut tidak ada maka kegiatan belajar mengajar anak tidak akan berjalan dengan baik. Kegiatan pembelajaran yang efektif sangat dibutuhkan anak untuk membantu mengembangkan daya pikir anak dengan tanpa mengesampingkan tingkat pemahaman anak sesuai dengan usia perkembangannya. Efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran keberhasilan dari proses interaksi dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dapat dilihat melalui aktivitas selama pembelajaran, respon dan penguasaan konsep.

Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa efektivitas proses pembelajaran yang mendidik merupakan pencerminan untuk mencapai tujuan pembelajaran tepat pada sasarannya sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Efektivitas belajar penting untuk diukur agar diketahui sejauh mana tujuan yang ditetapkan telah dicapai. Bagi guru, efektivitas belajar siswa merupakan alat ukur untuk menilai berhasil tidaknya proses belajar mengajar yang telah dilakukan sedangkan siswa berkepentingan untuk mengetahui efektivitasnya guna mengukur sejauh mana siswa menguasai materi.

2.2.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran diberikan oleh pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan

sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Menurut Komalasari (2014: 3), pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu system atau prosesmembelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan, didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Dalam hal ini pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut, pertama pembelajaran dipandang sebagai suatu system, pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang teroganisir antara lain,tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga pembelajaran, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajran dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan). Kedua, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar.

2.2.3 Media Pembelajaran

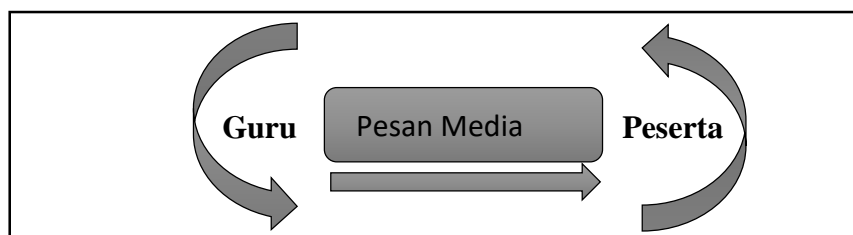
Istilah media pembelajaran dalam bahasa Jepang disebut dengan *kyouzai* atau *kyougu*. Menurut Matsuzaki (1998: 107), dalam artikelnya yang berjudul 心身障害児教育教材教具。 (*Shinshin shougaiji kyouiku kyouzai kyougu*) menuturkan mengenai pengertian dari *kyougu* seperti berikut ini.

教具とは教育の方法またわ手段として使われる具体的な道具を意味すると述べた。(松崎, 1988: 107). (*Kyougu to wa kyouiku no houhou matawa shudan toshite tsukawareru gutaitekina dougu o imi suru nobeta*). *Kyougu* adalah alat atau bahan secara konkret yang digunakan dalam pendidikan. (Matsuzaki, 1998: 107).

Secara harfiah, kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Menurut Arsyad (2013:4), memberikan batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan tersebut sampai kepada penerima yang dituju.

Sedangkan menurut Anderson dalam Sukiman (2012:28), Media pembelajaran merupakan media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajarlah bila peranan guru yang menggunakan media pembelajaran sangatlah berbeda dari peranan seseorang guru “biasa”.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat, bahan atau perantara yang digunakan dalam proses pengajaran dan pendidikan yang berfungsi sebagai pendukung untuk memperlancar dan mempermudah selama proses kegiatan pembelajaran. Bagi guru, media merupakan piranti yang ampuh untuk menyampaikan materi agar siswa lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang harus dikembangkan oleh guru karena fungsi dan peranannya yang sangat penting. Pengertian media pembelajaran tersebut bila digambarkan dalam bagan seperti terlihat pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Skema Media dalam pembelajaran

2.2.3.1 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely dalam Arsyad (2013:15), mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya. Tiga ciri tersebut adalah ciri fiksatif (*fixative property*), ciri manipulatif (*manipulative property*), dan ciri Distributif (*Distributive Property*).

Ciri Fiksatif (*Fixative Property*) adalah ciri yang menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurutkan dan disusun

kembali dengan media seperti fotografi, *video tape*, *audio tape*, disket computer, dan film.

Selain itu, ciri fiksatif ini amat penting bagi guru karena kejadian- kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Contohnya adalah peristiwa tsunami, gempa bumi, banjir, dan sebagainya dapat diabadikan dengan rekaman video, pelaksanaan even kebudayaan Jepang juga dapat direkam dengan kamera atau alat perekam audio visual sehingga dapat digunakan sebagai media pelajaran bahasa Jepang.

Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*) yaitu transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki cirri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari atau bahkan berbulan-bulan dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu yang lebih singkat lima sampai sepuluh menit. Misalnya, bagaimana proses pelaksanaan ibadah haji dapat direkam dan diperpendek prosesnya menjadi lima sampai sepuluh meni, demikian pula proses kejadian manusia mulai dari pertemuan sel telur dengan sperma hingga lahir menjadi seorang bayi. Ciri manipulatif di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya, proses terjadinya gempa bumi yang hanya kurang dari satu menit dapat diperlambat sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik bagaimana proses terjadinya gempa tersebut.

Ciri Distributif (*Distributive Property*) yaitu distributif dari media yang memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik denga stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, dan dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsisten informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

2.2.3.2 Klasifikasi Media Pembelajaran

Sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran pun juga semakin berkembang. Dari yang paling sederhana dan murah, hingga yang canggih dan mahal. Ada yang dapat dibuat sendiri oleh guru dan ada yang di produksi di pabrik.

Arsyad, (2013: 80), dalam bukunya mengklasifikasikan media yang digunakan dalam pembelajaran menjadi beberapa macam, yakni media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio visual, media berbasis computer, serta media internet. Berikut penjelasannya.

1. Media berbasis manusia, yaitu merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa. Media berbasis manusia mengajukan dua teknik yang efektif, yakni rancangan yang berpusat pada masalah dan bertanya ala Socrates yang menggunakan pertanyaan untuk memancing siswa dalam mengungkapkan gagasannya.
2. Media Berbasis Cetakan, yakni yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah dan lembaran lepas.
3. Media Berbasis Visual, merupakan media yang memegang peran yang penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Bentuk media ini dapat berupa (a) gambar representasi (gambar lukisan, foto); (b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi dan struktur materi; (c) peta yang menunjukkan hubungan antar ruang dan materi; (d) grafik seperti tabel, chart dan bagan yang menyajikan gambaran data.
4. Media Berbasis Audio Visual, misalnya film atau video yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.
5. Media Berbasis Komputer, yakni semua perangkat lunak yang terdapat dalam computer.
6. Media Internet, yakni semua bahan yang diperoleh dari internet.

Menurut Bretz dalam Widyastuti dan Nurhidayati, (2010:17-18), mengklasifikasikan media ke dalam tujuh kelompok, yaitu:

- 1) media audio;
- 2) media cetak;
- 3) media visual diam;
- 4) media visual gerak;
- 5) media audio semi gerak;
- 6) media audio visual diam;
- 7) media audio visual gerak.

Berdasarkan klasifikasi media yang diuraikan di atas, adapun media *crossword puzzle* (teka-teki silang) yang digunakan dalam penelitian ini termasuk ke dalam kategori media visual karena hanya mengandalkan indera penglihatan dengan bentuk bahan cetakan.

2.2.3.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie dan Lentz dalam Arsyad (2013:20), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi efektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris.

Selain itu, Kemp & Dayton dalam Sukiman (2012:39) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

- a. memotivasi minat dan tindakan yang dapat direalisasikan dengan teknik drama dan hiburan;
- b. menyajikan informasi dihadapan sekelompok peserta didik;
- c. memberikan intruksi kepada peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Sementara itu, Nuha (2013: 260), menyatakan fungsi dan kegunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu terkesan verbalistik;
- 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra;
- 3) penggunaan media belajar secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.

Dari pendapat tersebut, fungsi media pembelajaran sangat penting dalam menghadirkan sebuah lingkungan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektifm efisien, dan menyenangkan, utamanya untuk pembelajaran bahasa asing.

2.2.3.4 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2013: 25), menyebutkan manfaat media dalam pembelajaran, yakni:

- a. penyampaian pembelajaran lenih baku;
- b. pembelajaran bisa lebih menarik;
- c. pembelajaran menjadi lebih interaktif;
- d. dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.

Dari beberapa pendapat ahli dan penjelasan diatas mengenai manfaat

Sedangkan menurut Sadiman (2009:17), manfaat yang dapat diambil dari pemakaian media dalam suat programpengajaran secara lebih rinci lagi dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasa ruang, waktu, dan daya indeea, sperti misalnya:
 - a. objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
 - b. objek yang kecil dibanu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar;
 - c. gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibant dengan *timelapse* atau *high-speed photography*;
 - d. kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;

- e. objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan mode, diagram, dan lain-lain;
 - f. konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, yakni:
- a. menimbulkan kegairahan belajar;
 - b. memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
 - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Pendapat lain, Sudjana dan Rivai (201: 2), manfaat media dalam proses pengajaran/pembelajaran adalah antara lain sebagai berikut:

- a. pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b. bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik;
- c. metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran;
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan pertanyaan guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik, bervariasi dan dapat memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu, manfaat media juga dapat membantu memperjelas materi yang diajarkan dan mengajak siswanya untuk ikut berperan aktif saat pembelajaran.

2.2.4 Media Pembelajaran Crossword Puzzle

Menurut Kartawidjaja (2008: 701), teka-teki silang adalah suatu permainan mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk dibagi dalam dua kategori yakni mendatar dan menurun. Teka-teki silang atau *crossword puzzle* merupakan permainan sederhana yang banyak dimainkan dari berbagai kalangan. Teka-teki silang merupakan permainan yang berupa rangkaian kotak bujur sangkar atau persegi empat sama sisi. Kotak-kotak tersebut diberi nomor yang mengidentifikasi nomor jawaban. Nomor jawaban diisi dalam bentuk mendatar atau menurun. Kotak tersebut harus diisi dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan (*clue*) yang sudah disediakan. Permainan tersebut melibatkan partisipasi siswa sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Siswa diajak untuk turut ikut serta dalam semua proses pembelajaran.

Menurut Cahyo (2011:62), menjelaskan bahwa “Permainan teka-teki silang dinyatakan selesai jika pemainnya mampu mengisi semua deretan kotak-kotak putih mendatar dan menurun”. Adapun menurut Silberman (2014: 256), menjelaskan bahwa mendesain tes uji pada teka-teki silang dapat mengundang keterlibatan dan partisipasi langsung peserta didik yang dapat diselesaikan secara individu maupun berkelompok. *Crossword puzzle* sebagai media yang bersifat fun dan dapat menyegarkan ingatan, menarik dan memberikan kesan yang baik terhadap memori siswa.

Menurut Zaini (2008: 71), berpendapat bahwa teka-teki silang dapat digunakan sebagai tes pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung bahkan dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal. Media *crossword Puzzle* ini dapat diterapkan pada materi yang bersifat teori yang berbentuk pengenalan suatu alat maupun kosakata bahasa asing karena dalam pembelajaran ini siswa dilatih untuk membaca, mendengar, mengingat, memahami serta mencocokkan kata sesuai nama dan fungsi alat tersebut.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *crossword Puzzle* merupakan permainan yang mengharuskan mengisi pertanyaan-pertanyaan dengan kata-kata dalam bentuk kotak-kotak yang dilakukan secara

individu atau berkelompok yang diberikan oleh guru untuk membantu mengatasi keadaan kelas yang mulai jenuh karena aktifitas pembelajaran yang sangat padat.

2.2.4.1 Manfaat Media Crossword Puzzle

Setiap media pembelajaran memiliki manfaat masing-masing. Menurut Ghaone (2010: 10), manfaat media pembelajaran *crossword puzzle* adalah:

1. Dapat mengasah daya ingat

Ketika teka-teki disodorkan, anak-anak akan menyisir semua pengalaman-pengalamannya hingga waktu itu. Selanjutnya ia akan memila-milih semua pengalamannya itu sekiranya cocok (sesuai) untuk menjawab teka-teki sebagai pengasah daya ingat telah didapatkan oleh seorang anak.

2. Belajar klarifikasi

Hanya jenis teka-teki yang meminta jawaban terkait golongan yang diminta, semisal buah-buahan, bintang, alat transportasi, nama- nama seseorang, nama-nama benda dan sebagainya. Ketik anak disodori teka-teki tersebut, naka seorang anak juga mendapatkan kesempatan untuk beradu pengetahuan dengan lawan mainnya.

3. Mengembangkan kemampuan analisa

Hampir semua jenis teka-teki memilikinya. Ketika sebuah pertanyaan disodorkan, seorang anak akan mengulas kembali seluruh pengalamannya dan menganalisis pengalaman-pengalaman itu.mana yang cocok untuk menjawab dan mana yang cocok untuk berargumentasi terhadap jawaban yang dipilihnya.

4. Menghibur

Ketika anak sedang diberi teka- teki untuk dijawab, secara tidak langsung ia akan melupakan ingatan-ingatan tertentu. Jika anak sedang cemas misalnya, kecemasan itu akan terganti dengan kesibukannya dalam mencari jawaban dari teka-teki yang ada.

5. Merangsang kreativitas

Secara tidak langsung anak juga akan dibantu teka-teki untuk menyalurkan potensi-potensi kreativitas yan dimilikinya. Di dalam mempertahankan

jawaban misalnya, anak akan belajar berargumentasi, memilih bahasa yang mudah dipahami orang lain dan mencari cara-cara alternatif untuk menjawab. Tidak jarang ketika mencari jawaban soal, seorang akan menemukan pertanyaan-pertanyaan baru yang belum tentu didapatkan sebelumnya.

Selain itu, manfaat dari penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* secara umum antara lain sebagai berikut:

1. Dapat mengasah otak, nalar, melatih logika, dan kesabaran sehingga akan memudahkan proses penstrafiran ilmu pengetahuan kepada siswa.
2. Dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
3. Dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan konsentrasi siswa.
4. Dapat memudahkan siswa mengingat materi pelajaran yang disampaikan.
5. Dapat menghilangkan rasa bosan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar.

2.2.4.2 Langkah-langkah Penerapan Crossword Puzzle

Di dalam *crossword puzzle* tidak hanya sebuah pertanyaan teka-teki yang dibukukan, akan tetapi memiliki sebuah pernyataan logis serta pemecahan masalah secara umum. Tidak hanya sekedar sebagai hiburan, tetapi juga dapat mendidik, menambah wawasan dan mengasah kemampuan mengingat. Prosesnya pun harus disesuaikan dengan tingkat usia dan materi pelajaran yang akan diberikan oleh seorang guru kepada peserta didik.

Secara umum langkah-langkah penerapan media *crossword puzzle* dapat digunakan dalam pembelajaran dengan guru mempersiapkan dan menyusun kisi-kisi jawaban serta pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan dalam kotak-kotak baik secara menurun ataupun mendatar. Kemudian diberikan kepada siswa secara individu maupun berkelompok.

Langkah-langkah penerapan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran menurut Silberman (2014: 256), antara lain:

- 1) Menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang telah diajarkan oleh guru

- 2) Menyusun sebuah teka-teki silang sederhana, dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran.
- 3) Menyusun kata-kata pemandu *crossword puzzle* dengan menggunakan jenis definisi singkat, sebuah kategori yang cocok dengan unsurnya, sebuah contoh, lawan kata
- 4) Membagikan kepada siswa baik secara individu ataupun kelompok
- 5) Menetapkan batas waktu
- 6) Menberi penghargaan kepada individu atau kelompok yang paling banyak memilik jawaban yang benar.

Dalam membuat media *crossword puzzle* (teka-teki silang), bisa menggunakan software yang bernama *eclipsecrossword*. *Eclipsecrossword* merupakan program *freeware* sehingga dapat di unduh dan diakses secara gratis. Atau bisa juga membuatnya secara manual dengan software yang sudah tersedian di *microsoft word*.

2.2.5 Pengertian dan Jenis Kosakata Bahasa Jepang

2.2.5.1 Pengertian Kosakata

Istilah kosakata dalam bahasa jepang disebut dengan *goi*. Menurut Yamauchi (2004:2), dalam penelitiannya yang berjudul 語彙力を育てる英語化学習指導 (*goi noryoku o sodateru eigo kagakushuu shidou*), mengatakan seperti berikut ini.

語彙とはある一つの語彙体系で用いられる単語の総体であると述べた。(山内、2004:2) . (*Goi to wa aru hitotsu no goi taikai de mochiirareru tango no soutai dearu to nobeta*). Kosakata adalah sebuah susunan kata-kata yang digunakan dalam pembentukan sebuah struktur kalimat. (Yamauchi, 2004:2)

Matsumoto (2011:62), mendefinisikan *Goi* seperti berikut:

「語彙」とは決められた範囲の「語（単語）」の集まりのことを言うことにすることばだといっています。(“*Goi*” to wa kimerareta han’I no “*go (tango)*” no atsumari no koto o iu koto ni suru kotoba da to itteimasu.). “*Goi*” adalah kumpulan kosakata yang digunakan dalam ruang lingkup tertentu.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kosakata diartikan dengan perbendaharaan kata. Sedangkan menurut Rahayu (dalam Wagiran dan Doyin, 2006: 105) menyatakan bahwa kosakata adalah keseluruhan kata atau perbendaharaan kata atau istilah yang mengacu pada konsep- konsep tertentu yang dimiliki oleh seseorang atau suatu bahasa dalam suatu lingkungan. Pendapat lain, Adiwinata sebagaimana dikutip oleh Wagiran & Doyin (2006: 106), mengemukakan beberapa arti kosakata sebagai berikut, “ Kosakata memiliki beberapa pengertian, yakni (1) semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa; (2) kata yang dikuasai oleh seseorang atau kata-kata yang dipakai oleh segolongan orang dalam lingkungan yang sama; (3) daftar sejumlah kata dan frase dari suatu bahasa yang disusun secara alfabetis disertai batasan dan keterangan.

Definisi *goi* yang lain dikemukakan oleh Shinmura dalam Sudjianto & Dahidi (2007:97). *Goi (vocabulary)* adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya. Sudjianto & Dahidi dalam bukunya yang berjudul *Linguistik Bahasa Jepang*, (2007: 97), menyatakan bahwa kosakata (*goi*) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang penguasaan dan kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan.

Menurut Japan Foundation (2011: 62), dalam buku 文字・語彙を教える (*Bunji Goi o Oshieru*) mendefinisikan kosakata (*goi*) seperti berikut, “...語彙とは決められた範囲の「語（単語）」の集まりのことと述べた。 (...*goi to wakimerareta han'i (go (tango)) no atsumari no oto to nobeta*). ...kosakata adalah kata-kata dalam ruang lingkup kalimat tertentu.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, termasuk didalamnya ada fonem, huruf, tata bahasa yang terdapat dalam suatu kalimat atau bahasa tertentu dan memiliki fungsi yang penting ketika mempelajari suatu bahasa. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan tentang kosakata dapat menunjang keterampilan seseorang dalam berbahasa. Semakin banyak pemahaman tentang kosakata yang dimiliki seseorang, maka semakin tinggi pula tingkat keterampilan

dalam berbahasanya. Melalui pemahaman kosakata yang baik dan lebih luas akan membantu mereka dalam berkomunikasi menggunakan suatu bahasa, baik secara lisan maupun tulisan.

2.2.5.2 Jenis-jenis Kosakata Bahasa Jepang

Menurut Sudjianto & Dahidi (2007:147), pengklasifikasian goi berdasarkan karakteristik gramatikalnya diklasifikasikan menjadi sepuluh, yaitu sebagai berikut:

1. *Meishi*(*Nomina*)

Meishi merupakan kelas kata yang menyatakan nama suatu perkara, benda atau barang, kejadian atau peristiwa, dan keadaan. Contoh: *Mizu, Hon*, dsb.

2. *Doushi* (*Verba*)

Doushi merupakan kelas kata yang menyatakan perbuatan, aktivitas, keberadaan atau adanya keadaan seseorang atau sesuatu. Contoh: *Yomu, Iku*, dsb.

3. *Keiyoushi* (*Adjectiva i*)

Keiyoushi merupakan kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan seseorang atau sesuatu dengan ciri suku kata akhirnya *i*. Dengan sendirinya dapat menjadi predikat, dan dapat mengalami perubahan bentuk. Contoh: *Tanoshii, Omoi, kuroi*, dsb.

4. *Keiyoudoushi* (*Adjectiva na*)

Keiyoudoushi memiliki fungsi yang sama dengan *Keiyoushi*, yaitu menyatakan sifat atau keadaan seseorang, dengan sendirinya dapat membentuk *bunsetsu*, dapat berubah bentuknya (termasuk *yoogen*), dan bentuk *shuushikei*-nya berakhir *da* atau *desu*. Contoh: *Kirei-na, Hansamu-na, nigiyaka-na*, dsb.

5. *Rentaishi* (*prenomina*)

Rentaishi adalah kelas kata yang termasuk kelompok *Jiritsugo* yang tidak mengalami konjugasi yang digunakan hanya untuk menerangkan nomina.

Contoh: *この* (kono)= ini, *あの* (ano)= itu.

6. *Fukushi (Adverbia)*

Fukushi merupakan kelas kata yang tidak mengalami perubahan bentuk, dan dengan sendirinya dapat menjadi keterangan bagi *yoogen (Doushi, Keiyoushi, Keiyoudoushi)* walaupun tanpa mendapat bantuan dari kata-kata lain. Contoh: *Mattaku, Tottemo*, dsb.

7. *Rentaishi (Prenomina)*

Rentaishi merupakan kelas kata yang termasuk kelompok *jiritsugo* yang tidak mengenal konjugasi yang digunakan, hanya untuk menerangkan *taigen (meishi)*.

8. *Setsuzokushi (Konjungsi)*

Setsuzokushi merupakan kelas kata yang termasuk kelompok *jiritsugo* yang tidak dapat mengalami perubahan, tidak dapat menjadi subjek, objek, predikat, ataupun kata yang menerangkan kata lain (*shuushokugo*). Berfungsi untuk menggabungkan kalimat dengan kalimat atau bagian-bagian kalimat. Contoh: *Sorede, Demo*, dsb.

9. *Kandoushi (Interjeksi)*

Kandoushi merupakan kelas kata yang termasuk *jiritsugo* yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan dan tidak dapat menjadi konjungsi. *Kandoushi* digunakan untuk mengungkapkan perasaan, panggilan, jawaban atau persalaman. Contoh: *Maa, Aa*, dsb.

10. *Joshi (Partikel)*

Joshi merupakan kelas kata yang termasuk *fuzukugo* yang dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antara kata tersebut dengan kata yang lain, serta menambah arti kata tersebut lebih jelas lagi. *Joshi* tidak dapat berdiri sendiri dan tidak memiliki arti bila tidak mengikuti kata lain yang termasuk *jiritsugo*, namun tidak dapat mengalami konjugasi / deklinasi. Contoh: *wa, wo, mo, to* dan lain sebagainya.

2.2.6 Pengertian Tanggapan

Tanggapan sebagai salah satu fungsi jiwa yang pokok, dapat diartikan sebagai gambaran ingatan dari pengamatan, ketika objek telah diamatai tidak lagi dalam ruang dan waktu pengamatan (Danarjati, dkk, 2014: 8). Tanggapan yang

dimaksud adalah gambaran bekas yang tinggal dalam ingatan setelah orang melakukan pengamatan. Menurut Rahmat dalam widyaningtyas (2016: 24), tanggapan adalah pengalaman tentang obyek, peristiwa, atau hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan.

Tanggapan adalah hasil yang ingin dicapai dari sebuah proses komunikasi. Dalam proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan, umpan balik akan terjadi dalam bentuk tanggapan sebagai akibat dari stimulus yang di transmisikan. Hal ini akan mempermudah proses pemahaman jika tanggapan yang muncul mempunyai kesamaan berfikir yaitu kesamaan pengalaman dan pengetahuan antara komunikator dan komunikan (Effendy dalam widyaningtyas, 2016: 24-25). Lebih lanjut dijelaskan bahwa umpan balik secara verbal adalah tanggapan komunikan yang dinyatakan dengan kata-kata, baik secara singkat maupun secara panjang lebar. Umpan balik secara nonverbal adalah tanggapan yang dinyatakan bukan dengankata-kata melainkan dengan bahasa tubuh. Namun, sebuah persepsi tidak akan muncul jika alat indera manusia tidak diberi rangsangan terlebih dahulu. Seringkali manusia diberi rangsangan yang sama namun tanggapannya berbeda-beda. Hal ini dikarenakan tak ada satupun manusia di dunia ini yang persis sama dengan manusia lain, baik dari segi kemampuan alat indera, ataupun dari pengalaman social yang didapat dari lingkungan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tanggapan adalah gambaran ingatan dari pengamatan dan pengalaman yang timbul karena rangsangan. Tanggapan dapat dinyatakan dengan kata-kata maupun dengan bahasa tubuh dan tingkah laku, yang dimaksud tanggapan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tanggapan dari siswa tentang pembelajaran bahasa Jepang menggunakan media *crossword Puzzle* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

2.2.7 Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 5 Semarang

Pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 5 Semarang menerapkan kurikulum 2013 yang memiliki tujuan pembelajaran untuk mengenalkan bahasa Jepang tingkat dasar sekaligus memberikan pengetahuan dasar tentang bahasa

Jepang sebagai bekal untuk belajar ditingkat lanjut. Mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 5 Semarang termasuk ke dalam lintas minat, jadi tidak semua kelas mendapatkan pelajaran bahasa Jepang. Pada tahun ajaran 2019/2020, di kelas X hanya kelas X IPS 1 dan X IPS 2 saja yang mendapatkan mata pelajaran bahasa Jepang, sedangkan kelas X IPA tidak mendapatkan. Kelas XI ada empat kelas, yaitu kelas XI IPA 4, XI IPA 5, XI IPS 1 dan XI IPS 2. Kelas XII terdapat 7 kelas, yaitu dari kelas XII IPA 6 sampai XII IPA 10, XII IPS 1 dan XII IPS 2. Pembelajaran bahasa Jepang di kelas X dalam satu minggu terdapat 3 (tiga) jam pelajaran atau 3x45 menit, untuk kelas XI dan XII terdapat 4 (empat) jam pelajaran atau 4x45 menit. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Jepang dalam seminggu ada yang dilaksanakan selama 1x45 menit, 2x45menit, dan 3x 45 menit. Jadi dalam seminggu bisa satu sampai tiga kali pertemuan. Seperti mata pelajaran yang lain, mata pelajaran bahasa Jepang di SMA N 5 Semarang memiliki nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan yaitu 70,00. Buku-buku pelajaran yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran bahasa Jepang Antara lain buku Sakura 1 dan 2, Lembar Kerja Siswa (LKS bahasa Jepang sebagai buku pendamping buku Sakura dan beberapa *handout* materi. Guru yang mengampu mata pelajaran bahasa Jepang diSMA N 5 Semarang terdapat dua orang.

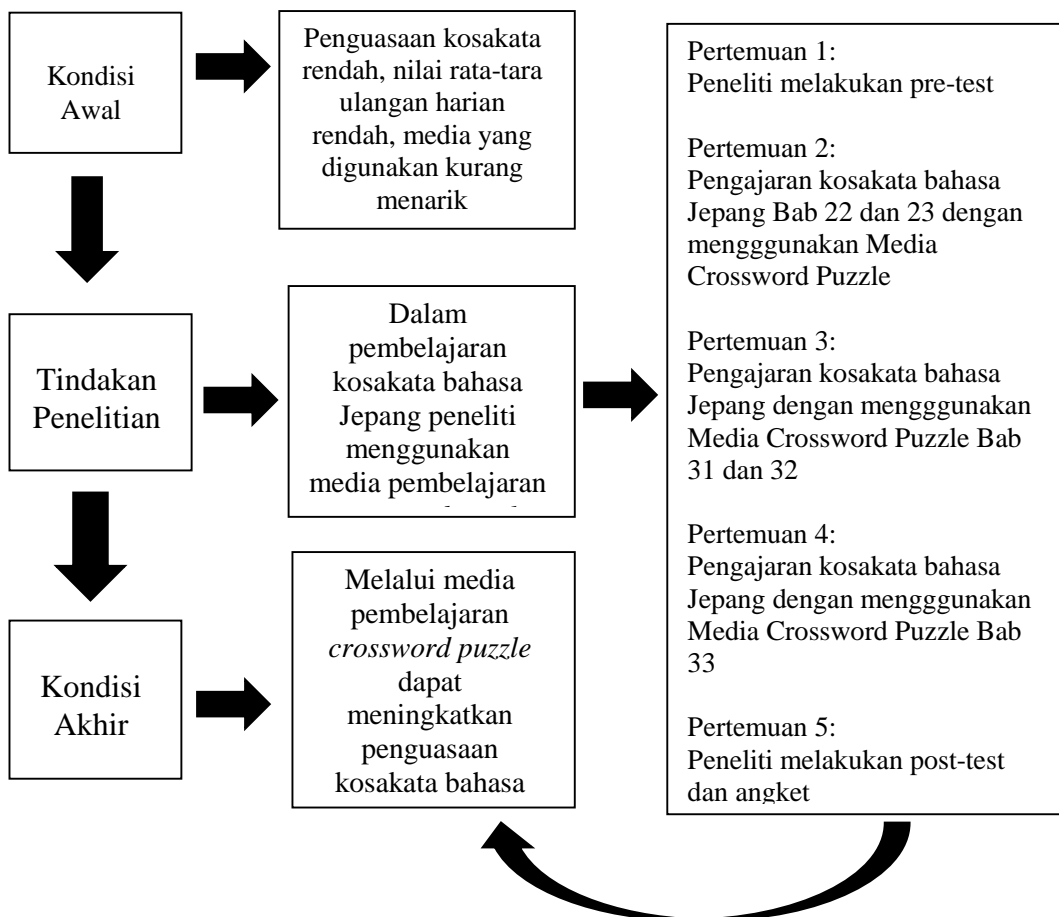
2.3 Kerangka Berfikir

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran guru mempunyai peran utama sebagai fasilitator di dalam kelas. Kompetensi profesional yang dimiliki guru sangat dominan mempengaruhi kualitas pembelajaran. Salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran.

Bagi para pembelajar bahasa Jepang, khususnya di SMA N 5 Semarang, rendahnya penguasaan kosakata bahasa dapat menjadi kendala yang besar dalam mempelajari bahasa Jepang. Hal tersebut juga dapat mengakibatkan rendahnya pengetahuan siswa mengenai kosakata bahasa Jepang, sehingga siswa tidak dapat memahami materi pelajaran bahasa Jepang. Salah satu upaya untuk mengatasi hal tersebut diperlukan adanya pemanfaatan media secara optimal.

Adanya pemanfaatan media secara optimal dapat meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa, karena melalui media dapat mempermudah siswa memahami materi khususnya materi tentang kosakata bahasa Jepang. Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu mempermudah siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang adalah media pembelajaran *crossword puzzle*. *Crossword puzzle* dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alternatif agar dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Model konseptual kerangka berpikir dalam penelitian ini terdapat pada gambar sebagai berikut:

Gambar 2.2. Skema kerangka berpikir:



2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap permasalahan yang ada sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Sugiyono (2017:95) berpendapat

bahwa “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, ini dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.” Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Hipotesis penelitian (H1): Media pembelajaran *crossword puzzle* efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang SMA Negeri 5 Semarang.
- b. Hipotesis nol (H0): Media pembelajaran *crossword puzzle* tidak efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang SMA Negeri 5 Semarang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Deskriptif kuantitatif merupakan suatu penelitian yang menggunakan angka dalam mengumpulkan data dan dalam memberikan penafsiran terhadap hasilnya. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen yaitu menguji efektivitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik, atau media pengajaran dan pembelajaran, sehingga hasilnya dapat diterapkan jika memang baik, atau tidak digunakan jika memang tidak baik, dalam pengajaran yang sebenarnya (Sutedi, 2011: 64). Dalam penelitian ini efektivitas yang dimaksud adalah media pembelajaran crossword puzzle yang digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI IPS SMA N 5 Semarang.

3.2 Desain Penelitian

Menurut Sugiyono, (2017: 72), terdapat beberapa bentuk design eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian, antara lain: *Pre-Eksperimental Design*, *True Eksperimental Design*, *Factorial Design*, dan *Quasi Eksperimental Design*. Adapun desain yang digunakan yaitu *quasi eksperimental design* atau eksperimen kuasi. Desain eksperimen kuasi mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak sepenuhnya bisa mengontrol variabel- variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2017: 77).

Penelitian eksperimen kuasi digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan kelas yang diberi perlakuan dan kelas yang tidak diberi perlakuan. Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk *Nonequivalent Control Grup Design*. Menurut Sugiyono (2017:79), dalam penelitian terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara acak. Kedua kelompok diberi *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal dan perbedaan Antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pre-test* yang baik adalah apabila nilai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak berbeda secara signifikan. Berdasarkan desain penelitian yang telah dikemukakan di atas, berikut merupakan gambaran desain penelitian *Nonequivalent Control Grup Design*

Tabel 3.1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Grup Design*

O1	X	O2
O3	-	O4

(Sugiyono, 2017: 79)

Keterangan:

O1: Pretes kelas eksperimen

O2: Postes kelas eksperimen

O3: Pretes kelas kontrol

O4: Postes kelas control

X: Perlakuan pada kelas eksperimen berupa pembelajaran mengidentifikasi laporan hasil observasi dengan menggunakan model *Means Ends Analysis*.

- : Model pembelajaran yang tidak sama dengan kelas eksperimen.

Pada penelitian ini, ditentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum dan sesudah melakukan eksperimen, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan mendapatkan *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan terhadap kedua kelompok untuk mengukur kemampuan kosakata awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan. Kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan yaitu penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan. Setelah selesai, diberikan *post-test* di kedua kelompok. Hasil keduanya kemudian dibandingkan atau diuji perbedaannya. Perbedaan yang signifikan antara kedua nilai di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan menunjukkan pengaruh dari perlakuan yang telah diberikan.

3.3 Variabel Penelitian

Pengertian variabel penelitian menurut Sugiyono (2017: 39), sebagai berikut, “variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.” Operasional variabel diperlukan untuk menentukan jenis, indikator, serta skala dari variabel-variabel yang terkait dalam penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel penelitian, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1) Variabel Bebas (Independent Variable)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajara crossword puzzle dalam pembelajaran.

2) Variabel Terikat (Dependent Variable)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata Bahasa Jepang siswa.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2017: 80), mendefinisikan populasi adalah sebagai berikut, “Dalam penelitian kuantitatif populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA N 5 Semarang yang terdiri atas 10 kelas siswa jurusan IPA dan 2 kelas siswa jurusan IPS.

3.4.2 Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017: 81), Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada di populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 2 sebagai kelas kontrol. Sampel dipilih berdasarkan nilai rata-rata kelas yang rendah. Jumlah sampel dalam peneliti ini adalah 62 siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2013: 108),

yaitu apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2017: 224), teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengumpulan data berupa dokumentasi, tes dan angket.

Metode dokumentasi, digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai jumlah siswa dan daftar nama siswa yang menjadi responden, yaitu siswa kelas XI IPA 4, XI IPA 5, XI IPS 1 dan XI IPS 2.

Metode tes, digunakan untuk memperoleh data berupa peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sesudah menggunakan media crossword puzzle. Untuk mengetahui hasil nilai siswa kelas kontrol dan eksperimen yang telah diberikan tes yang sama, kemudian ada tidaknya pengaruh atau perbedaan yang signifikan dihitung dengan menggunakan statistik dengan *t-test*.

Metode angket digunakan untuk memperoleh data berupa tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *crossword Puzzle* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan alat ukur berupa lembar kuesioner berskala *Guttman*.

3.6 Kegiatan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Semarang yang terletak di Jalan Pemuda No.143, Sekayu, Kec.Semarang tengah, Kota Semarang, Jawa Tengah

50132. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada semester kedua tahun ajaran 2019/2020 pada tanggal 10 Februari sampai tanggal 2 Maret 2020. Adapun mengenai jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

No	Hari/ Tanggal	Kelas	Jam ke-	Kegiatan
1	Senin / 10 Februari 2019	XI IPS 1	Jam ke 1 dan ke 2	Uji instrument soal tes (10 siswa)
		X IPS 2	Jam ke 7 dan ke 8	Uji instrument soal (10 siswa)
2	Senin / 17 Februari 2019	XI IPS 1	Jam ke 1	Pelaksanaan <i>pretest</i>
		XI IPS 2	Jam ke 7	Pelaksanaan <i>pretest</i>
3	Selasa / 18 Februari 2019	XI IPS 2	Jam ke 3 dan ke 4	Pemberian materi bab 21 dan 22 (<i>treatment</i> I tanpa menggunakan <i>crossword</i> <i>puzzle</i>)
4	Kamis / 21 Februari 2019	XI IPS I	Jam ke 5 dan ke 6	Pemberian materi bab 21 dan 22 (<i>treatment</i> I menggunakan <i>crossword</i> <i>puzzle</i>)
5	Senin / 24 Februari 2019	XI IPS 1	Jam ke 1 dan ke 2	Pemberian materi bab 31 dan 32 (<i>treatment</i> II

				menggunakan <i>crossword puzzle</i>)
		XI IPS 2	Jam ke 7 dan ke 8	Pemberian materi bab 31 dan 32 (<i>treatment</i> II tanpa menggunakan <i>crossword puzzle</i>)
6	Selasa / 25 Februari 2019	XI IPS 2	Jam ke 3 dan ke 4	Pemberian materi bab 33 (<i>treatment</i> III tanpa menggunakan <i>crossword puzzle</i>)
7	Kamis / 27 Februari 2019	XI IPS I	Jam ke 5 dan jam ke 6	Pemberian materi bab 33 (<i>treatment</i> III menggunakan <i>crossword puzzle</i>)
8	Senin / 2 Maret 2019	XI IPS 1	Jam ke 1 dan ke 2	Pelaksanaan <i>posttest</i> dan pengisian angket
		XI IPS 2	Jam ke 7 dan ke 8	Pelaksanaan <i>posttest</i>

3.7 Instrumen Penelitian

Sugiyono (2017: 102), instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

“Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan mengukur fenomena alam

maupun sosial yang diamati.” Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non tes (angket).

3.7.1 Tes

Sutedi (2011: 156), menjelaskan bahwa tes adalah alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu suatu program pengajaran tertentu. Pada penelitian ini digunakan pre-test dan post-test. Pre-test bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan, sedangkan post-test diberikan di akhir setelah siswa mendapatkan perlakuan. Tes yang digunakan berupa tes objektif. Menurut Suedi (2011: 156), macam-macam bentuk tes objektif antara lain pilihan ganda, soal benar salah, menjodohkan dan isian pendek. Peneliti menggunakan tes objektif untuk mengukur kemampuan kosakata yang terdiri sebagai berikut.

a) 15 soal pilihan ganda

Bentuk soal pilihan ganda dalam penelitian ini yaitu dalam menjawab soal, siswa hanya memilih kemungkinan jawaban benar dari alternatif jawaban (a, b, c, d) yang telah diberikan.

b) 10 soal menjodohkan

Bentuk soal yang digunakan dalam penelitian ini, yakni menjodohkan gambar yang tersedia pada lembar soal di sisi sebelah kanan, dengan memilih jawaban yang ditulis dalam arti bahasa Jepang pada sisi sebelah kiri.

c) 10 soal isian singkat

Bentuk soal isian singkat yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu pada lembar soal tersedia sepuluh soal isian singkat, siswa harus mengisi kosakata yang tepat yang tersedia pada kolom yang letaknya dibawah.

Soal tes dalam penelitian ini merupakan soal yang dirancang secara mandiri oleh peneliti dengan mengacu pada materi-materi pembelajaran yang telah diajarkan, berkonsultasi dengan guru bahasa Jepang SMA N 5 Semarang, dan merujuk pada indikator seperti yang terdapat dalam tabel dibawah ini.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Soal Tes *Pre-test*

No	Materi	Bentuk soal	Jumlah soal	Indikator	No. Butir Soal
1	Sakura 2 Bab 34 "Oishii desuka" Bab 35 "Yuubinkyoku wa doko ni arimasuka" Bab 36 " Donna tokoro, donna machi desuka"	Pilihan Ganda	15	Menentukan arti kosakata yang tepat dari bahasa Indonesia kedalam bahasa jepang maupun sebaliknya Memilih kosakata yang tepat untuk melengkapi kalimat berdasarkan pada gambar yang disediakan Memilih jawaban yang tepat berdasarkan pada gambar yang disediakan	2, 4, 7, 15 3, 5, 6, 10, 14 1, 8, 9, 12, 13,15

2	Sakura 2 Bab 34 “ <i>Oishii desuka</i> ” Bab 35 “ <i>Yuubinkyoku wa doko ni arimasuka</i> ” Bab 36 “ <i>Donna tokoro, donna machi desuka</i> ”	Menghubungkan	10	Menentukan kosakata bahasa jepang berdasarkan gambar kata benda Menentukan kosakata bahasa jepang berdasarkan gambar kata sifat	1-5 6-10
3	Sakura 2 Bab 34 “ <i>Oishii desuka</i> ” Bab 35 “ <i>Yuubinkyoku wa doko ni arimasuka</i> ” Bab 36 “ <i>Donna tokoro, donna machi desuka</i> ”	Isian singkat	10	Melengkapi kalimat yang rumpang sesuai dengan kosakata yang tepat yang telah disediakan pada kolom jawaban	1-10

Tabel 3.4 Kisi Kisi Soal *Post-test*

No	Materi	Bentuk soal	Jumlah soal	Indikator	No. Butir Soal
1	Sakura 2 Bab 21 "Uchi ni terebi ga arimasuka" Bab 22 "Maria san no heya" Bab 31 "Nan gai ni arimasuka" Bab 32 "Ikura desuka" Bab 33 "Koorawa arimasuka"	Pilihan Ganda	15	Menentukan arti kosakata yang tepat dari bahasa Indonesia kedalam bahasa jepang maupun sebaliknya Memilih kosakata yang tepat untuk melengkapi kalimat berdasarkan pada gambar yang disediakan Memilih jawaban yang tepat berdasarkan pada gambar yang disediakan	2, 4, 7, 15 3, 5, 6, 10, 14 1, 8, 9, 12, 13,15
2	Sakura 2 Bab 21 "Uchi ni terebi ga arimasuka" Bab 22 "Maria san no heya" Bab 31 "Nan gai ni arimasuka" Bab 32 "Ikura desuka" Bab 33 "Koorawa arimasuka"	Menghubungkan	10	Menentukan kosakata bahasa jepang berdasarkan gambar kata benda Menentukan kosakata bahasa jepang berdasarkan gambar kata sifat	1-5 6-10
3	Sakura 2 Bab 21 "Uchi ni terebi ga arimasuka" Bab 22 "Maria san no heya" Bab 31 "Nan gai ni arimasuka"	Isian singkat	10	Melengkapi kalimat yang rumpang sesuai dengan kosakata yang tepat yang telah disediakan pada kolom jawaban	1-10

	Bab 32 “ <i>Ikura desuka</i> ” Bab 33 “ <i>Koora wa arimasuka</i> ”				
--	--	--	--	--	--

Dari beberapa indikator diatas, materi kosakata yang digunakan untuk test pretest adalah Bab 34 “*Oishii desuka*”, Bab 35 “*Yuubinkyoku wa doko ni arimasuka*” dan Bab 36 “*Donna tokoro, donna machi desuka*”. Sedangkan kosakata yang digunakan untuk posttest yaitu Bab 21 “*Uchi ni terebi ga arimasuka*”, Bab 22 “*Maria san no heya*”, Bab 31 “*Nan gai ni arimasuka*”, bab 32 “*Ikura desuka*”, dan Bab 33 “*Koora arimasuka*”. Karena kosakata tersebut terdapat dalam buku ajar “Sakura” dan sudah diajarkan ke siswa di kelas XI semester 1 dengan tema yang sama dan berkaitan.

3.7.2 Angket

Menurut Faisal sebagaimana yang dikutip oleh Sutedi (2011: 164), menyatakan bahwa “Angket merupakan salah satu instrument pengumpul data yang cara pengumpulan datanya melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarakan untuk mendapatkan informasi dari responden”. Jadi angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden.

Faisal (dalam Sutedi, 2011: 164), menggolongkan angket menjadi dua, yaitu angket tertutup dan angket terbuka jika dilihat dari sifat keleluasan dalam memberikan jawaban. Dalam angket tertutup koresponden tidak memiliki keleluasan dalam memberikan jawaban karena alternatif jawababan telah diberikan

oleh peneliti. Sebaliknya, angket terbuka hanya berupa daftar pertanyaan saja sehingga responden bisa dengan bebas dan leluasa menjawabnya.

Untuk mengetahui tanggapan siswa dalam penggunaan media *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang, digunakan jenis angket semi terbuka dengan skala *Guttman*, sehingga dalam pengisian angket akan mendapatkan jawaban yang tegas yaitu “Ya” dan “Tidak”.

Hal ini dilakukan sebagai bentuk evaluasi dari peneliti terhadap *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang lebih baik dan tepat guna. Ada 13 pertanyaan yang harus diisi oleh responden kelas eksperimen. Pada setiap pertanyaan terdapat kolom alasan yang harus dijawab oleh responden mengapa memilih jawaban “Ya” atau memilih jawaban “Tidak”.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa

Tujuan / Masalah Penelitian	Variabel Penelitian	Sumber data	Indikator	No. Item Soal	Jumlah
Bagaimana respon siswa terhadap media crossword puzzle untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA	Crossword Puzzle sebagai media untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMA Negeri 5 Semarang	Siswa	1. Tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran bahasa Jepang	1,2	2
			2. Tanggapan siswa dalam pembelajaran kosakata	3, 4, 5	3

			bahasa Jepang		
			3. Pengetahuan siswa mengenai media crossword puzzle	6	1
			4. Tanggapan siswa terhadap media crossword puzzle	7	1
			5. Tanggapan siswa terhadap media crossword puzzle dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang	8,9, 10	3
			6. Tanggapan siswa jika crossword puzzle dilakukan di dalam pembelajaran di kelas	11	1
			7. Kesulitan siswa dalam mempelajari kosakata	13	1

			menggunakan media crossword puzzle		
--	--	--	------------------------------------	--	--

3.8 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2017: 147), teknik analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh respinden atau sumber data lain terkumpul. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara satu variabel dengan variabel yang lainnya (data tes) dan mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran crossword puzzle (data non tes). Rumus statistik yang biasa digunakan untuk mencari ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara variabel yang diteliti, yaitu dengan menggunakan uji *t-test* (uji t tabel). Data tes yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol diolah menggunakan rumus *Independent Sample T-test*.

3.8.1 Teknik Analisis Data Tes

Teknik pengolahan atau analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan menggunakan program SPSS 26. Data tes yaitu berupa nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian data dianalisis menggunakan stastitika sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas berfungsi untuk menguji normal atau tidaknya sebaran data penelitian. Data yang diujikan adalah data dari hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rumus yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah dengan menggunakan rumus *Kolmogorof-Sminov Test* dengan bantuan program aplikasi SPSS versi 26.

Kolmogorof-Sminov Test adalah merupakan pengujian *non-parametrik* untuk uji satu sampel yang memungkinkan perbandingan data empirik dengan data berdistribusi normal teoritik yang memiliki mean dan standar deviasi yang sama dengan data empirik. Pada rumus *Kolmogorof-Sminov Test* menggunakan satu sampel sebagai dasar pengambilan keputusan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini menggunakan data dari hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Apabila penghitungan dengan rumus tersebut, nilai probabilitas yang dihasilkan lebih dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Langkah – langkahnya adalah sebagai berikut:

- (1) Buka program SPSS, klik worksheet *Variable view* ;
- (2) Tulis “EKSPERIMEN” pada kolom pertama dan “KONTROL” pada kolom kedua;
- (3) Open worksheet *Data view*, kemudian masukan data nilai kelas eksperimen di kolom “EKSPERIMEN” dan kelas kontrol di kolom “ KONTROL”;
- (4) Untuk mengetahui normalitas, buka *menu bar* ANALYZE > NON PARAMETRIC TEST > 1-SAMPLE K-S, pindahkan grup ke dalam kotak “ Test Variable List”, klik *options* dan pilih *Descriptive*;

(5) Klik *Normal* pada *Test Distribution* ;

(6) Klik OK

b. Uji Homogenitas Varian

Uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui apakah kedua sampel mempunyai varian yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan satu dengan yang lainnya. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan data *pre-test* dan *post-test* kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian data dianalisis dengan menggunakan ANOVA pada program aplikasi SPSS versi 16. Kedua kelas tersebut dikatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Langkahnya adalah sebagai berikut:

(1) Buka program SPSS, klik worksheet *Variable view* ;

(2) Tulis “GROUP” pada kolom pertama dan “TYPE” pada kolom kedua;

(3) Buka worksheet kemudian masukan data nilai kelas eksperimen di kolom group dan tulis “1” di kolom type;

(4) Masukan data nilai kelas kontrol pada kolom yang sama dan “type” pada kelas eksperimen;

(5) Cek homogenitas dengan memilih *menu bar* ANALYZE > COMPARE MEANS > ONE WAY ANOVA dan letakan variabel GROUP di “Dependent List” dan variabel TYPE di “Factor”. Klik *Options* button dan pilih *Homogeneity of Variance*;

(6) Klik *Continue*;

(7) Klik Ok.

c. Analisis Independent Sample T-test

Penelitian ini menggunakan rumus *Independent Sample T-test* menggunakan program SPSS 26. *Independent Sample T-test* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan signifikan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penguasaan kosakata pada tahap awal (sebelum treatment) dan pada tahap akhir (sesudah treatment). Data yang digunakan merupakan data hasil *pre-test* dan *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Adapun langkahnya adalah sebagai berikut:

- (1) Gunakan table dan koilom yang sama seperti pada Homogenitas Varian
- (2) Cek Independent Sample T-test dengan memilik *menu bar* ANALYZE > COMPARE MEANS > Independent sample T-test dan letakan variabel GROUP di “Test Variable(s)” dan variabel TYPE di “Grouping Variable”. Klik tombol *Define Groups*, kemudian tulis nomor “1” di kolom *Group 1* dan number “2” di kolom *Group 2*;
- (3) Klik Option dan Conviden Interval Percentage (95%);
- (4) Klik Continue;
- (5) Klik Ok.

Hipotesis:

Ho = tidak ada perbedaan rata-rata nilai siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan media pembelajaran *crossword puzzle*.

Ha = ada perbedaan nilai rata-rata yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan media pembelajaran *crossword puzzle*.

Ho diterima dan Ha ditolak jika nilai *Sig. (2-tailed)* > 0,05.

Ha diterima dan Ho ditolak jika nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05.

d. Uji Normalized Gain

Uji Normalitas Gain adalah sebuah uji yang bisa memberikan gambaran umum peningkatan skor hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah diterapkannya suatu pelakuan. Selain itu, *Normalized Gain* juga bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau media tertentu dalam penelitian *one group pretest posttest design (pre eksperimental design)* maupun penelitian menggunakan kelompok kontrol (*quasi eksperimental design*). Penghitungan *Normalized Gain* menggunakan SPSS 26. Adapun tafsiran efektivitas dari N-Gain (%) menurut Arikunto adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kategori Tafsiran *Normalized Gain*

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Dari pengujian tersebut, dapat mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang dan memperoleh hasil pengkategorian efektivitas penggunaan penggunaan media pembelajaran *crossword Puzzle* menggunakan uji *Gain*.

3.8.2 Teknik Analisis Data Angket

Analisis data non-tes atau angket dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan rumus persentase. Kemudian, hasil dari analisis dijabarkan kedalam bentuk deskriptif. Rumus persentase yang digunakan adalah sebagai berikut:

Rumus Persentase

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

(Arikunto, 2013)

Keterangan:

P: persentase jawaban

F: frekuensi (jumlah jawaban)

N: Jumlah responden

100%: bilangan tetap

Penafsiran data dilakukan untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang jawaban dari pertanyaan yang diajukan. Kriteria penafsiran data dalam penelitian ini berpedoman pada batasan yang dikemukakan oleh Mohamad Ali.

Data yang telah dipersentasikan kemudian dianalisis dengan menggunakan kriteria sebagaimana dikemukakan oleh Mohamad Ali (2002: 184), yaitu:

100%	= Seluruhnya
76% - 99%	= Sebagian besar
51% - 75%	= Lebih dari setengahnya
50%	= Setengahnya
26% - 49%	= Kurang dari setengahnya
1% - 25%	= Sebaian kecil

0% = Tidak seorangpun

3.9 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

3.9.1 Validitas Instrumen

Valid artinya dapat mengukur apa yang hendak diukur dengan baik (Sutedi, 2011: 217). Sudjana (dalam Sutedi, 2009: 157), menyebutkan bawa “validitas suatu alat ukur bermacam-macam, ada validitas isi, validitas bangun pengertian, validitas ramalan, dan validitas kesamaan”.

1. Validitas Tes

Validitas yang digunakan untuk tes adalah validitas isi karena materi yang diteskan disesuaikan dengan materi yang diajarkan pada siswa kelas XI IPS SMA N 5 Semarang yang merujuk pada buku Sakura 2 yang digunakan di sekolah tersebut. Instrumen tes selain di konsultasikan dengan dosen juga dikonsultasikan kepada pengajar di sekolah tersebut.

2. Validitas Angket

Validitas yang digunakan untuk angket yaitu menggunakan validitas konstruk karena disesuaikan dengan apa yang ada di landasan teori tentang tanggapan siswa, kemudian berkonsultasi dengan dosen pembimbing mengenai pertanyaan angket tentang pembelajaran bahasa jepang kususya pada kosakata dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* yang akan digunakan dalam penelitian.

3.9.2 Reliabilitas Instrumen

Instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data apabila alat pengumpul data itu sudah baik. Salah satu syarat yang dimiliki oleh instrument yang berupa tes adalah sifat reliabel, yaitu memiliki keajegan atau keterpercayaan (Sutesi, 2011: 161).

Suatu tes dapat dikatakan reliabel apabila mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut memberikan hasil yang tetap. Sebuah instrumen dipakai untuk menganbil data, terlebih dahulu instrumen di ujicobakan pada kelas lain. Karena di SMA Negeri 5 Semarang hanya terdapat dua kelas XI IPS, dan kemampuan kelas XI IPS dengan kelas XI IPA berbeda, maka intrumen diujicobakan pada siswa kelas XI IPS. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas yang digunakan adalah Rumus KR 21 (Arikunto, 2013: 230) yang dijabarkan sebagai berikut.

$$r = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{M(k-M)}{k \cdot St^2} \right)$$

Keterangan :

r : nilai rumus akhir

k : jumlah seluruh soal

p : proposi jawaban benar ($\sum B$: sampel)

q : proposi jawaban salah (1-p)

St² : varian total

M : mean (nilai rata-rata)

Uji reliabilitas pada soal *pre-test* dan *pos-test* dilakukan pada hari Senin, 17 Februari 2019 di kelas XI IPS 1 sebanyak 10 siswa dan kelas XI IPS 2 sebanyak 10

siswa yang dipilih secara acak berdasarkan kemampuan pada nilai rata-rata ulangan dari yang tinggi, sedang dan rendah. Jumlah soal (K) pre-test dan post-test masing-masing adalah 35 soal,

(1) Reliabilitas Soal *Pre-test*

Hasil uji coba tes pada 20 siswa diperoleh data berupa $k = 35$, $M = 28,2$, $\sum pq = 4,17$, dan $St^2 = 21,16$. Sehingga jika dimasukkan ke dalam rumus KR21 didapat hasil sebagai berikut:

$$\begin{aligned} r &= \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{M(k-M)}{k \cdot St^2} \right) \\ &= \frac{35}{35-1} \left(1 - \frac{28,2(35-28,2)}{35 \cdot 21,16} \right) \\ &= 1,029 \left(1 - \frac{28,2(6,8)}{740,6} \right) \\ &= 1,029 (0,742) \\ &= 0,763 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas, diperoleh hasil dari nilai r pada soal *pre-test* adalah 0,763. r table (tabel nilai korelasi r) dengan taraf kepercayaan pada 5% dengan $n = 20$ diperoleh nilai r table = 0,433. Karena r hitung $>$ r table, maka dapat disimpulkan bahwa instrument soal tersebut reliabel.

(2) Reliabilitas Soal *Post-test*

Hasil uji coba tes pada 20 siswa diperoleh data berupa $k = 35$, $M = 27,85$, $\sum pq = 4,77$, dan $St^2 = 24,77$. Sehingga jika dimasukkan ke dalam rumus KR21 didapat hasil sebagai berikut:

$$\begin{aligned} r &= \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{M(k-M)}{k \cdot St^2} \right) \\ &= \frac{35}{35-1} \left(1 - \frac{27,85(35-27,85)}{35 \cdot 24,77} \right) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
&= 1,029 \left(1 - \frac{27,85 (7,2)}{866,95}\right) \\
&= 1,029 (0,769) \\
&= 0,791
\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas, diperoleh hasil dari nilai r pada soal *post-test* adalah 0,791. r table (table nilai korelasi r) dengan taraf kepercayaan pada 5% dengan $n = 20$ diperoleh nilai r table = 0,433. Karena r hitung $>$ r table, maka dapat disimpulkan bahwa instrument soal tersebut reliabel.

3.10 Sistem Penilaian

Arikunto (2013: 125) dalam bukunya menjelaskan bahwa untuk mengetahui hasil belajar diperlukan adanya penilaian atau evaluasi dari tes siswa. Norma penilaian yang dicapai untuk pengolahan skor dirumuskan sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} SM$$

Keterangan :

S : skor yang dicari

R : skor yang diperoleh responden

N : skor maksimum dari tes yang bersangkutan

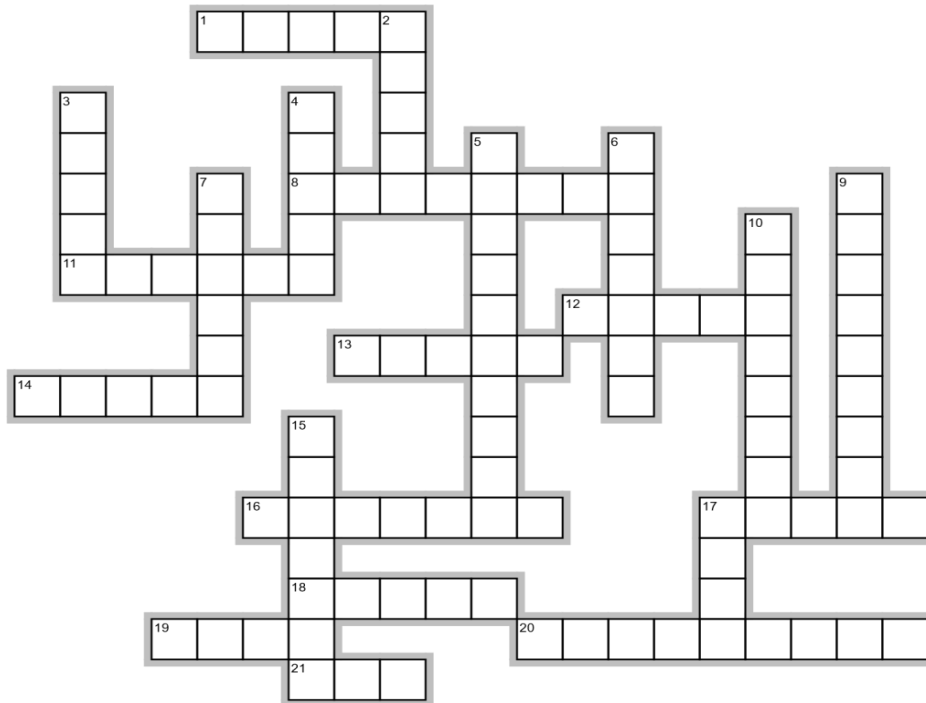
SM : standar mark, besarnya yang dikendaki, dalam hal ini 100

3.11 Langkah- Langkah Penelitian

Pada bagian ini peneliti menjabarkan langkah- langkah penelitian yang akan dilakukan peneliti baik langkah-langkah penelitian secara umum maupun secara lebih khusus. Berikut ini adalah langkah-langkah sebagai berikut:

1. Peneliti melakukan studi pendahuluan di SMA N 5 Semarang
2. Peneliti mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA N 5 Semarang
3. Peneliti menentukan sampel penelitian, yakni kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IP 2 sebagai kelas kontrol.
4. Peneliti melakukan studi literatur mengenai media pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan.
5. Peneliti menjelaskan aturan penggunaan *crossword puzzle*.
6. Peneliti menyusun rancangan penelitian.
7. Peneliti membuat instrumen penelitian.
8. Peneliti melakukan uji reliabilitas tes *pre-test* dan *post-test* dikelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 yang berjumlah 20 dengan masing-masing kelas 10 siswa.
9. Peneliti memberikan *pre-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.
10. Peneliti melakukan eksperimen untuk menguji apakah media pembelajaran *crossword puzzle* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
11. Peneliti memberikan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen
12. Peneliti memberikan angket kepada kelas eksperimen untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.
13. Peneliti mengolah dan menganalisis data berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.
14. Peneliti menyusun laporan penelitian.

Dengan menggunakan gambar desain *crossword puzzle* sebagai berikut:



Gambar 3.1 contoh salah satu desain *crossword puzzle* Bab 22 dan 23

Kosakata- kosakata yang digunakan dalam *crossword puzzle* adalah kosakata yang sudah dipelajari oleh siswa. Uji coba *crossword puzzle* yang dilakukan mengambil tema pada Bab 22, 23, 31, 32 dan 33 yang terdapat pada buku Sakura 2. Alasannya adalah lebih banyak kosakata baru, dan tema dari Bab tersebut masih saling berkaitan. Konsep media *crossword puzzle* yang diterapkan pada tema tersebut untuk mengeksplor pengetahuan tentang kosakata yang sudah dipelajari dengan kata kunci utama atau *clue* (petunjuk) pada pertanyaan yang telah disediakan, sehingga secara tidak langsung akan membantu siswa dalam mengingat kosakata- kosakata yang sudah dipelajari, karena terdapat beberapa kosakata lama yang berkaitan dengan kosakata pada tema yang akan dipelajari.

Uji coba penerapan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Adapun langkah-langkah penerapan dalam skenario pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* adalah sebagai berikut:

1. Memberi Salam kepada siswa.
2. Memberikan pegantar tentang materi yang akan diajarkan.
3. Memberikan materi yang akan dipelajari dengan waktu kurang lebih 50 menit.
4. Membagi kelas menjadi berkelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari empat siswa yang ditetapkan secara acak dengan cara berhitung.
5. Menjelaskan tentang media *crossword puzzle* tehnik penggunaannya.
6. Setiap kelompok diberi satu *worksheet crossword puzzle* ukuran kertas HVS A4 dan pertanyaannya di lembar kertas yang berbeda.
7. Menyebutkan waktu kegiatan yaitu 15 menit untuk mengerjakan lembar *crossword puzzle*.
8. *Worksheet* dikumpulkan ke guru, kemudian guru membagikan kembali ke setiap kelompok dengan *worksheet* dari kelompok lainnya secara acak.
9. Membahas jawaban secara bersama-sama, dengan cara siswa maju ke depan menuliskan jawaban yang benar di papantulis.
10. Kelompok yang paling banyak maju ke depan dan menjawab dengan benar akan mendapatkan *reward* yang berupa tambahan nilai.
11. Memberikan kesimpulan dan memberi waktu kepada siswa untuk bertanya apabila masih ada yang belum paham.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian ini di dapat dari data dokumentasi, tes dan angket yang dijelaskan sebagai berikut. Data dari dokumentasi digunakan untuk mendata nama siswa dan nilai hasil tes. Tes berupa *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada 62 siswa kelas XI IPS SMA Negeri 5 Semarang tahun angkatan 2019/2020 yang terdiri atas 31 siswa kelas XI IPS 1 dan 31 siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Semarang. Tes *pre-test* dilakukan pada hari Senin tanggal 10 Februari 2020. Tes *post-test* dan angket dilakukan pada hari Senin tanggal 2 Maret 2020. Angket hanya diberikan di kelas eksperimen yaitu kelas XI IPS 1.

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Penelitian tentang efektivitas media pembelajaran crossword puzzle yang telah dilakukan di SMA Negeri 5 Semarang pada tahun ajaran 2019/ 2020 dengan objek sampel penelitian siswa kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol. Peneliti melakukan penelitian sebanyak lima kali pertemuan, yaitu 1 kali pertemuan adalah 2 x 45 menit. Perlakuan menggunakan crossword puzzle digunakan pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan tersebut. Hasil pengumpulan data tes dari 62 siswa terdiri dari 31 siswa kelas XI IPS 1 dan 31 siswa kelas XI IPS 2 dengan menggunakan rumus $S = \frac{R}{N} \times SM$ yang diberikan kepada responden, dihasilkan nilai *pre-test* dan *post-test* masing-masing siswa pada kelas eksperimen dan kontrol dengan KKM

(Kriteria Ketuntasan Minimal) 70. Nilai diurutkan berdasarkan nilai tertinggi ke nilai terendah.

1) Hasil data kelas eksperimen

Tabel 4.1 Hasil Data *Pre-Test* Kelas Eksperimen

No	Nama (Inisial)	Skor	Nilai	Keterangan	
1	ASR	34	97	Tuntas	
2	MAR	34	97	Tuntas	
3	RAF	34	97	Tuntas	
4	MAP	33	94	Tuntas	
5	DRZA	31	88,5	Tuntas	
6	JPS	31	88,5	Tuntas	
7	QAP	31	88,5	Tuntas	
8	RAS	31	88,5	Tuntas	
9	RMR	31	88,5	Tuntas	
10	APA	30	86	Tuntas	
11	FSD	29	83	Tuntas	
12	FDR	29	83	Tuntas	
13	MTH	29	83	Tuntas	
14	SAR	28	80	Tuntas	
15	AO	27	77	Tuntas	
16	AZZM	27	77	Tuntas	
17	BPF	27	77	Tuntas	
18	IS	27	77	Tuntas	
19	RAM	27	77	Tuntas	
20	RFAH	27	77	Tuntas	
21	ITK	26	74	Tuntas	
22	DNR	25	71	Tuntas	
23	ML	25	71	Tuntas	
24	ADM	23	66	Tidak Tuntas	
25	DBKS	22	63	Tidak Tuntas	
26	INB	22	63	Tidak Tuntas	
27	OKRS	20	60	Tidak Tuntas	
28	RRA	19	54	Tidak Tuntas	
29	RJK	18	51	Tidak Tuntas	
30	DSM	17	48,5	Tidak Tuntas	

31	AR	16	46	Tidak Tuntas	
Rata-rata			75,88		

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa nilai tertinggi *pre-test* yang diperoleh pada kelas eksperimen adalah 97 dan nilai terendah yang di peroleh adalah 46. Rata-rata nilai *pre-test* yang diperoleh pada kelas eksperimen adalah 75,88. Siswa yang tuntas yaitu 23 siswa, sedangkan yang tidak tuntas yaitu 8 siswa.

Tabel 4.2 Hasil Data *Post-test* Kelas Eksperimen

No	Nama (Inisial)	Skor	Nilai	Keterangan
1	ASR	35	100	Tuntas
2	MAR	35	100	Tuntas
3	MAP	35	100	Tuntas
4	RAF	35	100	Tuntas
5	FSD	34	97	Tuntas
6	DBKS	34	97	Tuntas
7	IS	34	94	Tuntas
8	JPS	34	94	Tuntas
9	MTH	34	94	Tuntas
10	QAP	34	94	Tuntas
11	RFAH	33	91	Tuntas
12	AO	33	91	Tuntas
13	ADM	33	91	Tuntas
14	AZZM	33	91	Tuntas
15	BPF	33	91	Tuntas
16	ITK	33	91	Tuntas
17	ML	33	91	Tuntas
18	RAM	33	91	Tuntas
19	RMR	32	88,5	Tuntas
20	SAR	32	88,5	Tuntas
21	APA	32	88,5	Tuntas
22	INB	32	88,5	Tuntas
23	DNR	31	86	Tuntas
24	DRZA	31	86	Tuntas
25	DSM	30	83	Tuntas

26	FDR	30	83	Tuntas
27	OKRS	29	80	Tuntas
28	RRA	28	77	Tuntas
29	RAS	27	74	Tuntas
30	RJK	23	66	Tidak Tuntas
31	AR	23	66	Tidak Tuntas
Rata-rata			89,06	

Tabel 4.2 menunjukkan jika nilai tertinggi *post-tes* yang diperoleh pada kelas eksperimen adalah 100 dan nilai terendah yang di peroleh adalah 66. Rata-rata nilai *post-test* yang diperoleh pada kelas eksperimen adalah 89,06. Siswa yang tuntas yaitu 29 siswa, sedangkan yang tidak tuntas yaitu 2 siswa.

Dari pretest dan Posttest yang dilakukan pada kelas eksperimen, rata-rata nilai siswa mengalami kenaikan sebesar 13,1 poin. Siswa yang tidak tuntas berkurang yang tadinya 8 siswa pada *pre-test* menjadi 2 siswa pada *post-test*.

2) Hasil data kelas kontrol

Tabel 4.3 Hasil Data *Pre-test* pada Kelas Kontrol

No	Nama (Inisial)	Skor	Nilai	Keterangan
1	HBA	34	97	Tuntas
2	NR	34	97	Tuntas
3	RABP	33	94	Tuntas
4	VBM	33	94	Tuntas
5	AH	32	91	Tuntas
6	AUL	32	91	Tuntas
7	APS	32	91	Tuntas
8	EMJS	32	91	Tuntas
9	NNA	32	91	Tuntas
10	NJA	32	91	Tuntas
11	CAP	31	88,5	Tuntas
12	DNP	31	88,5	Tuntas
13	EIS	31	88,5	Tuntas

14	IEM	31	88,5	Tuntas
15	LFS	31	88,5	Tuntas
16	ANF	30	86	Tuntas
17	ANS	30	86	Tuntas
18	BT	30	86	Tuntas
19	LDU	30	86	Tuntas
20	AER	29	83	Tuntas
21	CHO	28	80	Tuntas
22	DAF	28	80	Tuntas
23	RRP	27	77	Tuntas
24	HWI	25	71	Tuntas
25	MR	25	71	Tuntas
26	DRAP	23	66	Tidak Tuntas
27	NPP	22	63	Tidak Tuntas
28	JW	21	60	Tidak Tuntas
29	MRPI	21	60	Tidak Tuntas
30	OKRS	21	60	Tidak Tuntas
31	AWKW	18	51	Tidak Tuntas
Rata-rata			81,72	

Tabel 4.3 menunjukkan jika nilai tertinggi *pre-test* yang diperoleh pada kelas kontrol adalah 97 dan nilai terendah yang di peroleh adalah 51. Rata-rata nilai *pre-test* yang diperoleh pada kelas kontrol adalah 81,72. Siswa yang tuntas yaitu 25 siswa, sedangkan yang tidak tuntas yaitu 6 siswa.

Tabel 4.4 Hasil Data *Post-test* pada Kelas Kontrol

No	Nama (Inisial)	Skor	Nilai	Keterangan
1	EMJS	35	100	Tuntas
2	NR	35	100	Tuntas
3	NJA	34	97	Tuntas
4	HBA	34	97	Tuntas
5	AUL	33	94	Tuntas
6	APS	33	94	Tuntas
7	CAP	33	94	Tuntas
8	DNP	33	94	Tuntas

9	DAF	33	94	Tuntas
10	EIS	33	94	Tuntas
11	NNA	33	94	Tuntas
12	RABP	33	94	Tuntas
13	RRP	33	94	Tuntas
14	AH	32	91	Tuntas
15	ANF	32	91	Tuntas
16	AER	32	91	Tuntas
17	BT	32	91	Tuntas
18	CHO	32	91	Tuntas
19	VBM	32	91	Tuntas
20	LDU	31	88,5	Tuntas
21	LFS	31	88,5	Tuntas
22	ANS	30	86	Tuntas
23	HWI	30	86	Tuntas
24	MR	30	86	Tuntas
25	OKRS	29	83	Tuntas
26	IEM	29	83	Tuntas
27	NPP	28	80	Tuntas
28	DRAP	28	80	Tuntas
29	JW	27	77	Tuntas
30	MRPI	27	77	Tuntas
31	AWKW	22	63	Tidak Tuntas
Rata-rata			89,59	

Tabel 4.4 menunjukkan jika nilai tertinggi *post-test* yang diperoleh pada kelas kontrol adalah 100 dan nilai terendah yang di peroleh adalah 63. Rata-rata nilai *post-test* yang diperoleh pada kelas eksperimen adalah 89.60. Siswa yang tuntas yaitu 30 siswa, sedangkan yang tidak tuntas yaitu 1 siswa.

Dari *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pada kelas kontrol, rata-rata nilai siswa mengalami kenaikan sebesar 7,9 poin. Siswa yang tidak tuntas berkurang dari 6 siswa pada *pre-test* menjadi 1 siswa pada *post-test*.

Jika dibandingkan kelas eksperimen dengan kelas kontrol, sama-sama mengalami kenaikan nilai dari *pre-test* dan *post-test*. Siswa yang tidak tuntas juga mengalami penurunan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kenaikan nilai rata-rata dari kelas eksperimen lebih rendah daripada kelas kontrol. Namun, selisih kenaikan dari *pre-test* ke *post-test* lebih tinggi kelas eksperimen daripada kelas kontrol.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Deskripsi Pengumpulan Data

Pada sebelumnya, telah dijelaskan tentang hasil pengumpulan data nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2. Selanjutnya akan dijelaskan tentang deskripsi data dari nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut yang berupa *mean*, *median*, nilai varian, *standar error*, nilai terendah, nilai tertinggi dan intervalnya.

a. Deskripsi Pengumpulan Data *Pre-test*

Pre-test dilakukan untuk menguji tingkat kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Kelas eksperimen yaitu 31 siswa dari kelas XI IPS 1, sedangkan kelas kontrol yaitu 31 siswa dari kelas XI IPS 2. Siswa mengerjakan soal tes yang telah disediakan oleh peneliti, tes berupa soal objektif berjumlah 35 soal. Waktu mengerjakan selama 45 menit. Berikut ini adalah tabel data siswa dalam *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.5 Deskripsi Data *Pre-test*

		Descriptive Statistics		
		EKSPERIME N	KONTROL	Valid N (listwise)
N	Statistic	31	31	31
Range	Statistic	51.0	46.0	
Minimum	Statistic	46.0	51.0	
Maximum	Statistic	97.0	97.0	
Mean	Statistic	75.871	81.726	
	Std. Error	2.5632	2.2533	
Std. Deviation	Statistic	14.2712	12.5458	
Variance	Statistic	203.666	157.397	

Pada tabel 4.5 dapat diketahui bahwa jumlah responden (N) pada masing-masing kelas adalah 31 siswa. Terdapat nilai minimum yang menjelaskan nilai terendah pada kelas eksperimen yaitu sebesar 46 dan kelas kontrol sebesar 51, nilai maksimum menjelaskan nilai tertinggi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 97. Nilai *Range* merupakan jangkauan atau rentang yang menjelaskan selisih antara nilai tertinggi dengan nilai terendah yakni sebesar 51 pada kelas eksperimen dan 46 pada kelas kontrol.

Terdapat rata-rata nilai kelas eksperimen atau *mean* sebesar 75,871 dengan Standar Deviasi 14,2712. *Mean* pada kelas kontrol sebesar 81,726 dengan Standar Deviasi 12,5458. Standar Deviasi digunakan untuk menentukan bagaimana sebaran nilai dan sampel, dan seberapa dekat titik data individu ke mean atau mean ke nilai sampel.

Setelah *Mean*, terdapat *Std. Error* atau Standar eror yaitu menggambarkan keakuratan sampel terhadap populasinya. Semakin kecil nilai standar eror, maka semakin mengindikasikan bahwa sampel dikatakan bagus atau cukup mewakili

populasi yang sedang diteliti dan begitu sebaliknya. *Sdt. Error* perbedaan *Mean* kelas eksperimen sebesar 2,5632 dan kelas kontrol sebesar 2,2533.

Selanjutnya nilai *variance* pada kelas eksperimen adalah 203,666 dan kelas kontrol sebesar 157,397. Varian merupakan keragaman dari suatu kelompok data. Varian yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perbedaan dari hasil nilai pre-test pada tiap-tiap siswa.

b. Deskripsi Pengumpulan Data *Post-test*

Setelah melakukan *treatment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti memberikan *post-test* kepada siswa untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa berkembang setelah *treatment* diberikan. Skor rata-rata *post-test* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.6 Deskripsi Data *Post-test*

		Descriptive Statistics		
		EKSPERIME N	KONTROL	Valid N (listwise)
N	Statistic	31	31	31
Range	Statistic	34.0	37.0	
Minimum	Statistic	66.0	63.0	
Maximum	Statistic	100.0	100.0	
Mean	Statistic	89.065	89.597	
	Std. Error	1.5621	1.2861	
Std. Deviation	Statistic	8.6975	7.1606	
Variance	Statistic	75.646	51.274	

Pada tabel 4.6 dapat diketahui bahwa jumlah responden (N) pada masing-masing kelas adalah 31 siswa. Nilai minimum (terendah) pada kelas eksperimen sebesar 66 dan kelas kontrol sebesar 63, nilai maximum (tertinggi) pada kelas

eksperimen dan kelas kontrol yaitu 100. Nilai Range antara nilai tertinggi dengan nilai terendah yakni sebesar 34 pada kelas eksperimen dan 37 kelas kontrol.

Kemudian rata-rata nilai (Mean) sebesar 89,065 dengan Standar Deviasi 8,6975. Mean pada kelas kontrol sebesar 89,597 dengan Standar Deviasi 7,1606. *Sdt. Error* atau Standar Error perbedaan Mean kelas eksperimen sebesar 1,5621 dan kelas kontrol sebesar 1,2861. Selanjutnya nilai *variance* pada kelas eksperimen adalah 75,646 dan kelas kontrol sebesar 51,274.

4.2.2 Analisis Hasil Tes

Hipotesis yang menyatakan media pembelajaran efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI IPS SMA Negeri 5 Semarang dapat diuji menggunakan rumus *Independent sample t-test*, dengan syarat bahwa data berdistribusi normal dan bersifat homogen.

4.2.2.1 Analisis Hasil Tes Pre-test

1) Uji Normalitas *Pre-test*

Normalitas digunakan untuk menunjukkan apakah data tersebut terdistribusi secara normal. Uji distribusi normalitas dapat dilihat dari hasil *Kolmogrov-Smirnov Test* atau Uji K-Sampel dengan menggunakan SPSS 26. Hipotesis diterima jika *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih tinggi dari 0,05. Tabel berikut adalah analisis normalitas dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*.

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Data *Pre-test*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		EKSPERIME N	KONTROL
N		31	31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	75.871	81.726
	Std. Deviation	14.2712	12.5458
Most Extreme Differences	Absolute	.144	.246
	Positive	.069	.132
	Negative	-.144	-.246
Test Statistic		.144	.246
Asymp. Sig. (2-tailed)		.098 ^c	.000 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Hasil data tes menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* skor *pre-test* kelompok eksperimen adalah $0,098 < 0,05$. Dan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* skor *pre-test* kelompok kontrol adalah $0,000 < 0,05$. Dari hasil data tersebut nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari 0,05. Tetapi data tersebut berdistribusi normal, merujuk pada asumsi *central limit theorem* yang menyatakan bahwa untuk sampel yang besar terutama terlebih dari 30 ($n > 30$), sehingga distribusi sampel telah dianggap normal.

2) Uji Homogenitas *Pre-test*

Analisis homogenitas dapat mengidentifikasi apakah skor *pre-test* kedua kelompok homogen atau tidak homogen. Dengan menggunakan SPSS 26, di bawah ini adalah analisis homogenitas skor *pre-test*.

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
GRUP	Based on Mean	.225	1	60	.637
	Based on Median	.552	1	60	.461
	Based on Median and with adjusted df	.552	1	59.881	.461
	Based on trimmed mean	.268	1	60	.607

Berdasarkan analisis di atas, diperoleh nilai $df1 = 1$ dan $df2 = 60$, $df1$ menjelaskan derajat kebebasan pada taraf penilaian 1 dan $df2$ menjelaskan derajat kebebasan kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah jumlah sampel dikurangi dua. Selanjutnya diperoleh nilai Signifikansi adalah 0,637. Hipotesis diterima jika nilai Signifikansi lebih dari 0,05. Skor *pre-tes* dari kedua kelompok adalah homogen karena nilai *Sig.* $0,637 > 0,05$.

3) Analisis *Independent Sample T-test* dari *Pre-test*

Uji *T-test pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dibantu menggunakan program aplikasi SPSS 26. Hasil penghitungan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Hasil Uji *Independent Sample T-test Pre-test*

		GRUP		
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed	
Levene's Test for Equality of Variances	F	.551		
	Sig.	.461		
t-test for Equality of Means	t	-2.066	-2.066	
	df	60	58.483	
	Sig. (2-tailed)	.043	.043	
	Mean Difference	-6.9516	-6.9516	
	Std. Error Difference	3.3641	3.3641	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-13.6807	-13.6843
		Upper	-.2225	-.2189

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai *Sig.* adalah sebesar $0,461 > 0,05$. Maka, dapat diartikan bahwa varian data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen atau sama. Sedangkan nilai *Sig.* (*2-tailed*) sebesar $0,043 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, H_a diterima jika t_{hitung} lebih dari t_{tabel} . Nilai t_{hitung} adalah 2,066 Untuk $\alpha = 5\%$, $df = 32 + 32 - 2 = 62$, adalah t_{tabel} 2,00, sehingga $2,066 > 2,00$. Karena nilai t_{hitung} lebih dari t_{tabel} dengan demikian H_a diterima bahwa ada perbedaan nilai rata-rata pretest yang signifikan (nyata) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa pada kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol.

4.2.2.2 Analisis Hasil *Post-test*

1) Uji Normalitas *Post-Test*

Tabel berikut adalah analisis normalitas dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Data *Post-test*

		EKSPERIME N	KONTROL
N		31	31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	89.065	89.597
	Std. Deviation	8.6975	7.1606
Most Extreme Differences	Absolute	.233	.255
	Positive	.124	.173
	Negative	-.233	-.255
Test Statistic		.233	.255
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c	.000 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Data di atas mendefinisikan bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* nilai *post-test* pada kelas eksperimen adalah 0,000. Sedangkan pada kelas kontrol adalah

0,000. Dari nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol lebih kecil daripada 0,05. Maka dengan demikian diupayakan tindakan untuk menormalkan data, yaitu dengan menghilangkan data *outlier* yaitu data yang menyimpang terlalu jauh dari data yang lainnya dalam satu rangkaian data. Setelah data outlier dikeluarkan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Data *Post-test* setelah Pengurangan Data *Outlier*

		EKSPERIME N	KONTROL
N		29	29
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	89.793	90.259
	Std. Deviation	7.8337	5.2212
Most Extreme Differences	Absolute	.216	.246
	Positive	.123	.168
	Negative	-.216	-.246
Test Statistic		.216	.246
Asymp. Sig. (2-tailed)		.001 ^c	.000 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Jumlah data yang sudah dibuang data *outlier* yaitu 2 data pengujian. Dari hasil tersebut diperoleh nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* pada kelas eksperimen adalah 0,001 dan pada kelas kontrol adalah 0,000 dimana lebih kecil dari 0,05. Pengujian uji normalitas data telah dilakukan dengan menunjukkan hasil nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* lebih kecil daripada 0,05 meskipun telah dilakukan pembuangan data outlier. Namun data tersebut berdistribusi normal karena jumlah sampel lebih dari 30, sehingga keterangan pada data tes adalah berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas *Post-test*

Analisis homogenitas dapat mengidentifikasi apakah skor *post-test* kedua kelompok homogen. Dengan menggunakan SPSS 26, berikut adalah analisis homogenitas nilai *post-test*.

Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas *Post-test*

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
GRUP	Based on Mean	.751	1	60	.390
	Based on Median	.510	1	60	.478
	Based on Median and with adjusted df	.510	1	57.954	.478
	Based on trimmed mean	.713	1	60	.402

Uji homogenitas untuk *post-test* menunjukkan bahwa nilai Signifikansi adalah $0,390 > 0,05$. Hipotesis diterima; karena, nilai Sig. Lebih dari 0,05. Dengan demikian, nilai *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

3) Analisis *Independent Sample T-test* dari *Post-test*

Post-test dilakukan setelah beberapa *treatment* berbeda diberikan kepada kedua kelompok. Tujuan melakukan *post-test* adalah untuk mengetahui kemajuan siswa setelah *treatment*. Mirip dengan analisis *pre-test*, *Independent Sample T-test* juga digunakan untuk membandingkan rata-rata *post-test* dari kedua kelompok. Hasil dari penghitungan *Independent sample T-test Post-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil Uji *Independent Sample T-test Post-test*

		GRUP		
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed	
Levene's Test for Equality of Variances	F	.751		
	Sig.	.390		
t-test for Equality of Means	t	-.263	-.263	
	df	60	57.866	
	Sig. (2-tailed)	.793	.793	
	Mean Difference	-.5323	-.5323	
	Std. Error Difference	2.0234	2.0234	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-4.5797	-4.5827
		Upper	3.5152	3.5182

Berdasarkan tabel 4.13 diketahui nilai *Sig.* adalah sebesar $0,390 > 0,05$. Maka, dapat diartikan bahwa varian data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen atau sama. Sedangkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,793 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, H_a diterima jika t_{hitung} lebih dari t_{tabel} . Nilai t_{hitung} adalah 0,263 Untuk $\alpha = 5\%$, $df = 32 + 32 - 2 = 62$, adalah t_{tabel} 2,00, sehingga $0,263 < 2,00$. Karena nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} dengan demikian H_a ditolak dan H_0 diterima bahwa tidak ada perbedaan nilai rata-rata *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan (nyata) antara rata-rata nilai siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

4.2.2.3 Analisis Hasil Normalized Gain

Untuk membandingkan peningkatan nilai *pre-test* dan *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis menggunakan *Normalized Gain*, hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.14 Hasil Uji Normalized Gain

Group Statistics					
	KELAS	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NGain_Persen	EKSPERIMEN	31	57.3484	29.04265	5.21621
	KONTROL	31	34.1892	39.85355	7.15791

Berdasarkan tabel *output* statistik di atas diketahui nilai rata-rata (*Mean*) N-Gain (%) untuk kelas Eksperimen adalah sebesar 57,4%. Berdasarkan tabel kategori tafsiran efektivitas nilai N-Gain (%) tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* cukup efektif untuk meningkatkan penguasaan koskata bahasa Jepang SMA Negeri 5 Semarang.

Selanjutnya diketahui nilai rata-rata N-Gain (%) untuk kelas kontrol adalah sebesar 34,2%. Sehingga berdasarkan tabel kategori tafsiran efektivitas nilai N-Gain (%) dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode konvensional atau ceramah kurang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMA Negeri 5 Semarang. Dengan demikian, secara deskriptif statistik dapat dikatakan bahwa ada perbedaan efektivitas media pembelajaran *crossword puzzle* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMA Negeri 5 Semarang.

Berikutnya untuk mengetahui perbedaan efektivitas media pembelajaran *crossword puzzle* yang dilakukan pada kelas Eksperimen dan metode konvensional ceramah pada kelas Kontrol bermakna (signifikan) atau tidak, dengan menggunakan Independent Samples Tes pada N-Gain (%). Hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.15 Hasil Uji *Independent Sample T-test* N-Gain (%)

		NGain_Persen		
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed	
Levene's Test for Equality of Variances	F	.608		
	Sig.	.439		
t-test for Equality of Means	t	2.615	2.615	
	df	60	54.854	
	Sig. (2-tailed)	.011	.012	
	Mean Difference	23.15921	23.15921	
	Std. Error Difference	8.85689	8.85689	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	5.44278	5.40854
		Upper	40.87563	40.90988

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai signifikan pada *Levene's Test for Equality of Variances* adalah sebesar $0,439 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data N-Gain (%) untuk kelas Eksperimen dan kelas Kontrol adalah sama atau homogen. Sedangkan nilai t -hitung $> t$ -tabel yaitu $2,615 > 2,00$ dan nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,011 < 0,05$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan efektivitas yang signifikan (nyata) dalam penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dan yang tidak menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*.

4.2.2 Pengolahan Data Angket

Data angket diberikan setelah pelaksanaan *post-test*. Angket hanya diberikan kepada siswa kelas eksperimen saja, yaitu responden (sebanyak 31 orang) yang telah mendapatkan perlakuan dengan media pembelajaran *crossword puzzle*. Data angket yang telah diberikan kepada siswa diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.16 Persentase Angket Jawaban Siswa

No	Pertanyaan	Ya	%	Tidak	%
1	Apakah Anda berminat terhadap mata pelajaran bahasa Jepang	23	74%	8	26%
2	Apakah selama ini Anda sering mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Jepang	24	77%	7	23%
3	Apakah pembelajaran kosakata bahasa Jepang sulit	23	74%	8	26%
4	Apakah penggunaan media pembelajaran diperlukan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang	27	87%	5	13%
5	Apakah sebelumnya Anda mengetahui tentang media pembelajaran Crossword Puzzle	22	71%	9	29%
6	Apakah media pembelajaran Crossword Puzzle menarik	26	84%	5	16%
7	Apakah media pembelajaran Crossword Puzzle membuat Anda semangat dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang	26	84%	5	16%
8	Apakah media pembelajaran Crossword Puzzle membuat Anda lebih mudah dalam meningkatkan penguasaan kosakata	27	87%	4	13%
9	Apakah media pembelajaran Crossword Puzzle efektif untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang	27	87%	4	13%
10	Apakah media pembelajaran Crossword Puzzle cocok diterapkan	25	81%	6	19%

	untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar				
11	Apakah media pembelajaran Crossword Puzzle membuat Anda aktif di dalam kelas	26	84%	5	16%
12	Apakah media pembelajaran crossword puzzle bermanfaat untuk ada dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang	27	87%	4	13%
13	Apakah crossword puzzle mudah diaplikasikan dalam pembelajaran kosakata (sebutkan kesulitannya jika menurut anda ada kesulitan dalam penggunaan crossword puzzle)	25	81%	6	19%
Jumlah		1065%		242%	
Mean		81,9%		18,1%	

Selanjutnya angket yang telah diisi responden dianalisis untuk mengetahui tanggapan responden terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*.

1) Analisis angket nomor 1

Berdasarkan pertanyaan angket nomor satu, lebih dari setengahnya responden atau sebanyak 74% siswa menjawab “Ya”. Siswa berpendapat bahwa mata pelajaran bahasa Jepang menyenangkan dan menarik karena bisa mempelajari bahasa asing selain bahasa Inggris, sehingga siswa berminat dengan mata pelajaran bahasa Jepang. Selain itu, ada beberapa siswa yang ingin pergi ke Jepang dan bisa menguasai bahasa Jepang. Sehingga mereka antusias dengan mata pelajaran bahasa Jepang.

Disisi lain, kurang dari setengahnya atau 26% siswa menjawab “Tidak”. Siswa yang menjawab “Tidak” berpendapat jika bahasa Jepang sulit dan bukan bidang mereka. Kosakata nya yang sulit dikuasai dan huruf *kana* yang sulit

dihafalkan membuat beberapa siswa tidak menyukai mata pelajaran bahasa Jepang.

2) Analisis angket nomor 2

Dari pertanyaan angket nomor dua, sebanyak 77% responden atau sebagian besar siswa yang menjawab “Ya” sering mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Mereka berpendapat banyaknya kosakata baru yang dipelajari membuat sering lupa dengan kosakata yang sudah diajarkan sebelumnya.

Sedangkan sebagian kecilnya atau 23% responden menjawab “Tidak”. Penjelasan yang disampaikan oleh guru dapat dipahami sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Mereka juga mendengarkan dengan seksama dan mencatat penjelasan dari guru dengan baik. Bahkan ada beberapa siswa yang juga belajar bahasa Jepang secara mandiri karena tertarik dengan bahasa Jepang.

3) Analisis angket nomor 3

Pada hasil jawaban angket nomor tiga, 74% siswa atau lebih dari setengahnya menjawab “Ya”. Siswa beranggapan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang sulit, karena banyak kosakata yang mirip sehingga sering terbolak-balik. Intonasi dan pengucapan yang jarang mereka dengar dan ucapkan sehingga kesulitan dalam mengucapkan kalimat dalam bahasa Jepang.

Sedangkan 26% siswa atau kurang dari setengahnya beranggapan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang mudah. Meskipun kosakata bahasa Jepang banyak namun kosakata yang dipelajari tidak sulit sehingga mudah dikuasai.

4) Analisis angket nomor 4

94% responden atau sebagian besar siswa menjawab “Ya” atau setuju jika penggunaan media pembelajaran diperlukan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Sedangkan 6% responden atau sebagian kecil siswa menjawab “Tidak”. Siswa yang menjawab “Ya” beranggapan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran, kegiatan pembelajaran akan lebih

bervariasi dan menarik, sehingga siswa akan semangat dalam belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi yang diajarkan dan juga mudah dalam menguasai kosakata bahasa Jepang. Sedangkan siswa yang menjawab “Tidak”, menurut mereka media pembelajaran tidak terlalu penting.

5) Analisis angket nomor 5

Lebih dari setengahnya atau 71% responden menjawab “Ya” bahwa sebelumnya mereka mengetahui tentang media pembelajaran *crossword puzzle*. Sedangkan 29% responden menjawab “Tidak” bahwa mereka sebelumnya belum mengetahui tentang media pembelajaran *crossword puzzle*.

6) Analisis angket nomor 6

Berdasarkan pertanyaan angket nomor 6, sebagian besar siswa yaitu sebanyak 84% responden menjawab “Ya” atau setuju bahwa media pembelajaran *crossword puzzle* menarik. Menurut siswa yang menjawab “Ya”, dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang menjadi menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu, *crossword puzzle* juga dapat melatih konsentrasi siswa dengan baik.

Sebagian kecil siswa yaitu 16% responden menjawab “Tidak”. Menurut 16% responden tersebut, menarik atau tidaknya pembelajaran tergantung pada pengajar (guru) dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan juga berpendapat jika penggunaan *crossword puzzle* kurang membantu dalam penguasaan kosakata.

7) Analisis angket nomor 7

Dari pertanyaan angket nomor tujuh, 84% responden atau sebagian besar siswa menjawab “Ya”. Sebagian besar siswa merasa semangat ketika pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*, karena siswa tidak hanya belajar saja tetapi juga bermain *game* dan bisa memudahkan mereka dalam menguasai kosakata. Sedangkan 16% responden atau sebagian kecil siswa menjawab “Tidak”,

karena menurut sebagian kecil siswa tersebut menganggap penggunaan *crossword puzzle* membosankan.

8) Analisis angket nomor 8

Sebagian besar siswa yaitu 87% responden menjawab “Ya” bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* dalam pembelajaran kosakata mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Siswa tersebut berpendapat, belajar sambil bermain game atau dengan media game bisa lebih membuat mudah dalam penguasaan kosakata dan bisa membuat siswa lebih fokus.

Sebagian kecil siswa yaitu 13% responden menjawab “Tidak” , karena menurut 13% responden tersebut jika dapat mendengarkan dan menyimak yang diajarkan guru dengan baik dan benar, tanpa media pembelajaran pun bisa meningkatkan penguasaan kosakata siswa, dan juga berpendapat bahwa menggunakan ataupun tidak menggunakan media pembelajaran hasilnya sama saja.

9) Analisis angket nomor 9

Berdasarkan jawaban dari pertanyaan, sebagian besar siswa atau 87% responden menjawab “Ya” atau setuju bahwa media pembelajaran *crossword puzzle* efektif untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Sedangkan sebagian kecil siswa atau 13% siswa menjawab “Tidak” atau tidak setuju bahwa media pembelajaran *crossword puzzle* tidak efektif .

Sebagian besar siswa yang setuju bahwa *crossword puzzle* efektif dalam pembelajaran kosakata berpendapat jika media yang digunakan singkat, padat dan jelas. Bentuknya simpel dan praktis sehingga bisa diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Terdapat petunjuk atau *clue* untuk membantu siswa dalam mengisi *crossword puzzle* sehingga bisa merangsang otak siswa untuk mengingat kembali kosakata yang telah diajarkan. Dapat melatih siswa untuk bekerjasama dalam kelompok dan saling berinteraksi unuk dapat menyamakan pendapat dalam menyelesaikan *crossword puzzle*.

Sebagian kecil siswa yang tidak setuju, berpendapat bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan *crossword puzzle* rumit karena harus melihat *clue* dan jawaban pada kotak-kotak yang disediakan. *Crossword puzzle* tidak efektif karena dilakukan secara berkelompok, sehingga ada beberapa siswa yang tidak membantu mengerjakan dan ada juga siswa yang bersikap acuh atau menyepelkan.

10) Analisis angket nomor 10

Sebagian besar siswa yaitu 81% responden menjawab “Ya”, setuju jika media pembelajaran *crossword puzzle* cocok diterapkan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar. Sedangkan sisanya, yaitu 19% responden menjawab “Tidak” atau tidak setuju dan beranggapan media pembelajaran *crossword puzzle* tidak cocok diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar.

Responden yang menjawab “Ya” beranggapan jika *crossword puzzle* simpel dan mudah dipahami, siswa merasa lebih mudah dalam belajar kosakata bahasa Jepang apalagi yang baru belajar bahasa Jepang, karena bisa membantu daya ingat siswa dalam penguasaan kosakata. Responden yang menjawab “Tidak” beranggapan pembelajaran kosakata untuk tingkat dasar bisa menggunakan media lain seperti lagu dan gambar yang lebih sederhana dan menganggap *crossword puzzle* biasa saja.

11) Analisis angket nomor 11

Setelah penerapan media pembelajaran *crossword puzzle*, 84% responden atau sebagian besar siswa menjawab “Ya”, jika *crossword puzzle* membuat siswa lebih aktif dalam KBM di dalam kelas. Dari sebagian besar siswa tersebut berpendapat bahwa dengan menggunakan *crossword puzzle*, pembelajaran kosakata bahasa Jepang menjadi lebih seru dan tidak menjenuhkan. Selain itu siswa juga antusias untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Sedangkan 16% responden atau sebagian kecil siswa yang menjawab “Tidak” atau tidak merasa aktif dalam KBM dengan alasan karena kurang suka berkelompok dan

malas maju kedepan untuk membahas jawaban *crossword puzzle* secara bersama-sama.

12) Analisis angket nomor 12

Pada angket nomor 12, sebagian besar siswa atau 87% responden menjawab “Ya” atau setuju jika penggunaan *crossword puzzle* bermanfaat untuk penguasaan kosakata bahasa Jepang. Alasan mereka yaitu karena selain menyenangkan dan mudah dipahami sehingga membuat semangat belajar, siswa juga dituntut menjawab (mengisi kotak-kotak) secara tepat sehingga dapat membuat siswa berpikir kritis dan dapat melatih logika siswa. Sedangkan sebagian kecil siswa yaitu 13% responden menjawab “Tidak” berpendapat jika *crossword puzzle* membuat kelas menjadi ramai atau kurang kondusif dan tidak menarik.

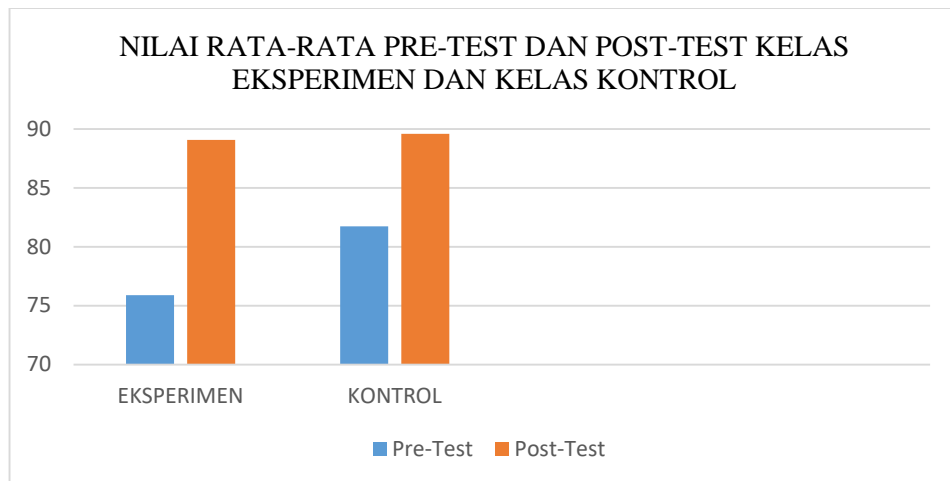
13) Analisis angket nomor 13

Berdasarkan jawaban pada angket tentang apakah *crossword puzzle* mudah diaplikasikan dalam pembelajaran kosakata sebagian besar siswa atau 81% menjawab “Ya”. Sedangkan sebagian kecil atau 19% responden menjawab “Tidak”. Siswa yang menjawab “Ya” sebelumnya kosakata sudah diajarkan, dan *crossword puzzle* mudah diaplikasikan di dalam kelas, dapat juga digunakan untuk mengevaluasi kembali kosakata-kosakata tersebut dan melatih daya ingat siswa, dan dilakukan secara berkelompok sehingga terasa lebih mudah. Siswa yang menjawab “Tidak” berpendapat jika masih ada kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* yaitu terkadang terdapat kosakata yang lupa dan tidak sesuai dengan jawaban di kotak yang disediakan karena lupa dengan penulisan pada kosakata tersebut.

4.3 Hasil Penelitian

Pada penelitian mengenai efektivitas penggunaan *crossword puzzle* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 5 Semarang. Nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen adalah 75,88 dan nilai posttest adalah 89,06. Sedangkan nilai rata-rata pretest pada kelas kontrol adalah

81,72 dan nilai postests adalah 89,59. Berikut adalah nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam bentuk diagram.



Gambar 4.1 Diagram nilai rata-rata pretest posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan hasil uji *t-test pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil *t*-hitung sebesar 2,066. Setelah dikonsultasikan dengan *t*-tabel dengan $db = 61$ dan taraf signifikansi 5% yaitu sebesar 2,00 sehingga *t*-hitung lebih besar dari *t*-tabel yaitu ($2,066 > 2,00$). Pada hasil *pre-test*, kemampuan kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak setara. Kemudian hasil perhitungan *t-test post-test* diperoleh *t*-hitung sebesar $0,263 < 2,00$, atau *t*-hitung lebih kecil dari *t*-tabel. Maka, pada hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan atau mempunyai kemampuan setara.

Untuk mengetahui efektif tidaknya media pembelajaran *crossword puzzle* dihitung menggunakan rumus *Normalized Gain*. Dari hasil perhitungan, diperoleh N-Gain (%) kelas eksperimen adalah 57,4% pada kategori tafsiran cukup efektif. Sedangkan nilai *Normalized Gain* kelas kontrol adalah 34,2% pada kategori tafsiran kurang efektif.

Untuk menguji hipotesis yang berbunyi media pembelajaran *crossword puzzle* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas XI IPS SMA Negeri 5 Semarang, yaitu dengan membandingkan *t*-tabel pada Equal Variances Assumed (varian yang diasumsikan) pada N-Gain (%). Diperoleh nilai Sig. (2-

tailed) adalah sebesar $0,011 < 0,05$. Jadi terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan (nyata) dalam penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dan yang tidak menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*. Sedangkan untuk nilai *t*-tabel untuk db 61 ($n-1$, $62 - 1 = 61$) adalah 2,00 pada taraf kepercayaan 5%, n adalah jumlah siswa yaitu 62 siswa. Dari hasil perhitungan menggunakan *Independent Saple T-test* nilai *t*-hitung sebesar 2,615. Jadi nilai *t*-hitung lebih besar dari *t*-tabel ($2,615 > 2,00$).

Dari hasil data tersebut, hipotesis H_a yang berbunyi “media pembelajaran *crossword puzzle* efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang SMA Negeri 5 Semarang” diterima dan H_0 yang berbunyi “media pembelajaran *crossword puzzle* tidak efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang SMA Negeri 5 Semarang.” ditolak.

Berdasarkan angket, penggunaan media pembelajaran dianggap dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Setelah mengujicobakan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media *crossword puzzle* sebagian besar atau 81,9% siswa menjawab “Ya” atau memberikan tanggapan yang positif dan 18,1% siswa menjawab “Tidak” atau memberikan tanggapan yang negatif. Hal ini membuktikan bahwa berdasarkan tanggapan siswa terhadap *crossword puzzle* yaitu media pembelajaran *crossword puzzle* dapat digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan dapat menjadi media alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang, karena menarik dan dapat menambah motivasi bagi siswa dalam belajar bahasa Jepang.

Kemudian dari hasil analisis jawaban angket siswa, diperoleh data mengenai tanggapan yang positif dan negatif siswa terhadap *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Sebagian besar memberikan tanggapan yang positif, antara lain:

1. Media *crossword puzzle* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang;
2. media pembelajaran *crossword Puzzle* membuat siswa lebih mudah dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang;
3. dapat membantu mempermudah dalam memahami materi;

4. dapat membuat siswa lebih aktif ketika pembelajaran berlangsung
5. bentuknya yang simpel dan praktis dan mempunyai *clue* sehingga dapat mempermudah siswa dalam belajar dan membuat siswa berpikir kritis;
6. dapat melatih siswa untuk bekerjasama dengan baik.

Hanya sedikit siswa yang memberikan tanggapan negatif, berpendapat antara lain:

1. beberapa siswa beranggapan media pembelajaran tidak terlalu penting dalam pembelajaran kosakata;
2. pemborosan kertas, dan kertas mudah sobek;
3. kotak yang tersedia dalam *crossword puzzle* kurang lebar;
4. dilakukan secara berkelompok, sehingga kelas menjadi kurang kondusif dan memungkinkan ada siswa yang tidak ikut mengerjakan dalam kelompok.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka disimpulkan bahwa peningkatan penguasaan kosakata siswa pada mata pelajaran bahasa Jepang yang menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* atau yang hanya menggunakan metode konvensional ceramah saja. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan nilai rata-rata N-Gain (%) kelas eksperimen adalah 57,4% tergolong kategori tafsiran cukup efektif dan untuk N-Gain(%) kelas kontrol adalah 34,2% tergolong kategori tafsiran kurang efektif.

Setelah itu, hasil data pada N-Gain(%) dianalisis menggunakan *Independent Sample T-test* yang menyatakan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, sehingga diperoleh nilai t -hitung sebesar 2,615. Jadi nilai t -hitung lebih besar dari t -tabel ($2,615 > 2,00$) dan nilai Sig. 2-tailed 0,011, dimana lebih kecil dari 0,05. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil perhitungan data tes yang telah dilakukan, hipotesis kerja yang menyatakan media pembelajaran *crossword puzzle* efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa **diterima**. Meskipun pada tabel kategori tafsiran efektivitas berada pada tingkat cukup efektif, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kosakata menggunakan *crossword puzzle* lebih baik daripada yang tidak menggunakan *crossword puzzle*.

Berdasarkan hasil analisis angket, penggunaan media pembelajaran dianggap dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Setelah mengujicobakan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media *crossword puzzle* sebagian besar atau 81,9% siswa menjawab “Ya” atau memberikan tanggapan yang positif dan 18,1% siswa menjawab “Tidak” atau memberikan tanggapan yang negatif. Hal ini membuktikan bahwa berdasarkan tanggapan siswa terhadap *crossword puzzle* yaitu media pembelajaran *crossword*

puzzle dapat digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan dapat menjadi media alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang, karena menarik dan dapat menambah keaktifan siswa dalam belajar bahasa Jepang. Sebagian besar juga berpendapat bahwa media pembelajaran *crossword puzzle* memudahkan dan dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa, sehingga *crossword puzzle* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil analisis data yang telah dipaparkan, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, dapat menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* sebagai alternatif media untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.
2. Bagi siswa, dapat menggunakan *crossword puzzle* sebagai media untuk membantu mempermudah pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan meningkatkan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang.
3. Bagi peneliti selanjutnya, khususnya dibidang pendidikan bahasa Jepang dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian dan mengembangkan *crossword puzzle* dalam penelitian lanjutan misalnya efektivitas media pembelajaran *crossword puzzle* dalam meningkatkan kemampuan mengingat huruf hiragana atau katakana siswa. Dalam penggunaan kertas karena rentan sobek, kertas dapat di laminating dan siswa mengisi dengan menggunakan spidol, atau dapat memanfaatkan media elektronik seperti *HandPhone Android* atau internet dengan mengirimkan *crossword puzzle* ke siswa dalam bentuk *softfile*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alemi, Mino. (2010). *Educational Games as a Vehicle to Teaching Vocabulary*. Modern Journal of Applied Linguistics. vol.2, No 6, hal: 425-438. Diakses pada 10 November 2019 (<https://scholar.google.co.id>)
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian – Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Arzhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cahyo, Agus N. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbooks
- Danarjati, Dwi Prasetia, dkk. (2014). *Pesikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Japan Foundation. (2011). *文字・語彙を教える*. Japan: Hitsuji Kaisha.
- Jurnal internasional pada English Education Department of UIN Alauddin Makassar
- Sukarmin dan Asti Astuti Ningsih. (2015). *Designing Crossword Puzzle To Improve Students' Vocabulary Mastery Of The Third Semester In English Education Department Student Of UIN Alauddin Makassar*. Makassar: Tidak diterbitkan. Diakses pada 10 November 2019 (<http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Eternal/article/view/2362/4408>)
- Kartawidjaja. (2008). *Model-Model, Media pembelajaran, dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif)*. Pratama Widya: Bandung
- Komalasari. (2014). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama
- M, Ghaone. (2010). *Asah Otak dengan Permainan Teka-Teki*. Yogyakarta: Buku Biru
- Matsumoto. (2011). *Moji Goi o Oshieru*. Tokyo: Shushikikaisha Hitsuji Shobou.
- Matsuzaki. (1998). *心身障害児教育教材教具*. Diakses pada tanggal 12 November 2019 (<http://air.lib.akita-u.ac.jp/dspace/bitstream/10295/231/3/KJ0000070590.pdf>)

- Melvin L, Silberman. (2014). *Aktive Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Miarso, Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media
- Njoroge, Martin C., Ruth W. Ndung'u and Moses Gatambukti G. (2013.) "*The Use of Crossword Puzzle as a Vocabulary Learning Strategy: A Case of English as a Second Language in Kenyan Secondary Schools.*" *journal of Internasional journal Of Current Research* 5 (02): 313-321. Diakses pada 10 November 2019 (<http://www.journalcra.com>)
- Nuha, Ulin. (2016). *Ragam Metodologi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pratiwi, Ayu Diyah. (2012). *Efektivitas Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Jepang Siswa SMA Negeri 1 Bergas*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang.
- Rosyad, Halimur. (2015). *Efektivitas Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Sadiman, Arief. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana dan Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar BAru Algesindo.
- Sudjianto & Dahidi, Ahmad. (2007). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Mandani, Anggota IKAPI.
- Supardi. (2013). *Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sutedi, Dedi. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: UPI Press.
- Wagiran dan Doyin. (2006). *Dasar-Dasar Membaca dan Menulis*. Jakarta: Pustaka Media

- Widyaningtyas. (2016). *Hubungan Antara Self Esteem dengan Kontrol Diri pada Mahasiswa*. Skripsi (Naskah Publikasi), Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta. Diakses pada 10 November 2019
- Widyastuti, H. Sri dan Nurhidayati. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yamauchi. (2004). 語彙力を育てる英語化学習指導. Diakses dari website: <http://www.fuku-c.ed.jp/center/houkokusyo/h15eigo.pdf> pada tanggal 12 November 2019.
- Zaini, Hisyam, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani.

LAMPIRAN

LAMPIRAN

Lampiran 1

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS XI IPS
SEBAGAI RESPONDEN UJI RELIABILITAS**

No.	Nama	L/P	Kelas
1	FDR		XI IPS 1
2	AR	L	XI IPS 1
3	QAP	P	XI IPS 1
4	OKRS	P	XI IPS 1
5	DRZA	P	XI IPS 1
6	JPS	P	XI IPS 1
7	ITK	L	XI IPS 1
8	IS	L	XI IPS 1
9	MAR	P	XI IPS 1
10	RAS	P	XI IPS 1
11	AH	P	XI IPS 2
12	AUL	P	XI IPS 2
13	NJA	P	XI IPS 2
14	JW	L	XI IPS 2
15	NR	L	XI IPS 2
16	MRPI	L	XI IPS 2
17	OKRS	P	XI IPS 2
18	BT	P	XI IPS 2
19	DAF	P	XI IPS 2
20	VFM	L	XI IPS 2

Lampiran 2

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS XI IPS
SEBAGAI DAFTAR RESPONDEN PENGAMBILAN DATA**

No	Nama	L/P	Kelas
1	AR	L	XI IPS 1
2	ASR	P	XI IPS 1
3	AO	P	XI IPS 1
4	ADM	L	XI IPS 1
5	APA	P	XI IPS 1
6	AZM	P	XI IPS 1
7	BPF	P	XI IPS 1
8	DSM	P	XI IPS 1
9	DNR	P	XI IPS 1
10	DRZA	P	XI IPS 1
11	DBKS	P	XI IPS 1
12	FSD	L	XI IPS 1
13	FDR	P	XI IPS 1
14	IS	L	XI IPS 1
15	INB	L	XI IPS 1
16	ITK	L	XI IPS 1
17	JPS	P	XI IPS 1
18	MAR	P	XI IPS 1
19	MTH	P	XI IPS 1
20	MLM	P	XI IPS 1
21	AP	P	XI IPS 1
22	OKRS	P	XI IPS 1
23	QAP	P	XI IPS 1
24	RAS	P	XI IPS 1

25	RAM	L	XI IPS 1
26	RFAH	P	XI IPS 1
27	RJK	L	XI IPS 1
28	RAF	P	XI IPS 1
29	RMR	P	XI IPS 1
30	RRA	L	XI IPS 1
31	SAR	P	XI IPS 1
32	AH	P	XI IPS 2
33	ANF	P	XI IPS 2
34	AWKW	L	XI IPS 2
35	AUL	P	XI IPS 2
36	ANS	P	XI IPS 2
37	APS	P	XI IPS 2
38	AAR	P	XI IPS 2
39	BT	P	XI IPS 2
40	CAP	P	XI IPS 2
41	CHO	P	XI IPS 2
42	DNP	L	XI IPS 2
43	DAF	P	XI IPS 2
44	DRAP	P	XI IPS 2
45	EIS	P	XI IPS 2
46	EMJS	P	XI IPS 2
47	HBA	P	XI IPS 2
48	HWI	L	XI IPS 2
49	IEM	P	XI IPS 2
50	JW	L	XI IPS 2
51	LFS	P	XI IPS 2
52	LDU	P	XI IPS 2
53	MRPI	L	XI IPS 2
54	MR	L	XI IPS 2

55	NNA	P	XI IPS 2
56	NR	L	XI IPS 2
57	NPP	P	XI IPS 2
58	NJA	P	XI IPS 2
59	OKRS	P	XI IPS 2
60	RAP	L	XI IPS 2
61	RRP	L	XI IPS 2
62	VFM	L	XI IPS 2

Lampiran 3

**DAFTAR NILAI ULANGAN HARIAN 1 SEMESTER 2 KELAS
XI IPA 4SMA NGERI 5 SEMARANG TAHUN AJARAN 2019/2020**

No.	Nama Siswa	L/P	Nilai	Keterangan
1	ASAT	P	86	Tuntas
2	AAF	P	76	Tuntas
3	AFAW	L	84	Tuntas
4	AMG	L	76	Tuntas
5	ANK	P	93	Tuntas
6	AZT	P	93	Tuntas
7	AP	L	92	Tuntas
8	AI	P	99	Tuntas
9	AFR	L	89	Tuntas
10	ANH	L	100	Tuntas
11	AHS	P	86	Tuntas
12	BA	P	79	Tuntas
13	DA	P	68	Tidak Tuntas
14	DKRT	P	94	Tuntas
15	DPTP	L	29	Tidak Tuntas
16	EAS	P	100	Tuntas
17	FNN	P	71	Tuntas
18	FYK	P	67	Tidak Tuntas
19	FAA	P	98	Tuntas
20	FAGS	L	75	Tuntas
21	FWF	L	90	Tuntas
22	GA	P	90	Tuntas
23	IRA	P	74	Tuntas
24	ISB	P	86	Tuntas
25	KAPJ	L	100	Tuntas
26	MRR	L	77	Tuntas
27	MK	L	94	Tuntas
28	NMS	P	95	Tuntas
29	NNS	P	98	Tuntas
30	PCKW	P	99	Tuntas
31	QRE	P	92	Tuntas
32	RK	P	100	Tuntas
33	RM	L	78	Tuntas

34	ZAA	L	85	Tuntas
35	ZKA	P	94	Tuntas
Rata-Rata			85,9	

Lampiran 4

**DAFTAR NILAI ULANGAN HARIAN 1 SEMESTER 2 KELAS
XI IPA 5 SMA NGERI 5 SEMARANG TAHUN AJARAN 2019/2020**

No.	Nama Siswa	L/P	Nilai	Keterangan
1	AWW	P	100	Tuntas
2	ALH	P	95	Tuntas
3	ADS	P	99	Tuntas
4	ABS	L	43	Tidak Tuntas
5	ARW	P	91	Tuntas
6	AP	P	100	Tuntas
7	CPS	P	100	Tuntas
8	CFK	P	100	Tuntas
9	DI	L	88	Tuntas
10	DAF	L	60	Tidak Tuntas
11	DAADS	P	89	Tuntas
12	ED	P	78	Tuntas
13	FZAS	P	96	Tuntas
14	FKS	P	98	Tuntas
15	FSW	P	97	Tuntas
16	HIS	P	73	Tuntas
17	HCGN	P	100	Tuntas
18	JFPN	P	100	Tuntas
19	KF	P	95	Tuntas
20	MAA	L	85	Tuntas
21	MRS	P	57	Tidak Tuntas
22	MSP	P	90	Tuntas
23	MOAC	L	95	Tuntas
24	MAM	L	78	Tuntas
25	MAA	L	94	Tuntas
26	MIP	L	84	Tuntas
27	NAZ	P	100	Tuntas
28	RNFI	L	79	Tuntas
29	RSA	P	95	Tuntas
30	RKA	L	91	Tuntas
31	RAD	P	99	Tuntas
32	TNF	L	63	Tidak Tuntas
33	YNAP	L	99	Tuntas

34	YAB	L	86	Tuntas
Rata-Rata			88,1	

Lampiran 5

**DAFTAR NILAI ULANGAN HARIAN 1 SEMESTER 2 KELAS
XI IPS 1 SMA NGERI 5 SEMARANG TAHUN AJARAN 2019/2020**

No.	Nama Siswa	L/P	Nilai	Keterangan
1	AR	L	24	Tidak Tuntas
2	ASR	P	96	Tuntas
3	AO	P	43	Tidak Tuntas
4	ADM	L	35	Tidak Tuntas
5	APA	P	87	Tuntas
6	AZZM	P	63	Tidak Tuntas
7	BPF	P	96	Tuntas
8	DSM	P	60	Tidak Tuntas
9	DNR	P	57	Tidak Tuntas
10	DRZA	P	85	Tuntas
11	DBKS	P	68	Tidak Tuntas
12	FSD	L	67	Tidak Tuntas
13	FDR	P	80	Tuntas
14	IS	L	43	Tidak Tuntas
15	INB	L	68	Tidak Tuntas
16	ITK	L	87	Tuntas
17	JPS	P	55	Tidak Tuntas
18	MAR	P	100	Tuntas
19	MTH	L	98	Tuntas
20	ML	P	55	Tidak Tuntas
21	MAP	P	95	Tuntas
22	OKRS	P	48	Tidak Tuntas
23	QAP	P	90	Tuntas
24	RAS	P	36	Tidak Tuntas
25	RAM	L	61	Tidak Tuntas
26	RFAH	P	73	Tuntas
27	RJK	L	40	Tidak Tuntas
28	RAF	P	95	Tuntas
29	RMR	P	78	Tuntas
30	RRA	L	71	Tuntas
31	SAR	P	80	Tuntas
Rata- Rata			68,8	

Lampiran 6

**DAFTAR NILAI ULANGAN HARIAN 1 SEMESTER 2 KELAS
XI IPS 2 SMA NGERI 5 SEMARANG TAHUN AJARAN 2019/2020**

No.	Nama Siswa	L/P	Nilai	Keterangan
1	AH	P	75	Tuntas
2	ANF	P	51	Tidak Tuntas
3	AWKW	L	40	Tidak Tuntas
4	AUL	P	100	Tuntas
5	ANS	P	75	Tuntas
6	APS	P	88	Tuntas
7	AER	P	86	Tuntas
8	BT	P	58	Tidak Tuntas
9	CAP	P	88	Tuntas
10	CHO	P	64	Tidak Tuntas
11	DNP	L	62	Tidak Tuntas
12	DAF	P	86	Tuntas
13	DRAP	P	40	Tidak Tuntas
14	EIS	P	59	Tidak Tuntas
15	EMJS	P	90	Tuntas
16	HBA	P	95	Tuntas
17	HWI	L	41	Tidak Tuntas
18	IEM	P	61	Tidak Tuntas
19	JW	L	63	Tidak Tuntas
20	LFS	P	66	Tidak Tuntas
21	LDU	P	80	Tuntas
22	MRPI	L	70	Tuntas
23	MR	L	46	Tidak Tuntas
24	NNA	P	90	Tuntas
25	NR	L	86	Tuntas
26	NPP	P	70	Tuntas
27	NJA	P	99	Tuntas
28	OKRS	P	72	Tuntas
29	RABP	L	85	Tuntas
30	RRP	L	41	Tidak Tuntas
31	VBM	L	85	Tuntas
Rata-Rata			71,4	

Lampiran 7

HASIL NILAI PRE-TEST KELAS EKSPERIMEN

No	Nama Siswa	Skor	Nilai	Keterangan
1	AR	16	46	Tidak Tuntas
2	ASR	34	97	Tuntas
3	AO	27	77	Tuntas
4	ADM	23	66	Tidak Tuntas
5	APA	30	86	Tuntas
6	AZZM	27	77	Tuntas
7	BPF	27	77	Tuntas
8	DSM	17	48,5	Tidak Tuntas
9	DNR	25	71	Tuntas
10	DRZA	31	88,5	Tuntas
11	DBKS	22	63	Tidak Tuntas
12	FSD	29	83	Tuntas
13	FDR	29	83	Tuntas
14	IS	27	77	Tuntas
15	INB	22	63	Tidak Tuntas
16	ITK	26	74	Tuntas
17	JPS	31	88,5	Tuntas
18	MAR	34	97	Tuntas
19	MTH	29	83	Tuntas
20	ML	25	71	Tuntas
21	MAP	33	94	Tuntas
22	OKRS	21	60	Tidak Tuntas
23	QAP	31	88,5	Tuntas
24	RAS	31	88,5	Tuntas
25	RAM	27	77	Tuntas
26	RFAH	27	77	Tuntas
27	RJK	18	51	Tidak Tuntas
28	RAF	34	97	Tuntas
29	RMR	31	88,5	Tuntas
30	RRA	19	54	Tidak Tuntas
31	SAR	28	80	Tuntas

Lampiran 8

HASIL NILAI PRE-TEST KELAS KONTROL

No	Nama Siswa	Skor	Nilai	Keterangan
1	AH	32	91	Tuntas
2	ANF	30	86	Tuntas
3	AWKW	18	51	Tidak Tuntas
4	AUL	32	91	Tuntas
5	ANS	30	86	Tuntas
6	APS	32	91	Tuntas
7	AER	29	83	Tuntas
8	BT	30	86	Tuntas
9	CAP	31	88,5	Tuntas
10	CHO	28	80	Tuntas
11	DNP	31	88,5	Tuntas
12	DAF	28	80	Tuntas
13	DRAP	23	66	Tidak Tuntas
14	EIS	31	88,5	Tuntas
15	EMJS	32	91	Tuntas
16	HBA	34	97	Tuntas
17	HWI	25	71	Tuntas
18	IEM	31	88,5	Tuntas
19	JW	21	60	Tidak Tuntas
20	LFS	31	88,5	Tuntas
21	LDU	30	86	Tuntas
22	MRPI	21	60	Tidak Tuntas
23	MR	25	71	Tuntas
24	NNA	32	91	Tuntas
25	NR	33	94	Tuntas
26	NPP	22	63	Tidak Tuntas
27	NJA	32	91	Tuntas
28	OKRS	21	60	Tidak Tuntas
29	RABP	33	94	Tuntas
30	RRP	27	77	Tuntas
31	VBM	33	94	Tuntas

Lampiran 9

HASIL NILAI POST-TEST KELAS EKSPERIMEN

No	Nama Siswa	Skor	Nilai	Keterangan
1	AR	23	66	Tidak Tuntas
2	ASR	35	100	Tuntas
3	AO	32	91	Tuntas
4	ADM	32	91	Tuntas
5	APA	31	88,5	Tuntas
6	AZZM	32	91	Tuntas
7	BPF	32	91	Tuntas
8	DSM	29	83	Tuntas
9	DNR	30	86	Tuntas
10	DRZA	30	86	Tuntas
11	DBKS	33	94	Tuntas
12	FSD	34	97	Tuntas
13	FDR	29	83	Tuntas
14	IS	33	94	Tuntas
15	INB	30	88,5	Tuntas
16	ITK	32	91	Tuntas
17	JPS	33	94	Tuntas
18	MAR	35	100	Tuntas
19	MTH	33	94	Tuntas
20	ML	32	91	Tuntas
21	MAP	35	100	Tuntas
22	OKRS	29	80	Tuntas
23	QAP	33	94	Tuntas
24	RAS	26	74	Tuntas
25	RAM	32	91	Tuntas
26	RFAH	33	94	Tuntas
27	RJK	23	66	Tidak Tuntas
28	RAF	35	100	Tuntas
29	RMR	32	91	Tuntas
30	RRA	29	80	Tuntas
31	SAR	32	91	Tuntas

Lampiran 10

HASIL NILAI POST-TEST KELAS KONTROL

No	Nama Siswa	Skor	Nilai	Keterangan
1	AH	32	91	Tuntas
2	ANF	32	91	Tuntas
3	AWKW	22	63	Tidak Tuntas
4	AUL	33	94	Tuntas
5	ANS	31	88,5	Tuntas
6	APS	33	94	Tuntas
7	AER	32	91	Tuntas
8	BT	32	91	Tuntas
9	CAP	33	94	Tuntas
10	CHO	32	91	Tuntas
11	DNP	33	94	Tuntas
12	DAF	33	94	Tuntas
13	DRAP	28	80	Tuntas
14	EIS	33	94	Tuntas
15	EMJS	35	100	Tuntas
16	HBA	33	94	Tuntas
17	HWI	30	86	Tuntas
18	IEM	29	83	Tuntas
19	JW	28	80	Tuntas
20	LFS	32	91	Tuntas
21	LDU	32	91	Tuntas
22	MRPI	28	80	Tuntas
23	MR	30	86	Tuntas
24	NNA	33	94	Tuntas
25	NR	35	100	Tuntas
26	NPP	29	83	Tuntas
27	NJA	34	97	Tuntas
28	OKRS	30	86	Tuntas
29	RABP	33	94	Tuntas
30	RRP	33	94	Tuntas
31	VBM	32	91	Tuntas

Lampiran 11

TABEL UJI RELIABILITAS INSTRUMEN TES PRETEST

No	Butir Soal																																			X	X ²		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35				
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35	1225
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	33	1089	
3	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	19	361
4	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	19	361
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	29	841
6	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	27	729	
7	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	24	576	
8	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	25	625	
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35	1225	
10	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	20	400	
11	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	29	841	
12	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	29	841	
13	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	841
14	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	33	1089	
15	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	30	900
16	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	29	841	
17	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	29	841	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	30	900	
19	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	29	841
20	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	31	961	
Σ	18	20	7	18	19	20	19	16	19	19	19	18	17	7	15	20	12	10	20	17	19	20	20	19	19	12	13	12	17	14	17	13	16	13	5	564	16328		
p	0.9	1	0.35	0.9	0.95	1	0.95	0.8	0.95	0.95	0.95	0.9	0.85	0.35	0.75	1	0.6	0.5	1	0.85	0.95	1	1	0.95	0.95	0.6	0.65	0.6	0.85	0.7	0.85	0.65	0.8	0.65	0.25				
q	0.1	0	0.65	0.1	0.05	0	0.05	0.2	0.05	0.05	0.05	0.1	0.15	0.65	0.25	0	0.4	0.5	0	0.15	0.05	0	0	0.05	0.05	0.4	0.35	0.4	0.15	0.3	0.15	0.35	0.2	0.35	0.75				
pq	0.09	0	0.2275	0.09	0.0475	0	0.0475	0.16	0.0475	0.0475	0.0475	0.09	0.1275	0.2275	0.1875	0	0.24	0.25	0	0.1275	0.0475	0	0	0.0475	0.0475	0.24	0.2275	0.24	0.1275	0.21	0.1275	0.2275	0.16	0.2275	0.1875	4.1725			

Lampiran 12

TABEL UJI RELIABILITAS INSTRUMEN TES POSTTEST

No	Butir Soal																																			X	X ²				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35						
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35	1225		
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	33	1089
3	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	19	361
4	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	19	361
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	29	841	
6	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	27	729	
7	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	24	576		
8	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	25	625		
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35	1225	
10	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	20	400	
11	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	29	841		
12	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	29	841		
13	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	841	
14	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	33	1089		
15	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	30	900	
16	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	29	841		
17	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	29	841		
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	30	900		
19	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	29	841		
20	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	31	961		
Σ	18	20	7	18	19	20	19	16	19	19	19	18	17	7	15	20	12	10	20	17	19	20	20	19	19	12	13	12	17	14	17	13	13	16	13	5	564	16328			
p	0.9	1	0.35	0.9	0.95	1	0.95	0.8	0.95	0.95	0.95	0.9	0.85	0.35	0.75	1	0.6	0.5	1	0.85	0.95	1	1	0.95	0.95	0.6	0.65	0.6	0.85	0.7	0.85	0.65	0.8	0.65	0.25						
q	0.1	0	0.65	0.1	0.05	0	0.05	0.2	0.05	0.05	0.05	0.1	0.15	0.65	0.25	0	0.4	0.5	0	0.15	0.05	0	0	0.05	0.05	0.4	0.35	0.4	0.15	0.3	0.15	0.35	0.2	0.35	0.75						
pq	0.09	0	0.2275	0.09	0.0475	0	0.0475	0.16	0.0475	0.0475	0.0475	0.09	0.1275	0.2275	0.1875	0	0.24	0.25	0	0.1275	0.0475	0	0	0.0475	0.0475	0.24	0.2275	0.24	0.1275	0.21	0.1275	0.2275	0.16	0.2275	0.1875	4.1725					

Lampiran 13

TABEL KEPERCAYAAN

N (1)	Interval Kepercayaan		N (1)	Interval Kepercayaan		N (1)	Interval Kepercayaan	
	5% (2)	1% (3)		5% (2)	1% (3)		5% (2)	1% (3)
1	0,997	0,999	16	0,468	0,590	35	0,325	0,418
2	0,950	0,990	17	0,456	0,575	40	0,304	0,393
3	0,878	0,959	18	0,444	0,561	45	0,288	0,372
4	0,811	0,917	19	0,433	0,549	50	0,273	0,354
5	0,754	0,874	20	0,423	0,537	60	0,250	0,325
6	0,707	0,874	21	0,413	0,526	70	0,232	0,302
7	0,666	0,798	22	0,404	0,515	80	0,217	0,283
8	0,632	0,765	23	0,396	0,505	90	0,205	0,267
9	0,602	0,735	24	0,388	0,496	100	0,195	0,254
10	0,576	0,708	25	0,381	0,487	125	0,174	0,228
11	0,553	0,684	26	0,374	0,478	1500	0,159	0,208
12	0,532	0,661	27	0,367	0,470	200	0,138	0,181
13	0,514	0,641	28	0,361	0,463	300	0,113	0,148
14	0,497	0,623	29	0,355	0,456	400	0,098	0,28
15	0,482	0,606	30	0,349	0,449	500	0,088	0,115

Lampiran 14

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN PRETEST

No	Materi	Bentuk soal	Jumlah soal	Indikator	No. Butir Soal
1	Sakura 2 Bab 34 “ <i>Oishii desuka</i> ” Bab 35 “ <i>Yubinkyoku wa doko ni arimasuka</i> ” Bab 36 “ <i>Donna tokoro, donna machi desuka</i> ”	Pilihan Ganda	15	Menentukan arti kosakata yang tepat dari bahasa Indonesia kedalam bahasa jepang maupun sebaliknya Memilih kosakata yang tepat untuk melengkapi kalimat berdasarkan pada gambar yang disediakan Memilih jawaban yang tepat berdasarkan pada gambar yang disediakan	2, 4, 7, 15 3, 5, 6, 10, 14 1, 8, 9, 12, 13,15
2	Sakura 2 Bab 34 “ <i>Oishii desuka</i> ” Bab 35 “ <i>Yubinkyoku wa doko ni arimasuka</i> ” Bab 36 “ <i>Donna tokoro, donna machi desuka</i> ”	Menghubungkan	10	Menentukan kosakata bahasa jepang berdasarkan gambar kata benda Menentukan kosakata bahasa jepang berdasarkan gambar kata sifat	1-5 6-10
3	Sakura 2 Bab 34 “ <i>Oishii desuka</i> ”	Isian singkat	10	Melengkapi kalimat yang rumpang sesuai dengan kosakata yang tepat	1-10

	Bab 35 <i>“Yuubinkyoku wa doko ni arimasuka”</i> Bab 36 <i>“ Donna tokoro, donna machi desuka”</i>			yang telah disediakan pada kolom jawaban	
--	--	--	--	--	--

Lampiran 15

KISI KISI INSTRUMEN PENELITIAN POSTTEST

No	Materi	Bentuk soal	Jumlah soal	Indikator	No. Butir Soal
1	Sakura 2 Bab 21 "Uchi ni terebi ga arimasuka" Bab 22 "Maria san no heya" Bab 31 "Nan gai ni arimasuka" Bab 32 "Ikura desuka" Bab 33 "Koorawa arimasuka"	Pilihan Ganda	15	Menentukan arti kosakata yang tepat dari bahasa Indonesia kedalam bahasa jepang maupun sebaliknya Memilih kosakata yang tepat untuk melengkapi kalimat berdasarkan pada gambar yang disediakan Memilih jawaban yang tepat berdasarkan pada gambar yang disediakan	2, 4, 7, 15 3, 5, 6, 10, 14 1, 8, 9, 12, 13,15
2	Sakura 2 Bab 21 "Uchi ni terebi ga arimasuka" Bab 22 "Maria san no heya" Bab 31 "Nan gai ni arimasuka" Bab 32 "Ikura desuka" Bab 33 "Koorawa arimasuka"	Menghubungkan	10	Menentukan kosakata bahasa jepang berdasarkan gambar kata benda Menentukan kosakata bahasa jepang berdasarkan gambar kata sifat	1-5 6-10
3	Sakura 2 Bab 21 "Uchi ni terebi ga arimasuka" Bab 22 "Maria san no heya" Bab 31 "Nan gai ni arimasuka"	Isian singkat	10	Melengkapi kalimat yang rumpang sesuai dengan kosakata yang tepat yang telah disediakan pada kolom jawaban	1-10

	Bab 32 " <i>Ikura desuka</i> "				
	Bab 33 " <i>Koora wa arimasuka</i> "				

Lampiran 16

KISI KISI INSTUMEN ANGKET

Tujuan / Masalah Penelitian	Variabel Penelitian	Sumber data	Indikator	No. Item Soal	Jumlah
Bagaimana respon siswa terhadap media crossword puzzle untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA	Crossword Puzzle sebagai media untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMA Negeri 5 Semarang	Siswa	8. Tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran bahasa Jepang	1,2	2
			9. Tanggapan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang	3, 4, 5	3
			10. Pengetahuan siswa mengenai media crossword puzzle	6	1
			11. Tanggapan siswa terhadap media crossword puzzle	7	1
			12. Tanggapan siswa terhadap media crossword	8,9, 10	3

			<p>puzzle dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang</p> <p>13. Tanggapan siswa jika crossword puzzle dilakukan di dalam pembelajaran di kelas</p> <p>14. Kesulitan siswa dalam mempelajari kosakata menggunakan media crossword puzzle</p>	<p>11</p> <p>13</p>	<p>1</p> <p>1</p>
--	--	--	--	---------------------	-------------------

Lampiran 17

SOAL UJI RELIABEL PRETEST

Soal Bahasa Jepang Uji Reliabel Pretest

Nama	:	Skor:	/ 35
Kelas	:	Hari/Tanggal	:
No. Abs	:	Waktu	: 45 menit

Kerjakanlah soal dibawah ini dengan memilih jawaban yang paling tepat!

A. Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a,b,c atau d! (1x1)

1.



Gambar tersebut dalam bahasa Jepang adalah...

- | | |
|----------|----------|
| A. Karai | C. Amai |
| B. Oishi | D. Mazui |

2. “Totemo oishii” wa Indonesia go de nan-desuka...

- | | |
|---------------------------|---------------------|
| A. Enak desu | C. Tidak enak desu |
| B. Tidak begitu enak desu | D. Sangat enak desu |

3. Ramen wa doudesuka?



- | | |
|----------------------|-------------------------|
| A. Karakunai desu | C. Amari karakunai desu |
| B. Totemo karai desu | D. Karai desu |

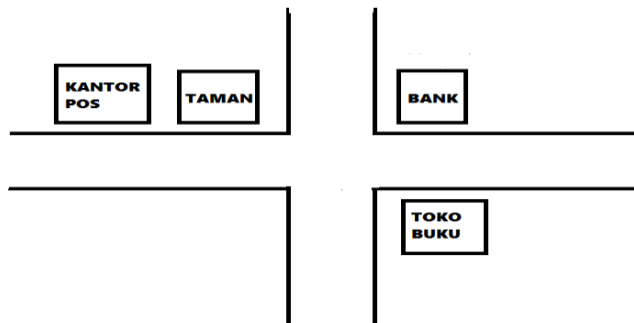
4. Manis wa nihon go de nan-desuka...
- A. Oishii desu
B. Amai desu
C. Karai desu
D. Mazui desu
5. Lawan kata oishii dalam bahasa Jepang adalah...
- A. Oishii
B. Karai
C. Mazui
D. Amai
6. () wa hiroi desu.



Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat sesuai gambar adalah...

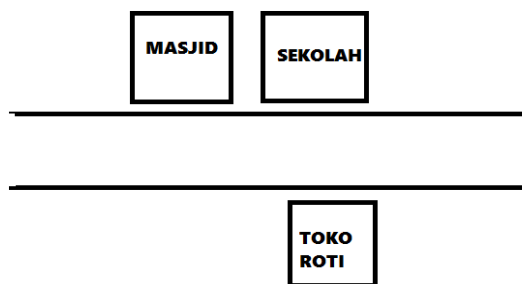
- A. Ginkou
B. Gakkou
C. Yuubinkyoku
D. Kouen
7. Sekolah wa Nihon go de nan-desuka...
- A. Kouen desu
B. Yuubinkyoku desu
C. Gakkou desu
D. Ginkou desu

Perhatikan gambar dibawah ini untuk menjawab soal no 8 dan 9!



8. Yuubinkyoku wa doko ni arimasuka..
- A. Kouen no mae ni arimasu
C. Ginkou no tonari ni arimasu

- B. Kouen no tonari desu D. Hon-ya no mae ni arimasu
9. Ginkou no mae ni nani ga arimasuka...
- A. Kouen ga arimasu C. Yuubinkyoku ga arimasu
- B. Nani mo arimasen D. Hon-ya ga arimasu
10. Gakkou wa mosuku no () ni arimasu.



Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat sesuai gambar adalah...

- A. Tonari C. Ushiro
- B. Mae D. Naka
11. Kosakata yang sesuai dengan gambar di bawah ini adalah...



- A. Otera C. Machi
- B. Byouin D. Tokoro

12.



Sono tokoro wa nan-desuka...

- | | |
|----------------|----------------|
| A. Otera desu | C Kyoukai desu |
| B. Gakkou desu | D. Mosuku desu |

13.



Sono tokoro wa nan desuka...

- | | |
|------------|---------|
| A. Toba-ko | c. Toba |
| B. Bunaken | d. Bari |

14. Osaka wa () machi desu

Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat tersebut sesuai gambar adalah...

- | | |
|----------------|---------------|
| A. Yuumei | C. Chiisai na |
| B. Suzushii na | D. Yuumei na |

15. "Tokoro" wa Indonesia go de nan-desuka...

- | | |
|----------|-----------|
| A. Ramai | C. Kota |
| B. Sejuk | D. Tempat |

B. Hubungkanlah gambar di bawah ini dengan memilih kosakata yang tersedia dengan tepat!

例：



Kamera

1.



a. Kyoukai

2.



b. gasorinsutando

3.



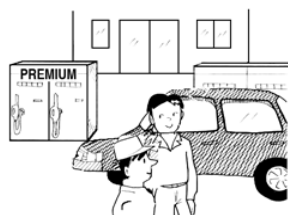
c. Yuubinkyoku

4.



d. biyouin

5.



e. Ryouri

f. byouin

6.



g. totemo karai

7.



h. karakunai

8.



i. kirei

9.



j. shizuka

10.



k. Nigiyaka

l. oishii

C. Isilah titik-titik dibawah ini dengan kosakata yang terdapat pada kolom dengan tepat!

1. Kono ryouri wa amari () desu.
2. A: Sushi wa () desuka.
B: Oishi desu.
3. Keeki wa () oishii desu
4. Ginkou wa gakkou no () ni arimasu
5. A: Sumimasen, hon-ya () ni arimasuka.
B: Asoko ni arimasu.
6. () tonari wa ginkou ga arimasu.
7. Remban wa () tokoro desu
8. A: Ciater wa Nigiyakana tokoro desuka.
B: Iie, ()
9. () wa shizukana tokoro desu.
10. A: Jakarta wa () machi desuka.
B: Nigiyaka desu

- | | | |
|-------------|--------------------------|-----------------|
| a. Amakunai | b. Shizuka desu | c. Byouin no |
| d. Totemo | e. Nani | f. Purau Seribu |
| g. Dou | h. Donna | i. Tonari |
| j. Doko | k. Shizuka dewa arimasen | l. Suzushii |

Lampiran 18

SOAL UJI RELIABEL POSTTEST

Soal Bahasa Jepang Uji Reliabel Posttes

Nama	:	Skor:	/ 35
Kelas	:	Hari/Tanggal	:
No. Abs	:	Waktu	: 45 menit

Kerjakanlah soal dibawah ini dengan memilih jawaban yang paling tepat!

- A. Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a,b,c atau d! (1x1)

1.



Sore wa nan-desuka...

- | | |
|----------------|-----------|
| C. Denwa Bango | C. Denwa |
| D. Eakon | D. Terebi |

2. “Denwa” wa Indonesia go de nan-desuka...

- | | |
|---------------|--------------|
| C. Buku desu | C. Telepon |
| D. Smartphone | D. Laci desu |

3. Reizouko wa () ni arimasu



Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat sesuai gambar adalah....

- | | |
|--------------|--------|
| A. Daidokoro | C. Ima |
|--------------|--------|

- B. Heya
D. Niwa
4. Besar wa nihon go de nan-desuka...
A. Atarashi desu
C. Chiisai desu
B. Ookii desu
D. Furui desu

5.



Andi san no heya wa hiroi desu. Demo Deni san no heya wa () desu.

Kata yang tepat untuk mrlrngkapi kalimat adalah...

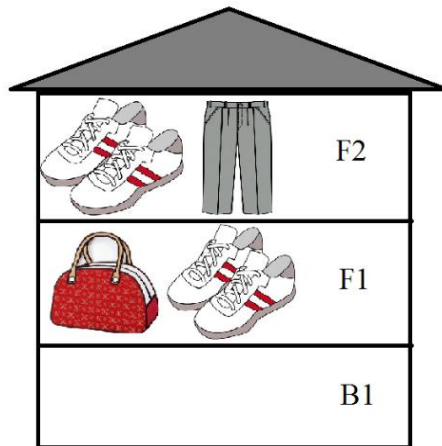
- C. Ookii
C. Atarashii
D. Chiisai
D. Semai
6. Maria san no heya wa () desu.



Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat sesuai gambar adalah...

- A. Kitanai
C. Kirei
B. Kurai
D. Atarashii
7. Kemeja wa Nihon go de nan-desuka...
C. Tokei desu
C. Boushii desu
D. Shatsu desu
D. Zubon desu

Perhatikan gambar dibawah ini untuk menjawab soal no 8 dan 9!



8. Kaban wa nan gai ni arimasuka?
- A. Chika ikkai arimasu
B. Ikkai kai ni arimasu
C. Ni-ai ni arimasu
D. Yon-kai ni arimasu
9. Ni kai ni () to () ga arimasu.
- A. Kutsu, kaban
B. Kutsu, zubon
C. Kaban, zubon
D. Kutsu, kutsu
10. Ano () megane wa ikura desuka?

MERAH



Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat sesuai gambar adalah...

- C. Akai
D. Kuroi
C. Kiiroi
D. Shiroy

11. Lengkapi kalimat berikut sesuai dengan gambar!



() kaban wa 200.000 rupiaa desu.

C. Sono

C. Kono

D. Ano

D. Kore

12.

Rp 85.000



Hon wa ikura desuka...

C. Hachi juu man go zen rupiaa desu
rupiaa desu

C Hachi juu man go sen

D. Hachi man go hyaku rupiaa desu
desu

D. Hachi man go sen rupiaa

13.



Sono tabemono wa nan desuka...

A. Sashimi

c. Sukiyaki

B. Sushi

d. Teriyaki

14. Mie ayam o ... kudasai

Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat tersebut sesuai gambar adalah...

A. Ichi dai

C. Hitori

B. Ikkai

D. Hitotsu

15. “jus” wa Nihon go de nan-desuka...

A. Koucha

C. Juusu

B. Koohi

D. Ocha

B. Hubungkanlah gambar di bawah ini dengan memilih kosakata yang tersedia dengan tepat!

例：



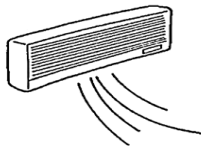
Kamera

1.



a. Eakon

2.



b. Tenpura

3.



c. Boushi

4.



d. Reizouko

5.



e. Juusu

f. Koucha

6.



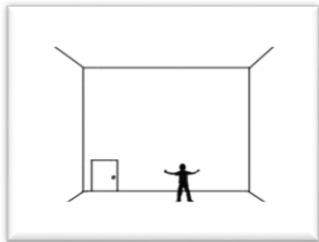
g. Shiroi



7.



h. Kuroi



8.



i. Furui



9.



j. Hiroi



10.



k. Kiiroi



l. Kitanai

C. Isilah titik-titik dibawah ini dengan kosakata yang terdapat pada kolom dengan tepat!

1. A: kaban wa () desuka.
B: Rp 150.000 desu.
2. Sofa wa () ni a
3. A: B san no heya wa () desuka.
B: Iie, ookii desu.
4. Maria san no heya ni () ga arimasu
5. A: Irashaimase.
B: Sumimasen. () wa arimasuka.
A: Hai, arimasu.
6. A: Kamera wa nan gai ni arimasuka.
B: () ni arimasu.
7. A: () kiiroi hon wa ikura desuka.
B: Kono hon desuka.
8. Boushi wa () rupiaa desu.
9. Maria san no uchi wa () desu
10. A: Sumimasen, mi ayam wo yotsu kudasai.
B: Hai, ()

a. Chiisai	b. Akai	c. Ikura
d. Sono	e. Dono	f. Kashikomarimashita
g. Senpuuki	h. keeki	i. Go man
j. Ima	k. Yon kai	l. Atarashii

Lampiran 19

SOAL UJI PRETEST

Soal Bahasa Jepang Pretest

Nama	:	Skor:	/ 35
Kelas	:	Hari/Tanggal	:
No. Abs	:	Waktu	: 45 menit

Kerjakanlah soal dibawah ini dengan memilih jawaban yang paling tepat!

A. Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a,b,c atau d! (1x1)

1.



Gambar tersebut dalam bahasa Jepang adalah...

- | | |
|-----------|----------|
| E. Oishii | C. Karai |
| F. Amai | D. Mazui |

2. “Amakunai” wa Indonesia go de nan-desuka...

- | | |
|---------------------|-----------------------------|
| E. Manis desu | C. Sangat manis desu |
| F. Tidak manis desu | D. Tidak terlalu manis desu |

3. Ramen wa () desu



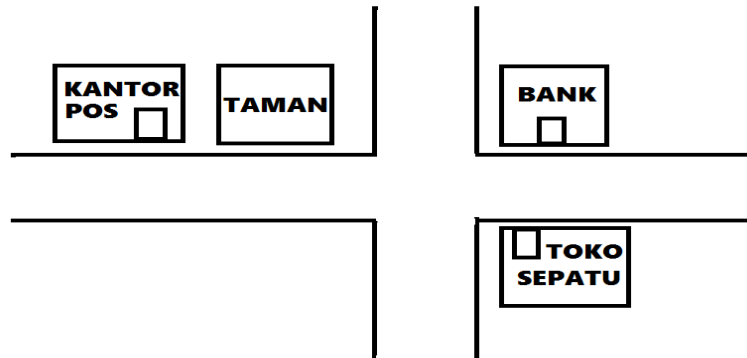
Kata yang tepat untuk melengkapi sesuai gambar adalah...

- | | |
|--------------|--------------------|
| A. Karakunai | C. Amari karakunai |
|--------------|--------------------|

7. Bank wa Nihon go de nan-desuka...

- E. Kouen desu
F. Yuubinkyoku desu
C. Ginkou desu
D. Gakkou desu

Perhatikan gambar dibawah ini untuk menjawab soal no 8 dan 9!



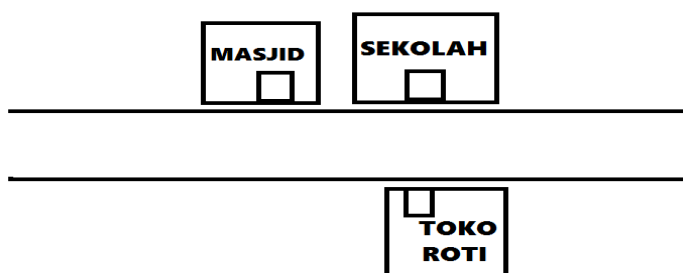
8. Yuubinkyoku wa doko ni arimasuka..

- A. Kouen no mae ni arimasu
B. Kouen no tonari ni arimasu
C. Ginkou no tonari ni arimasu
D. Ginkou no mae ni arimasu

9. Ginkou no mae ni nani ga arimasuka...

- A. Kouen ga arimasu
B. Ginkou ga arimasu
C. Yuubinkyoku ga arimasu
D. Kutsu-ya ga arimasu

10. Mosuku wa gakkou no () ni arimasu.



Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat sesuai gambar adalah...

- A. Tonari
B. Mae
C. Ushiro
D. Aida

11. Kosakata yang sesuai dengan keterangan gambar di bawah ini adalah...



- A. Shizuka
B. Shizuka
C. Nigiyaka
D. Suzushii

12.



Kono tokoro wa nan-desuka...

- A. Machi desu
B. Otera desu
C Mosuku desu
D. Kyoukai desu

13.



Sono tokoro wa nan desuka...

- A. Toba-ko
B. Bunaken
C. Purau Seribu
D. Bari

14. Tokyou wa () machi desu

Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat tersebut sesuai gambar adalah...

- A. Yuumei
- B. Suzushii na
- C. Shizuka
- D. Yuumei na

15. “Tokoro” wa Indonesia go de nan-desuka...

- A. Gedung
- B. Desa
- C. Kota
- D. Tempat

B. Hubungkanlah gambar di bawah ini dengan memilih kosakata yang tersedia dengan tepat!

例：



Kamera

1.



a. Machi

2.



b. Yuubinkyoku

3.



c. Kisaten

4.



d. Byouin

5.



e. Biyouin

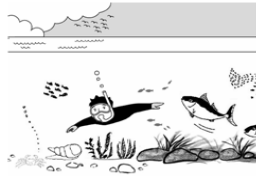
f. Ryouri

6.



g. Totemo karai

BUNAKEN YANG INDAH



7.



h. Suzushii



8.



i. Kirei



9.



j. Amai

CIATER YANG SEJUK



10.



k. Shizka



l. Nigiyaka

C. Isilah titik-titik dibawah ini dengan kosakata yang terdapat pada kolom dengan tepat!

1. Sushi wa () oishii desu.
2. A: Keeki wa () desuka.
B: totemo amai desu.
3. Kono ryouri wa amari () desu.
4. Otera wa gakkou no () ni arimasu
5. A: Sumimasen, kutsuya wa () ni arimasuka.
B: Asoko ni arimasu.
6. () no tonari wa ginkou ga arimasu.
7. Purau seribu wa () tokoro desu
8. A: Bunaken wa shizukana tokoro desuka.
B: Iie, () dewa arimasen.
9. () wa yuumeina machi desu.
10. A: Jakarta wa () machi desuka.
B: Nigiyaka desu

a. Amakunai	b. Shizuka	c. Kouen
d. Totemo	e. Jakarta	f. Amai
g. Dou	h. Donna	i. Mae
j. Nani	k. Doko	l. Nigiyakana

Lampiran 20

SOAL UJI POSTTEST

Soal Bahasa Jepang Posttest

Nama	:	Skor:	/ 35
Kelas	:	Hari/Tanggal	:
No. Abs	:	Waktu	: 45 menit

Kerjakanlah soal dibawah ini dengan memilih jawaban yang paling tepat!

A. Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a,b,c atau d! (1x1)

1.



Sore wa nan-desuka....

- | | |
|----------------|------------------|
| A. Terebi desu | C. Senpuuki desu |
| B. Eakon desu | D. Denwa desu |

2. “Hondana” wa Indonesia go de nan-desuka...

- | | |
|----------------|------------------|
| A. Kursi desu | C. Rak buku desu |
| B. Lemari desu | D. Laci desu |

3. Reizouko wa () ni arimasu.



Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat sesuai gambar adalah....

- | | |
|--------------|---------|
| A. Daidokoro | C. Ima |
| B. Heya | D. Niwa |

4. Terang wa nihon go de nan-desuka...

- | | |
|----------------|---------------|
| A. Kurai desu | C. Ookii desu |
| B. Akarui desu | D. Furui desu |

5.



Rani sanno uchi wa ookii desu. Demo Budi san no uchi wa () desu.

Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat adalah....

- | | |
|----------|------------|
| A. Semai | C. Hiroi |
| B. Furui | D. Chiisai |

6. Maria san no heya wa () desu.



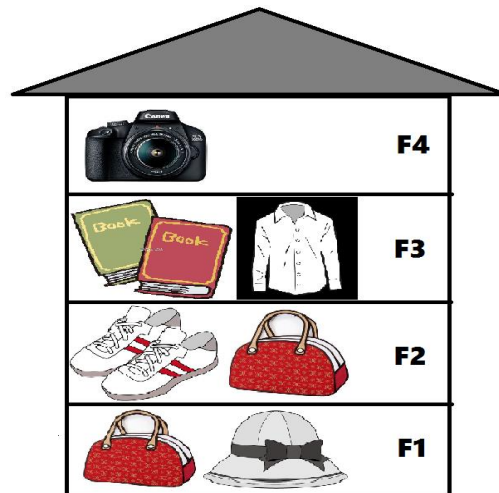
Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat sesuai gambar adalah...

- | | |
|----------|--------------|
| A. Kirei | C. Kitanai |
| B. Kurai | D. Atarashii |

7. Kacamata wa Nihon go de nan-desuka...

- A. Tokei desu
B. Megane desu
C. Boushii desu
D. Zubon desu

Perhatikan gambar dibawah ini untuk menjawab soal no 8 dan 9!



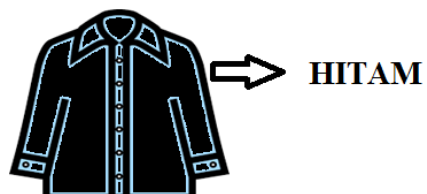
8. Hon wa nan gai ni arimasuka?

- A. Ikkai ni arimasu
B. Ni-kai ni arimasu
C. San-gai ni arimasu
D. Yon kai ni arimasu

9. Ikkai ni () to () ga arimasu.

- A. Kaban, kutsu
B. Kaban, boushi
C. Kamera, boushi
D. Hon, shatsu

10. Ano () shatsu wa ikura desuka?



Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat sesuai gambar adalah...

- A. Kuroi
B. Kiirroi
C. Akai
D. Shiroy

11. Lengkapi kalimat berikut sesuai dengan gambar!



() kaban wa 150.000 rupiaa desu

- | | |
|---------|---------|
| A. Sono | C. Ano |
| B. Kono | D. Kore |

12.

Rp 73.600



Hon wa ikura desuka...

- A. Nana juu man san zen roku hyaku rupiaa desu
- B. Nana man san sen roku hyaku rupiaa desu
- C. Nana juu man san sen roppyaku rupiaa desu
- D. Nana man san zen roppyaku rupiaa desu

13.



Sono tabemono wa nan desuka...

- | | |
|------------|-------------|
| A. Sushi | c. Sukiyaki |
| B. Sashimi | d. Teriyaki |

14. Nasi goren o ... kudasai

Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat tersebut sesuai gambar adalah...

- | | |
|-----------|------------|
| A. Ni dai | C. Futari |
| B. Ni kai | D. Futatsu |

15. "Teh hitam" wa Nihon go de nan-desuka...

- | | |
|------------|----------|
| A. Kuoucha | C. Juusu |
| B. Ocha | D. Koohi |

B. Hubungkanlah gambar di bawah ini dengan memilih kosakata yang tersedia dengan tepat!

例：



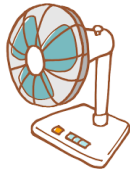
Kamera

1.



a. Sempuuki

2.



b. Keeki

3.



c. Juusu

4.



d. Ocha

5.



e. Tokei

f. Beddo

6.



g. Kurai

7.



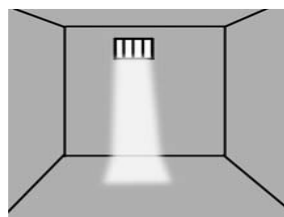
h. Shiroi

8.



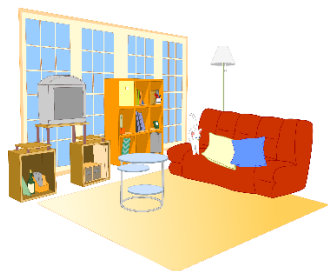
i. Aoi

9.



j. Atarashi

10.



k. Furui

l. Kirei

C. Isilah titik-titik dibawah ini dengan kosakata yang terdapat pada kolom dengan tepat!

1. A: Shatsu wa () ni arimasuka.
B: yon kai ni arimasu.
2. A: B san no heya wa () desuka
B: Iie, semai desu.
3. Fariz san no heya ni () ga arimasu
4. Resutoran de,
A: Irashaimase.
B: Sumimasen. () wa arimasuka.
A: Hai, arimasu.
5. Ano () kaban wa 56.000 rupiaa desu.
6. Kamera wa () ni arimasu
7. A: () hon wa ikura desuka.
B: Sono hon desuka.
8. A: Boushi wa ikura desuka.
B: () rupiaa desu
9. Maria san no uchi wa () desu
10. A: Sumimasen, mi ayam wo yotsu kudasai.
B: Hai, ()

a. Hiroi	b. Akai	c. Nan gai
d. Kono	e. Dono	f. Tenpura
g. Kashikomarimashita	h. Kompyuutaa	i. Daidokoro
j. Onegaishimasu	k. san man	l. Ima

Lampiran 21

ANGKET SISWA

Nama:

Kelas:

Jawablah pertanyaan berikut ini sesuai dengan pendapat Anda yang sebenarnya!

1. Apakah Anda berminat terhadap pembelajaran Bahasa Jepang?

- a. Ya b. Tidak

Alasan:

2. Apakah selama ini Anda sering mengalami kesulitan dalam belajar Bahasa Jepang?

- a. Ya b. Tidak

Alasan:

3. Apakah pembelajaran Bahasa Jepang terutama pada kosakata sulit?

- a. Ya b. Tidak

Alasan:

4. Kesulitan apa yang Anda rasakan saat pembelajaran kosakata?

- a. Terlalu banyak kosakata yang dipelajari c. Mudah lupa
b. Banyak kosakata yang mirip d. Tidak menarik

5. Apakah kegiatan pembelajaran Bahasa Jepang di kelas menarik bagi Anda?

- a. Ya b. Tidak

Alasan:

6. Apakah sebelumnya Anda mengetahui tentang media pembelajaran *crossword puzzle*?

- a. Ya b. Tidak

7. Apakah media pembelajaran *crossword puzzle* menyenangkan bagi Anda?

- a. Ya b. Tidak

Alasan:

8. Apakah model pembelajaran *crossword puzzle* membuat Anda semangat dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jepang?

- a. Ya b. Tidak

Alasan:

9. Apakah Anda setuju jika media pembelajaran *crossword puzzle* membuat Anda lebih mudah dalam meningkatkan penguasaan kosakata?

- a. Ya b. Tidak

Alasan:

10. Apakah media pembelajaran *crossword puzzle* berpengaruh dalam peningkatan kosakata bahasa Jepang Anda?

- a. Ya b. Tidak

Alasan:

11. Apakah Anda setuju jika media pembelajaran *crossword puzzle* diterapkan dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang di dalam kelas?

- a. Ya b. Tidak

Alasan:

12. Apakah Anda setuju jika media pembelajaran *crossword puzzle* membuat Anda aktif di dalam kelas?

- a. Ya b. Tidak

Alasan:

13. Apakah crossword puzzle mudah diaplikasikan dalam pembelajaran kosakata (sebutkan kesulitannya jika menurut anda ada kesulitan dalam penggunaan crossword puzzle)

- a. Ya b. Tidak

Alasan:

Lampiran 22

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELASXI IPS 1 (KELAS EKSPERIMEN)**

Satuan Pendidikan	: SMA NEGERI 5 SEMARANG
Mata Pelajaran	: Bahasa Jepang
Kelas/Semester	: XI/ Dua
Materi Pokok	: Uchi ni Terebi Ga Arimasuka dan Maria San no Heya
Alokasi Waktu	: 1 pertemuan (2 x 45 menit)

Kompetensi Dasar:

1. Menyebutkan jenis ruangan yang ada di rumah, jenis peralatan elektronik dan rumah tangga (uchi ni terebi ga arimasuka) dan menggambarkan tentang keadaan ruangan (maria san no heya) sesuai dengan konteks penggunaannya pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.
2. Menggunakan ungkapan yang menggambarkan tentang ruangan sesuai dengan konteks penggunaannya pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.

Tujuan Pembelajaran :

Melalui pembelajaran Discovery Learning peserta didik dapat yang dilakukan pada pagi hari sesuai dengan konteks penggunaannya pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, mengembangkan sikap disiplin, jujur, bertanggungjawab, peduli dan pro aktif.

Kegiatan Pembelajaran:**Pertemuan Pertama**

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Apersepsi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam • Mengecek kehadiran siswa. <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati foto tentang ruangan yang ada di rumah, kemudian foto keadaan dua ruangan yang berbeda untuk perbandingan ruangan tersebut. 2. Guru mengkonfirmasi tujuan pembelajaran. “Hari ini kita akan belajar tentang nama ruangan, barang elektronik dan rumah tangga yang ada di rumah. Setelah itu dilanjutkan tentang keadaan ruangan” 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dan guru menyamakan persepsi gambar nama ruangan, peralatan elektronik dan rumah tangga. 2. Peserta didik mendengarkan kosakata yang sesuai dengan gambar. (bisa menggunakan Audio/guru mengucapkannya langsung) 3. Peserta didik berlatih mengucapkan kosakata sesuai dengan ucapan guru. 4. Guru menampilkan gambar benda melalui PPT, peserta didik menebak gambar tersebut dalam bahasa Jepang. 5. Guru menampilkan gambar peralatan elektronik atau rumah tangga dan ruangan, kemudian mengucapkan contoh kalimat dalam bahasa Jepang. 6. Peserta didik berlatih mengucapkan kalimat berdasarkan gambar yang ditayangkan di PPT. 	45 menit

	<p>7. Peserta didik dan guru menyamakan persepsi gambar keadaan ruangan.</p> <p>8. Peserta didik mendengar kosakata yang sesuai dengan gambar. (bisa menggunakan Audio atau Guru mengucapkannya langsung.</p> <p>9. Peserta didik berlatih mengucapkan kosakata sesuai dengan ucapan guru.</p> <p>10. Guru menampilkan gambar benda melalui PPT, peserta didik menebak gambar tersebut dalam bahasa Jepang</p> <p>11. Guru menampilkan gambar ruangan dan keadaanya, kemudian mengucapkan contoh kalimat dalam bahasa Jepang.</p> <p>12. Peserta didik berlatih membuat kalimat berdasarkan gambar yang dityangkan di PPT.</p> <p>Kegiatan Crossword puzzle:</p> <p>1. Membagi kelas menjadi berkelompok. Masing- masing kelompok terdiri dari empat siswa yang ditetapkan secara acak dengan cara berhitung.</p> <p>2. Menjelaskan tentang tehnik penggunaan media crossword puzzle.</p> <p>3. Setiap kelompok diberi satu worksheet crossword puzzle ukuran kertas HVS A4 dan pertanyaannya di lembar kertas yang berbeda.</p> <p>4. Menyebutkan waktu kegiatan yaitu 15 menit untuk mengerjakan lembar crossword puzzle.</p> <p>5. Worksheet dikumpulkan ke guru, kemudian guru membagikan kembali ke setiap kelompok dengan worksheet dari kelompok lainnya secara acak.</p>	25 menit
--	--	----------

	6. Membahas jawaban secara bersama-sama, dengan cara siswa maju ke depan menuliskan jawaban yang benar di papan tulis. 7. Kelompok yang paling banyak maju ke depan dan menjawab dengan benar akan mendapatkan reward yang berupa tambahan nilai.	
Penutup	1. Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran hari ini. Menyimpulkan fungsi kalimat dan memberi contoh kalimatnya. 2. Guru menutup pembelajaran. 3. Memberikan salam penutup	10 menit

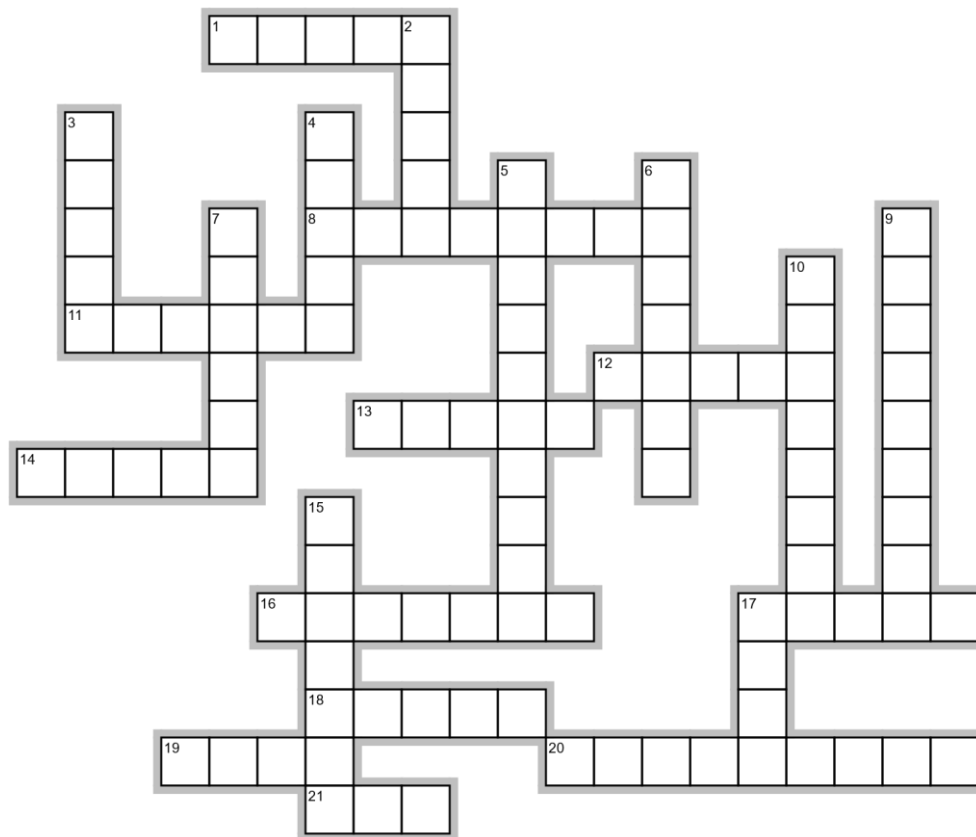
Alat, Bahan, dan Media

1. Buku Pelajaran Bahasa Jepang Sakura 2
2. LCD
3. Laptop

Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1.	Sikap	Observasi	Observasi oleh guru
2.	Pengetahuan	Tes Tertulis	Tes objektif

Crossword puzzle



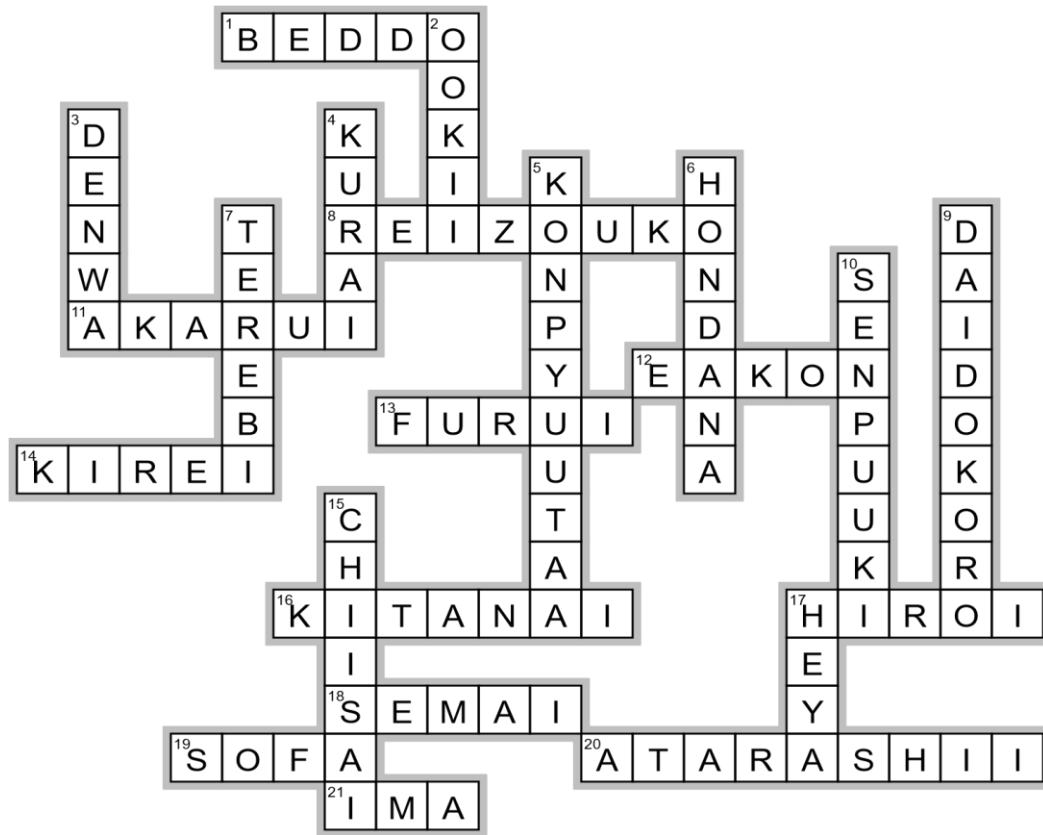
MENDATAR

1. Tempat Tidur
8. Lemari pendingin
11. Keadaan yang terang
12. Alat pendingin ruangan
13. Kuno , lama atau tua
14. Bersih, Indah
16. Berantakan, Kotor
17. Luas
18. Sempit
19. Sofa
20. Baru
21. Ruang Keluarga

MENURUN

2. Besar
3. Telepon
4. Gelap
5. Komputer
6. Rabk buku
7. Televisi
9. Dapur
10. Kipas angin
15. Kecil
17. Kamar tidur

KUNCI JAWABAN CROSSWORD PUZZLE



EclipseCrossword.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS XI IPS 1 (KELAS EKSPERIMEN)

Satuan Pendidikan	: SMA NEGERI 5 SEMARANG
Mata Pelajaran	: Bahasa Jepang
Kelas/Semester	: XI/ Dua
Materi Pokok	: Nan Gai ni Arimasuka dan Ikura Desuka
Alokasi Waktu	: 1 pertemuan (2 x 45 menit)

Kompetensi Dasar:

3. Menyebutkan nama nama barang dan letak keberadaannya (nan gai ni arimasuka) , kemudian kata penunjuk, kata sifat warna serta harga barang (ikura desuka) sesuai dengan konteks penggunaannya pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.
4. Menggunakan ungkapan yang menggambarkan tentang ruangan sesuai dengan konteks penggunaannya pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.

Tujuan Pembelajaran :

Melalui pembelajaran Discovery Learning peserta didik dapat yang dilakukan pada pagi hari sesuai dengan konteks penggunaannya pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, mengembangkan sikap disiplin, jujur, bertanggungjawab, peduli dan pro aktif.

Kegiatan Pembelajaran:

Pertemuan Pertama

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Apersepsi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam • Mengecek kehadiran siswa. <p>3. Peserta didik mengamati foto departement store (mall) dan bangunan yang berlantai.</p> <p>4. Guru mengkonfirmasi tujuan pembelajaran. “Hari ini kita akan belajar tentang nama letak keberadaan benda di lantai berapa, serta keterangan warna dan harganya”</p>	10 menit
Inti	<p>13. Peserta didik dan guru menyamakan persepsi gambar nama- nama barang. Kemudian bangunan berlantai.</p> <p>14. Peserta didik mendengarkan kosakata yang sesuai dengan gambar. (bisa menggunakan Audio/guru mengucapkannya langsung)</p> <p>15. Peserta didik berlatih mengucapkan kosakata sesuai dengan ucapan guru.</p> <p>16. Guru menampilkan gambar benda melalui PPT, peserta didik menebak gambar tersebut dalam bahasa Jepang.</p> <p>17. Guru menampilkan gambar bangunan berlantai disertai barang yang ada di masing-masing lantai, kemudian mengucapkan contoh kalimat dalam bahasa Jepang.</p> <p>18. Peserta didik berlatih mengucapkan kalimat berdasarkan gambar yang ditayangkan di PPT.</p>	45 menit

	<p>19. Peserta didik dan guru menyamakan persepsi gambar harga, kata penunjuk, kata sifat warna.</p> <p>20. Peserta didik mendengar kosakata yang sesuai dengan gambar. (bisa menggunakan Audio? Guru mengucapkannya langsung.</p> <p>21. Peserta didik berlatih mengucapkan kosakata sesuai dengan ucapan guru.</p> <p>22. Guru menampilkan gambar benda melalui PPT, peserta didik menebak gambar tersebut dalam bahasa jepang</p> <p>23. Guru menampilkan gambar barang, keterangan warna dan harganya kemudian mengucapkan contoh kalimat dalam bahasa Jepang.</p> <p>24. Peserta didik berlatih membuat kalimat berdasarkan gambar yang dityangkan di PPT.</p> <p>Kegiatan Crossword puzzle:</p> <p>8. Membagi kelas menjadi berkelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari empat siswa yang ditetapkan secara acak dengan cara berhitung.</p> <p>9. Menjelaskan tentang tehnik penggunaan media crossword puzzle.</p> <p>10. Setiap kelompok diberi satu worksheet crossword puzzle ukuran kertas HVS A4 dan pertanyaannya di lembar kertas yang berbeda.</p> <p>11. Menyebutkan waktu kegiatan yaitu 15 menit untuk mengerjakan lembar crossword puzzle.</p> <p>12. Worksheet dikumpulkan ke guru, kemudian guru membagikan kembali ke setiap kelompok dengan worksheet dari kelompok lainnya secara acak.</p>	25 menit
--	---	----------

	<p>13. Membahas jawaban secara bersama-sama, dengan cara siswa maju ke depan menuliskan jawaban yang benar di papantulis.</p> <p>14. Kelompok yang paling banyak maju ke depan dan menjawab dengan benar akan mendapatkan reward yang berupa tambahan nilai.</p>	
Penutup	<p>4. Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran hari ini. Menyimpulkan fungsi kalimat dan memberi contoh kalimatnya.</p> <p>5. Guru menutup pembelajaran.</p> <p>6. Memberikan salam penutup</p>	10 menit

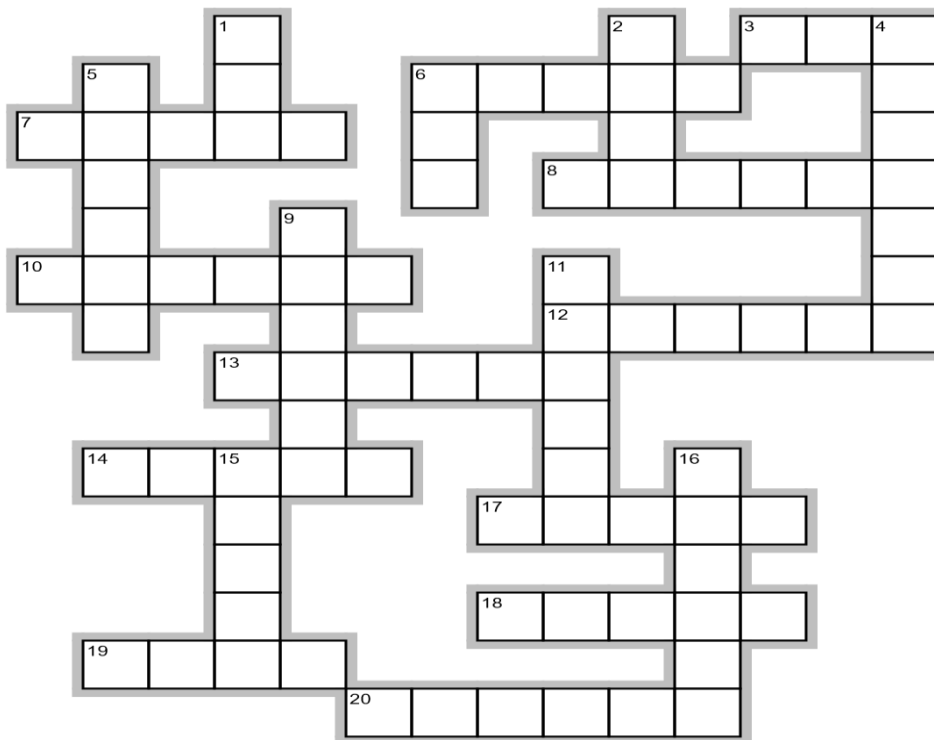
Alat, Bahan, dan Media

4. Buku Pelajaran Bahasa Jepang Sakura 2
5. LCD
6. Laptop

Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1.	Sikap	Observasi	Observasi oleh guru
2.	Pengetahuan	Tes Tertulis	Tes objektif

Crossword puzzle



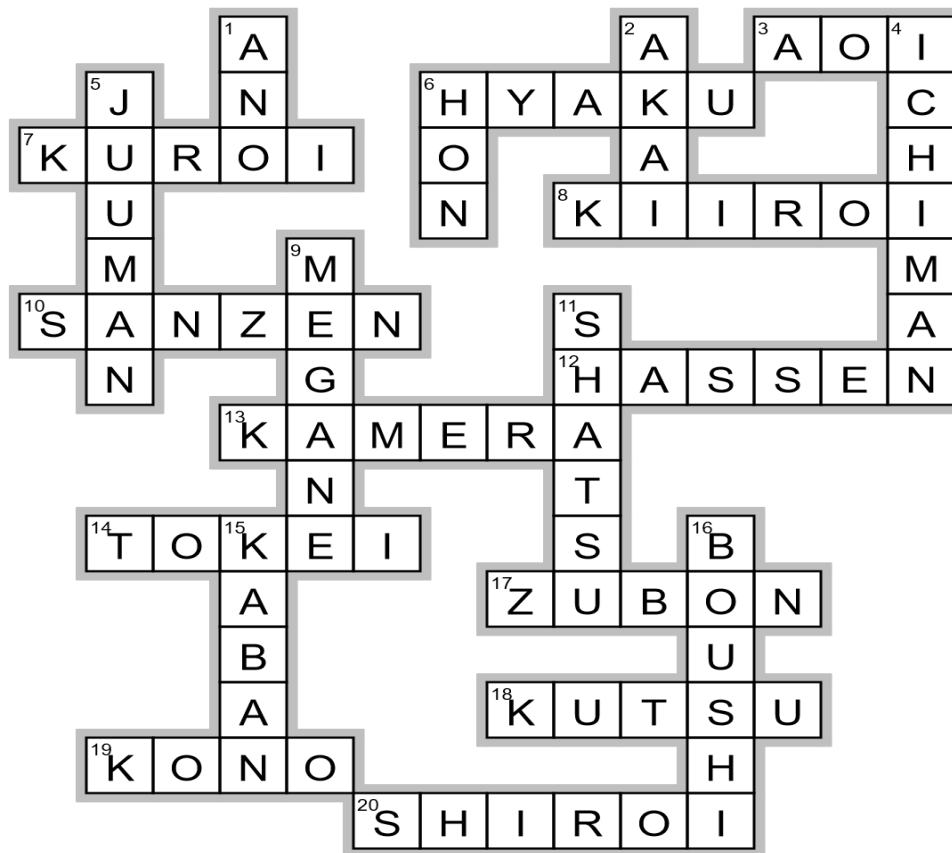
MENDATAR

3. Biru
6. Rp 100
7. Hitam
8. Kuning
10. Rp 3000
12. Rp 8000
13. Kamera
14. Jam
17. Celana Panjang
18. Sepatu
19. Ini (kata tunjuk sebelum kosakata barang)
20. Putih

MENURUN

1. Itu (kata tunjuk sebelum kosakata barang)
2. Merah
4. Rp. 10.000
5. Rp. 100.000
6. Buku
9. Kacamata
11. Kemeja
15. Tas
16. Topi

KUNCI JAWABAN CROSSWORD PUZZLE



EclipseCrossword.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS XI IPS 1 (KELAS EKSPERIMEN)

Satuan Pendidikan	: SMA NEGERI 5 SEMARANG
Mata Pelajaran	: Bahasa Jepang
Kelas/Semester	: XI/ Dua
Materi Pokok	: Nan Gai ni Arimasuka dan Ikura Desuka
Alokasi Waktu	: 1 pertemuan (2 x 45 menit)

Kompetensi Dasar:

5. Menyebutkan nama-nama makanan dan minuman dari Jepang ataupun Indonesia beserta jumlahnya (kooru wa arimasuka) sesuai dengan konteks penggunaannya pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.
6. Menggunakan ungkapan yang menggambarkan tentang makanan dan minuman sesuai dengan konteks penggunaannya pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.

Tujuan Pembelajaran :

Melalui pembelajaran Discovery Learning peserta didik dapat yang dilakukan pada pagi hari sesuai dengan konteks penggunaannya pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, mengembangkan sikap disiplin, jujur, bertanggungjawab, peduli dan pro aktif.

Kegiatan Pembelajaran:

Pertemuan Pertama

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Apersepsi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam • Mengecek kehadiran siswa. <p>5. Peserta didik mengamati foto makanan khas Jepang dan makanan khas Indonesia.</p> <p>6. Guru mengkonfirmasi tujuan pembelajaran. “Hari ini kita akan belajar tentang makanan dan minuman yang khas di Jepang maupun di Indonesia, serta menyebutkan jumlah makanan dan minuman tersebut”</p>	10 menit
Inti	<p>25. Peserta didik dan guru menyamakan persepsi gambar nama- nama makanan dan minuman dari Jepang dan Indonesia.</p> <p>26. Peserta didik mendengarkan kosakata yang sesuai dengan gambar. (bisa menggunakan Audio/guru mengucapkannya langsung)</p> <p>27. Peserta didik berlatih mengucapkan kosakata sesuai dengan ucapan guru.</p> <p>28. Guru menampilkan gambar makanan dan minuman melalui PPT, peserta didik menebak gambar tersebut dalam bahasa Jepang.</p> <p>29. Guru menampilkan gambar makanan dan minuman, kemudian mengucapkan contoh kalimat dalam bahasa Jepang.</p> <p>30. Peserta didik berlatih mengucapkan kalimat berdasarkan gambar yang ditayangkan di PPT.</p>	45 menit

	<p>31. Peserta didik dan guru menyamakan persepsi hitungan jumlah untuk makanan dan minuman.</p> <p>32. Peserta didik mendengar kosakata yang sesuai dengan gambar. (bisa menggunakan Audio? Guru mengucapkannya langsung.</p> <p>33. Peserta didik berlatih mengucapkan kosakata sesuai dengan ucapan guru.</p> <p>34. Guru menampilkan gambar makanan dan minuman melalui PPT, peserta didik menebak gambar tersebut dalam bahasa jepang</p> <p>35. Guru menampilkan gambar makanan atau minuman dan jumlahnya kemudian mengucapkan contoh kalimat dalam bahasa Jepang.</p> <p>36. Peserta didik berlatih membuat kalimat berdasarkan gambar yang dityangkan di PPT.</p> <p>Kegiatan Crossword puzzle:</p> <p>15. Membagi kelas menjadi berkelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari empat siswa yang ditetapkan secara acak dengan cara berhitung.</p> <p>16. Menjelaskan tentang tehnik penggunaan media crossword puzzle.</p> <p>17. Setiap kelompok diberi satu worksheet crossword puzzle ukuran kertas HVS A4 dan pertanyaannya di lembar kertas yang berbeda.</p> <p>18. Menyebutkan waktu kegiatan yaitu 15 menit untuk mengerjakan lembar crossword puzzle.</p> <p>19. Worksheet dikumpulkan ke guru, kemudian guru membagikan kembali ke setiap kelompok dengan worksheet dari kelompok lainnya secara acak.</p>	25 menit
--	--	----------

	<p>20. Membahas jawaban secara bersama-sama, dengan cara siswa maju ke depan menuliskan jawaban yang benar di papantulis.</p> <p>21. Kelompok yang paling banyak maju ke depan dan menjawab dengan benar akan mendapatkan reward yang berupa tambahan nilai.</p>	
Penutup	<p>7. Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran hari ini. Menyimpulkan fungsi kalimat dan memberi contoh kalimatnya.</p> <p>8. Guru menutup pembelajaran.</p> <p>9. Memberikan salam penutup</p>	10 menit

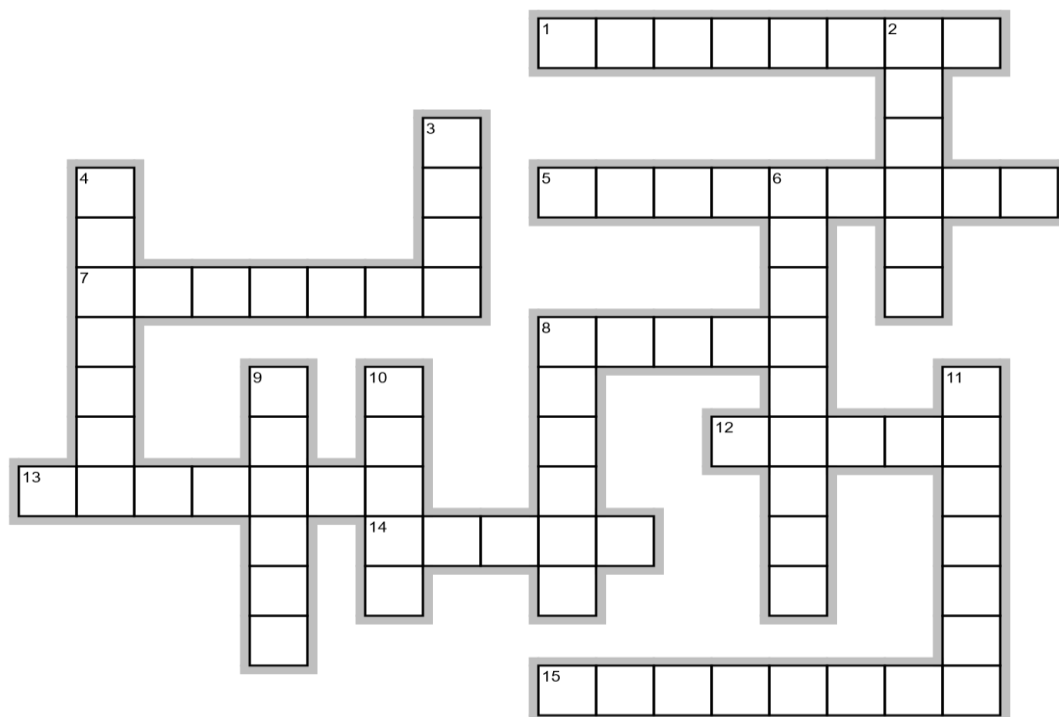
Alat, Bahan, dan Media

7. Buku Pelajaran Bahasa Jepang Sakura 2
8. LCD
9. Laptop

Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1.	Sikap	Observasi	Observasi oleh guru
2.	Pengetahuan	Tes Tertulis	Tes objektif

Crossword puzzle



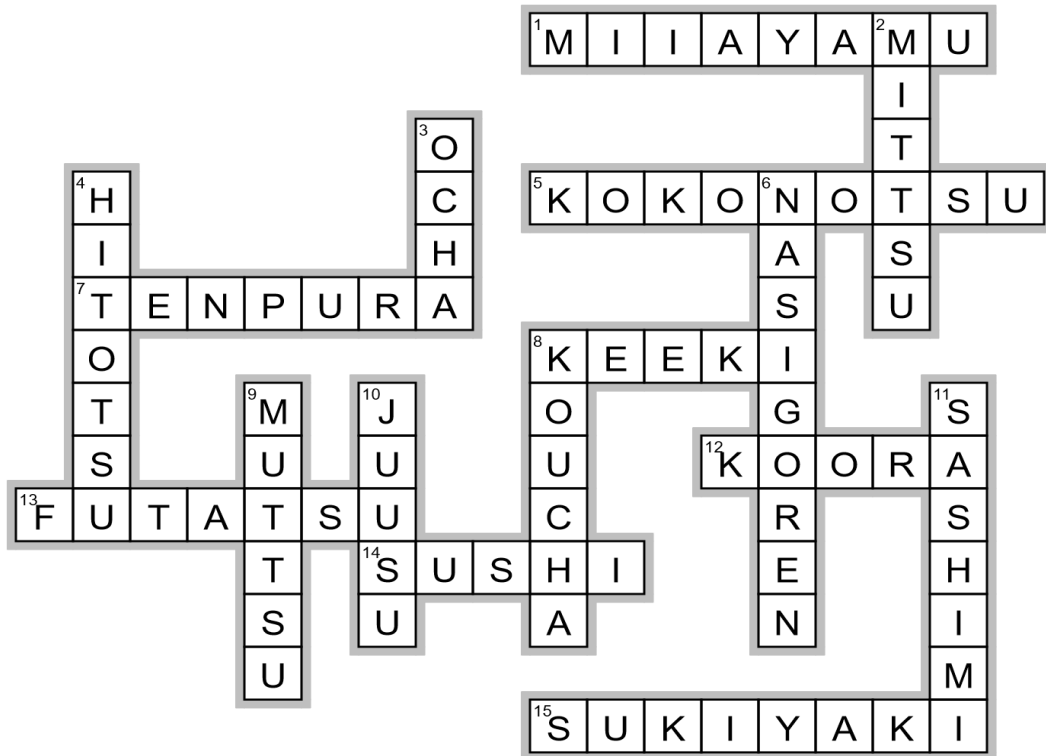
MENDATAR

1. Mie ayam
5. Sembilan (Jumlah makanan)
7. Gorengan khas Jepang
8. Kue
12. Soft drink (cola)
13. Dua (jumlah makanan)
14. Makanan khas Jepang yang terdiri dari
Nasi, sayur dan nori, lalu digulung
15. Makanan rebusan khas Jepang

MENURUN

2. Tiga (jumlah makanan)
3. Teh hijau / Teh
4. Satu (jumlah makanan)
6. Nasi goreng
8. Teh hitam
9. Enam (jumlah makanan)
10. Jus
11. Makanan ikan mentah
(yang diiris tipis)

KUNCI JAWABAN CROSSWORD PUZZLE



EclipseCrossword.com

DOKUMENTASI





