

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA *CROSSWORD*
PUZZLE DALAM PENINGKATAN PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA JEPANG**

Studi Eksperimen Siswa Kelas X MAN 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017

Rahayu Pramita Sari
20130830016

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (a) keefektifan penggunaan media *crossword puzzle* dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X MAN 2 Yogyakarta; (b) respon siswa kelas X MAN 2 Yogyakarta terhadap penggunaan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X MAN 2 Yogyakarta. Sedangkan sampel dari penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X MAN 2 Yogyakarta yang mengikuti lintas minat bahasa Jepang saja, yaitu kelas X MIPA sebagai kelas eksperimen sebanyak 26 orang dan kelas X IPS sebagai kelas kontrol sebanyak 24 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dan angket.

Berdasarkan hasil penghitungan dengan menggunakan *independent samples t-test* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 0,940. Setelah dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dan $db=48$ yaitu sebesar 2,021, ternyata t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} ($0,940 < 2,021$), sehingga pada *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Kemudian, berdasarkan hasil uji kriteria keefektifan dengan menggunakan *normalized gain* diperoleh nilai *normalized gain* kelas eksperimen (N_{gain1}) adalah 0,73 dan kelas kontrol (N_{gain2}) adalah 0,79. Sehingga N_{gain1} lebih kecil dari N_{gain2} . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang berbunyi “pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media *crossword puzzle* tidak efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X MAN 2 Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017” diterima.

Sedangkan berdasarkan hasil analisis angket, sebagian besar siswa mengaku menyukai penggunaan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan alasan pembelajaran menjadi lebih bervariasi, menyenangkan dan mempermudah dalam penguasaan kosakata.

Kata kunci: Keefektifan, Media, *Crossword Puzzle*, Kosakata, Bahasa Jepang.