AHKAM
Jurnal Hukum Islam dan Humaniora

p-ISSN : 2964-6332
e-ISSN : 2964-6340

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Crossref Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/ahkam.v3i2.3142

PENGARUH MEDIA CROSSWORD PUZZLE TERHADAP PENGUASAAN GOI SISWA KELAS XI SMAN 1 X KOTO

The Influence of Crossword Puzzle Media on the Vocabulary Mastery of 11th Grade Students at SMAN 1 X Koto

Serly Deliza Putri & Rahmi Oktayory Wikarya
Universitas Negeri Padang
putrisherly052@email.com; rahmy.oktayory@fbs.unp.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 27, 2024	May 30, 2024	Jun 3, 2024	Jun 6, 2024

Abstract

When learning Japanese language, vocabulary is one of the most important elements that students must understand and master. In reality, there are several problems faced by students when learning vocabulary. Based on interviews with the relevant teacher, it was shown that many students have difficulty mastering vocabulary. This is due to the large number of vocabulary words that must be memorized in each chapter of the learning material. Therefore, more varied teaching methods and media are needed to help students understand vocabulary more easily. By using crossword puzzle media can resolved this problem. The purpose of this study is to describe the level of influence of crossword puzzle media on the vocabulary mastery of 11th-grade students. This research is quantitative research with a pre-experimental design of the one-group pre-test post-test design type. Data was collected using a purposive sampling technique, specifically class XI.F.4, which consists of 34 students. Based on the results of the t-test, it was concluded that H1 was accepted at a significance level of 0.05 because the sig value < 0.05 (0.000 < 0.05), which means that the vocabulary mastery in the post-test is significantly different from the pre-test. In other words, the use of crossword puzzle media is effective in vocabulary learning..

Keywords : Goi, Media , Crossword Puzzle

AHKAM is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Abstrak: Saat belajar bahasa Jepang, kosakata adalah salah satu elemen terpenting yang perlu dipahami dan dikuasai siswa. Kenyataannya, siswa menghadapi beberapa tantangan saat mempelajari kosakata. Berdasarkan wawancara dengan guru terkait, terlihat bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata. Oleh karena itu, diperlukan metode dan media pengajaran yang lebih bervariasi untuk membantu siswa memahami kosakata dengan lebih mudah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan pengaruh media crossword puzzle terhadap kemahiran kosakata di kalangan siswa kelas 11. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental yang dikenal dengan tipe one-group pre-test post-test design. Data dikumpulkan melalui purposive sampling, yaitu kelas XI.F.4 yang berjumlah 34 siswa. Hasil uji-t menghasilkan penerimaan H1 pada taraf signifikansi 0,05, mengingat nilai sig < 0,05 (0,000 < 0,05). Hal ini menunjukkan adanya perbedaan penguasaan kosakata yang signifikan antara post-test dan pre-test. Intinya pemanfaatan media crossword puzzle berpengaruh dalam pembelajaran kosakata.

Kata Kunci: Goi, Media, Teka-Teki Silang

PENDAHULUAN

Selain bahasa Inggris, bahasa Mandarin, dan bahasa Prancis, bahasa Jepang termasuk bahasa asing yang dipelajari di Indonesia. Ada berbagai cara untuk mempelajari bahasa asing dengan baik, diantaranya melalui pendidikan formal dan pendidikan informal. Selain itu, perkembangan teknologi saat ini juga dapat berdampak dan memudahkan pembelajaran bahasa asing (Sholikhah, n.d, 2016).Saat ini dalam dunia pendidikan formal di berbagai lembaga pendidikan, khususnya Sekolah Menengah Atas (SMA). Bahasa Jepang dijadikansebagai bidang studipilihan yang dipelajari di kelas.

Elemen terpenting saat belajar bahasa asing, termasuk bahasa Jepang adalah *goi*. Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Dahidi dan Sudjianto (2014:98), *goi* merupakan sekelompok kata yang terkandung dalam konteks bahasa atau domain khusus. Penguasaan *goi* yang lebih luas akan mempermudah pengembangan keterampilan berbahasa. Pemahaman dan penguasaan kosakata sangat penting untuk memahami isi teks. Asano menyatakan (sebagaimana yang dikutip oleh Dahidi dan Sudjianto, 2014:97) menyatakan bahwa tujuan akhir dari mempelajari bahasa Jepang adalah supaya siswa bisaberinteraksi dengan benar, baik secara lisan maupun tertulis. Salah satu hambatan yang ditemui siswa ketika belajar bahasa Jepang adalah sulit mengingat banyaknya kosakata dan menurunkan motivasi serta minat siswa ketika belajar bahasa Jepang. Kendala lainnya adalah banyaknya jumlah kosakata tambahan yang harus dipelajari dan dihafalkan dalam setiap bab materi pembelajaran, yang membuat siswa kesulitan mengingat kosakata yang sudah dipelajari sebelumnya. (Wikarya & Putri, 2021) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa masalah umum yang sering dihadapi siswa sering kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang karena sulit menghafalkan kosakata

dan mengaplikasikannya ke dalam kalimat. Hal ini disebabkan oleh karakteristik dan keunikan kosakata bahasa Jepang yang berbeda. Masalah ini berkaitan dengan apa yang disebutkan oleh (Priyastuti, 2021) dalam penelitiannya bahwa salah satu solusi untukmenanganikurangnya penguasaan kosakata bisa diatasi dengan cara menerapkan sarana pembelajaran denganmedia tepat. Media pembelajaran adalah elemen kunci dalam kegiatan belajar karena mampumenarik perhatian dan minat siswa.

Mengacu pada wawancara bersama guru bahasa Jepang SMA Negeri 1 X Koto, penulis menemukan beberapa kendala diantaranya penggunaan media yang kurang bervariasi dan monoton membuat siswa merasa bosan, sehingga minat belajar mereka dalam mempelajari bahasa Jepang menjadi rendah. Kendala lainnya adalah banyaknya kosakata baru yang harus dipelajari dan dihafalkan dalam setiap bab, sehingga siswa kesulitan mengingat kosakata yang sudah dipelajari sebelumnya. Hal ini terlihat dari kurangnya keaktifan siswa serta rendahnya kemampuan mereka dalam mengingat dan menghafalkan kosakata selama pembelajaran di kelas.Selain itu, penulis juga menemukan bahwa banyak siswa kelas XI.F.4 yang mengambil lintas minat bahasa Jepang di SMA Negeri 1 X Koto yang mendapatkan bobotpenilaian di bawah standar KKM pada ulangan harian yang dilaksanakan di kelas.

Menyikapi hasil wawancara tersebut, peneliti berencana melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran berupa media grafis. Rusman, dkk (2013: 60) berpendapat tentang "Media pembelajaran merupakan perangkat yang dipakai untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran kepada siswa." Dalam memilih media pembelajaran perlu penyesuaian dengan bidang studi yang akan disajikan, lantaran masing-masingbidang studi mempunyai karakteristik dan kebutuhan yang bervariasi. Adapun media pembelajarannya yakni memanfaatkan crossword puzzle sebagai alat bantu pengajaran untuk meningkatkan penguasaan *goi*. Zaini (2008: 71) mengatakan "*crossword puzzle* bisa dijadikan alat evaluasi pembelajaran yang efektif dan mengasyikkan, tanpa mengabaikan fakta bahwa pembelajaran adalah proses yang berlangsung sepanjang hayat. "Menurut Kartawidjaja (2008: 701), c*rossword Puzzle* adalah suatu permainan dimana pemain memasukkan huruf-huruf dalam kotak-kotak kosong untuk membentuk kata berdasarkan arahan yang disediakan sebagai acuan. Pedoman yang diberikan dalam aktivitas ini terbagi menjadi kelompok "menurun" dan juga "mendatar" berdasarkan petunjuk yang harus diisi sesuai dengan materi yang diajarkan dan petunjuk yang tersedia. Metode ini membantu siswa untuk fokus dan konsentrasi dalam menuliskan jawaban yang tepat pada kotak yang disediakan. Setelah beberapa pertanyaan terjawab, pertanyaan lainnya menjadi lebih mudah dijawab karena

huruf-huruf dalam *crossword puzzle* saling berkaitan. Namun, tantangan dalam bermain *crossword puzzle* muncul ketika pemain menemukan kata yang benar tetapi tidak sesuai dengan jumlah kotak yang disediakan. Hambatan ini memicu rasa ingin tahu, yang meningkatkan motivasi siswa untuk mencari kata-kata yang tepat. Cahyo (2011:64) juga menegaskan bahwa "permainan *crossword puzzle*lebih bergantung pada fungsi otak kiri dalam mengingat dan menemukan kata-kata, juga kemampuan untuk menyesuaikan kata-kata dengan sejumlah kotak yang tersedia."

Berdasarkan penelitian sebelumnya, telah ada penelitian terkait yang dilakukan oleh (Putri, 2023) dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran *Quizlet* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 8 Pekanbaru". Penelitian tersebut menggunakan *quizlet* sebagai media pembelajaran untuk menguasai *goi*. Sasaran dari penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak dari penerapan media *quizlet* terhadap pemahaman *goi* pada peserta didik kelas XI SMAN 8 Pekanbaru. Metode yang dipakai adalah *true-experimental* dengan bentuk penelitian *pre-test post-test control group design*. Hasil temuan menyatakan bahwa nilai mean untuk kelompok eksperimen lebih tinggi kalau dibandingkan dengan kelompok control. Hasil *mean* dari *post-test* untuk kelompok eksperimen yaitu 82.8, sementara untuk kelompok kontrol yaitu 73. Ini menunjukkan bahwa media *quizlet* dapat memotivasi untuk melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *quizlet* berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman *goi* pada siswa kelas XI SMAN 8 Pekanbaru dibandingkan dengan tidak menggunakan media *quizlet* yang terbukti dari peningkatan hasil rata-rata pada kelompok eksperimen.

Berdasarkan pada uraian tersebut, diasumsikan bahwa penggunaan media pembelajaran *quizlet* dapat diterapkan pada konteks pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis melakukan penelitian serupa namun menerapkan media pembelajaran berupa *crossword puzzle*, yang berjudul "Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Terhadap Penguasaan *Goi* Siswa Kelas XI SMAN 1 X Koto.

METODE

Pada penelitian ini menerapkan metode kuantitatif.V. Wiratna Sujarweni (2013:39) dalam penelitiannya mengatakan penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang menciptakan temuan yang didapat melalui prosedur-prosedur statistik atau metode

pengukuran kuantitatif lainnya. Data yang terkumpul adalah dalam bentuk angka, bukan kata-kata atau gambar, dan analisis data dilakukan menggunakan statistik baik secara manual maupun dengan bantuan komputer. Dalam pendekatan ini, angka digunakan dalam pengumpulan data, penafsiran data, dan hasil akhirnya juga berupa angka, gambar, table, grafik, dan sebagainya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen. Sugiyono (2013:72) menyatakan bahwa Metode eksperimental adalah pendekatan yang digunakan untuk meneliti pengaruh suatu perlakuan khusus terhadap variabel lain dalam suatu lingkungan yang terkendali. Menurut Sugiyono (2013:73), ada beberapa jenis eksperimen yang biasadipakai dalam penelitian, seperti: *pre-eksperimental design, factorial design,* dan *quasi eksperimental design*. Dalam penelitian ini, jenis eksperimen yang dipakai adalah *pre-eksperimental design*, yang hanya memiliki kelas eksperimen dan tidak ada kelas kontrol. Selain itu, sampel tidak dipilih secara acak.

Desain yang diterapkan adalah *one-group pre-test post-test design*. Sugiyono (2013:74) dalam penelitiannya menyatakan, desain ini melibatkan satu kelompok yang akan diberikan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum mendapatkan perlakuan dengan menerapkan media *crossword puzzle* dan sesudah diberikan mendapatkan perlakuan dengan menerapkan media *crossword puzzle* pada siswa kelas XI.F.4 SMAN 1 X Koto.

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI lintas minat bahasa Jepang yang terdiri dari 34 orang dan siswa ekstrakurikuler yang berjumlah 13 orang di SMAN 1 X Koto. Pemilihan sampel dipilih dengan menggunakan *technic sampling*, yaitu *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2013:85), *purposive sampling* adalah metode penentuan sampel dengan analisis, maksud dan tujuan tertentu. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI.F.4 SMAN 1 X Koto yang berjumlah 34 orang. Pemilihan sampel ini dilakukan karena keterbatasan populasi, sehingga peneliti memilih kelas dengan jumlah sampel terbanyak agar penelitian dapat berjalan dengan efisien dan lancar.

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah tes. Anas Sudijono (2015:67) menyatakan, tes merupakan metode ataupun prosedur yang diperlukan dalam melakukan evaluasi dan penilaian dalam ranah pendidikan, yang berupa tugas atau serangkaian tugas yang diberikan dalam bentuk pertanyaan yang perlu dijawab atau instruksi yang perlu dilaksanakan. Dalam penelitian ini, jenis tes yang dipakai adalah tes penguasaan *goi* dalam

bentuk evaluasi yang berupa tes objektif, yaitu pilihan ganda yang akan dilaksanakan sebelum dan sesudah siswa menerima perlakuan (*treatment*).

Menurut Sutedi (2018: 210) analisis butir soal minimal meliputi tingkat kesukaran (TK), dan daya pembeda (DP). Menurut Bagiyono (2017:2), Analisis tingkat kesukaran yang dilakukan di setiap bagian pertanyaan bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh kemudahan atau kesulitan sebuah butir soal yang akan diujikan. Penelitian ini mencakup analisis kesukaran butir soal dan analisis daya pembeda butir soal yang digunakan. Berdasarkan analisis terhadap setiap pertanyaan yang dilakukan selama uji coba, capaian tingkat kesukaran menunjukkan bahwa terdapat 3 butir soal yang termasuk dalam kategori mudah dan 27 butir soal yang termasuk dalam kategori sedang. Analisis daya pembeda bertujuan Untuk membedakan antara kelompok paling baik dan kelompok kurang baik dalam tes. (Bagiyono, 2017:3-4). Hasil analisis dari uji coba soal menunjukkan bahwa dari 30 butir soal, 26 butir soal memiliki tingkat daya pembeda yang sedang, sedangkan 4 butir soal memiliki daya pembeda yang kuat..

Penelitian ini menggunakan validitas isi. Menurut Sutedi (2018:153), Validitas merujuk pada seberapa tepat alat pengukur yang digunakan untuk mengukur variabel atau konstruk yang seharusnya diukur. Ketentuan yang harus dimiliki oleh instrumen berupa tes adalah sifat reliabilitas, karena memiliki konsistensi dan keterpercayaan (Sutedi, 2013:157). Untuk mengukur reliabilitasnya, digunakan *cronbach alpha* dengan bantuan *spss* 24. Hasil koefisien reliabilitas instrumen yang diperoleh adalah 0.952, yang menunjukkan reliabilitas yang kuat. Hal ini mengindikasikan bahwa instrument akan menghasilkan ukuran yang sama jika di uji berkali-kali, serta memiliki konsistensi yang baik dalam pengukuran.

Selanjutnya, dilakukan pengujian analisis persyaratan yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengevaluasi apakah sampel hasil belajar didistribusikan secara normal atau tidak. Hasil uji normalitas pada pre-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.564 (0.564 > 0.05), yang menunjukkan bahwa data sampel memiliki distribusi yang normal. Demikian pula pada post-test, nilai signifikansi adalah 0.061 (0.061 > 0.05), yang juga menunjukkan bahwa data berdistribusi secara normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.123 (0.123 > 0.05), yang mengindikasikan bahwa varian data sampel homogen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang homogen.

Langkah pertama dalam teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah memberikan pre-test berupa 30 butir soal kepada kelas sampel. Setelah *pre-test* selesai, peneliti memeriksa dan memberikan nilai *pre-test*. *Kedua*, peneliti menjelaskan penggunaan media *crossword puzzle*, lalu memberikan perlakuan dengan menggunakan media tersebut dalam pembelajaran *goi*. *Ketiga*, setelah masa perlakuan selesai, siswa diberikan *post-test* yang juga terdiri dari 30 butir soal. *Keempat*, peneliti melakukan pengecekan jawaban siswa dari tes tersebut, memberikan skor, dan menilai hasilnya. *Kelima*, peneliti menentukan nilai *max*, nilai *min*, *standard deviation*, dan *mean* dari kemampuan penguasaan *goi*. *Keenam*, membuat table distribusi frekuensi. *Ketujuh*, nilai penguasaan *goi* dikonversi ke dalam KKM sekolah. *Kedelapan*, data diklasifikasikan berdasarkan indikator. *Kesembilan*, Setelah itu, dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas data, diikuti dengan pengujian hipotesis menggunakan paired sample t-test.

HASIL

Temuan penelitian

Data dalam penelitian ini mencakup hasil tes penguasaan *goi* oleh siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *crossword puzzle*. Tes ini berbentuk pilihan ganda objektif dengan total 30 butir soal.

Hasil analisis data terhadap skor tes sebelumnya menunjukkan tingkat penguasaan *goi* siswa kelas XI.F.4 SMAN 1 X Koto adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Penguasaan *Goi* Siswa Kelas XI.F.4 SMAN 1 X Koto

	Max Value	*Min Value*	*Mean*	*Standard Deviato*
Pre-test	95	34	63	15.09
Post-test	100	65	84	10.45

Berdasarkan data penguasaan *goi* di atas, dapat disimpulkan bahwa pada awalnya, penguasaan *goi* siswa kelas XI.F.4 SMAN 1 X Koto sebelum menggunakan media *crossword puzzle* berada pada level yang cukup dengan rata-rata 63 dan standard deviasi sebesar 15.09. setelah menggunakan media *crossword puzzle*, penguasaan *goi* siswa meningkat menjadi level yang lebih baik, dengan rata-rata 84 dan standard deviasi sebesar 10.45.

Sebelum peneliti melakukan uji hipotesis dengan aplikasi *SPSS IBM 24*, langkah pertama yang dilakukan adalah menguji normalitas dan homogenitas data terlebih dahulu.

Tabel 2. Uji Normalitas Data

	Shapiro-Wilk		
	statistic	Df	Sig.
Pretest	.973	34	.546
Posttest	.940	34	.061

Hasil uji normalitas data menunjukkan bahwa pada *pre-test*, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0.546. Dikarenakan nilai signifikansi dari uji normalitas pada pre-test (0.546) lebih besar dari 0.05, dapat disimpulkan bahwa data pada pre-test tersebut memiliki distribusi normal. Selanjutnya, pada *post-test*, hasil uji normalitas data menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0.061. Dikarenakan nilai signifikansi dari uji normalitas pada pre-test (0.061) lebih besar dari 0.05, dapat disimpulkan bahwa data pada pre-test tersebut memiliki distribusi normal.

Tabel 3. Uji Homogenitas Data

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.799	9	23	.123

Dari hasil uji homogenitas data, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0.123. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0.05 (0.123 > 0.05), dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang memiliki homogenitas.

Tabel 4. Uji Hipotesis Data

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test - Post-Test	-24.73529	6.34517	1.08819	-26.94923	-22.52136	-22.731	33	.000

Berdasarkan tabel uji hipotesis yang disebutkan sebelumnya, peneliti menggunakan *paired sample t-test* untuk pengujian hipotesis. Dengan hasil nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0.000, yang lebih kecil dari 0.05, hipotesis H1 dapat diterima. Dari sini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran *goi* siswa kelas XI di SMA Negeri 1 X Koto.

PEMBAHASAN

Hasil analisis data menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan pada setiap indikator. Pada indikator 1 (Siswa mampu mengidentifikasikan arti kosakata dalam bahasa Jepang atau sebaliknya), meningkat dari nilai rata-rata pada *pre-test* 65 menjadi 89.3 dari nilai rata-rata pada *post-test*. Pada indikator 2 (Siswa mampu menentukan kosakata bahasa Jepang berdasarkan gambar atau sebaliknya), Menunjukkan adanya peningkatan dari rata-rata penguasaan *goi* dari 67 pada *pre-test* menjadi 88 pada *post-test*. Sementara itu, pada indikator 3 (Siswa mampu mengisi kalimat rumpang dengan kosakata yang tepat), menunjukkan peningkatan dari rata-rata penguasaan *goi* siswa dari 52.2 pada *pre-test* menjadi 82 pada *post-test*.

Pada indikator 1 (Siswa mampu mengidentifikasikan arti kosakata dalam bahasa Jepang atau sebaliknya), terdapat peningkatan yang signifikan dari nilai rata-rata *pre-test* yang awalnya sebesar 65 menjadi 89,3 pada *post-test*. Perubahan ini terjadi karena penerapan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran *goi* sebelum dilakukan *post-test*. Media ini digunakan dengan cara siswa mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata, sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Petunjuk dalam permainan ini dibagi menjadi "horizontal" dan "vertikal" sesuai arah kata yang harus diisi, sesuai dengan materi yang diajarkan dan petunjuk yang tersedia. Metode ini membantu meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa dalam menuliskan jawaban yang tepat di kotak yang disediakan, yang membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan mendorong semangat belajar siswa. Apabila dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), nilai rata-rata pada indikator 1 pada *post-test* sudah memenuhi KKM dengan kualifikasi "baik sekali", sedangkan pada *pre-test* belum mencapai KKM dengan kualifikasi "Lebih dari cukup".

Pada indikator 2 (Siswa mampu menentukan kosakata bahasa Jepang berdasarkan gambar atau sebaliknya), terdapat peningkatan yang signifikan dari nilai rata-rata *pre-test* yang awalnya sebesar 67 menjadi 88 pada *post-test*. Hal ini disebabkan oleh keterlibatan aktif siswa

dalam mengisi kotak kosong pada media *crossword puzzle*, serta melakukan pengulangan dengan menebak *goi* yang telah diisi oleh siswa dengan cara rebutan dengan mengacungkan tangan. Apabila dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), nilai rata-rata pada indikator 2 pada *post-test* sudah memenuhi KKM dengan kualifikasi "baik sekali", sementara pada *pre-test* masih belum mencapai KKM dengan kualifikasi "lebih dari cukup".

Pada Indikator 3 (Siswa mampu mengisi kalimat rumpang dengan kosakata yang tepat), terdapat peningkatan yang signifikan dari nilai rata-rata *pre-test* yang awalnya sebesar 52.2 menjadi 82 pada *post-test*. Apabila dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), nilai rata-rata pada indikator 3 pada *post-test* sudah memenuhi KKM dengan kualifikasi "baik", sementara pada *pre-test* masih belum mencapai KKM dengan kualifikasi "hampir cukup".

Dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai 75, terdapat 26 orang siswa pada *post-test* yang berhasil mencapai standar KKM, sementara pada *pre-test* hanya 8 orang siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *crossword puzzle* ini membantu lebih banyak siswa mencapai standar KKM dibandingkan dengan kondisi tanpa penggunaan media tersebut.

Kemudian, jika dibandingkan dengan penelitian yang relevan mengenai penggunaan media *crossword puzzle* oleh (Dewi, 2023) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Permainan *Crossword Puzzle* Dengan Media Gambar Dalam Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana Siswa SMA Kelas X", hasilnya menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 86.56, sementara kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 49.16. Dengan menggunakan uji t, diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 21.17, sementara t_{tabel} untuk (df) 73 dan tingkat signifikansi 5% menunjukkan t_{tabel} sebesar 2.00, sedangkan pada tingkat signifikansi 1% t_{tabel} adalah 2.65. Dari hasil ini, terlihat bahwa perbedaan antara kedua kelompok tersebut signifikan secara statistik. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* dengan media gambar memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman huruf *hiragana* siswa kelas X di SMAN 1 Rancaekek.

Nilai akhir penguasaan *goi* pada *pre-test* secara umum menunjukkan rata-rata 63 dengan standard deviasi 15.09. Sementara itu, pada *post-test*, rata-rata meningkat menjadi 84 dengan standard deviasi 10.45. Perbandingan kedua hasil ini memperlihatkan bahwa rata-rata nilai *post-test* lebih tinggi daripada *pre-test*. Analisis data akhir menunjukkan nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0.000 ($0.000 < 0.05$), sehingga hipotesis H_1 diterima. Hal ini sesuai dengan

hipotesis penelitian H_1 yang menyatakan bahwa media *crossword puzzle* berpengaruh dalam meningkatkan penguasaan *goi* siswa kelas XI SMA Negeri 1 X Koto, dengan syarat H_1 diterima jika nilai signifikan kurang dari 0.05. Jika nilai signifikan lebih dari 0.05, maka H_1 ditolak. Hasil ini sejalan dengan penelitian relevan lainnya yang menyatakan bahwa penggunaan media *quizlet* meningkatkan nilai rata-rata kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

Setelah seluruh proses pembelajaran dan analisis data selesai, siswa mampu menguasai kosakata yang telah dipelajari. Hal ini mengakibatkan penguasaan kosakata mereka setelah menggunakan media *crossword puzzle* lebih tinggi dan lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media tersebut dalam pembelajaran *goi*. Oleh karena itu, penggunaan media *crossword puzzle* dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan *goi* siswa di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil, rata-rata nilai *pre-test* adalah 63, sementara rata-rata nilai *post-test* adalah 84., yang menunjukkan bahwa penerapan media *crossword puzzle* memiliki dampak positif pada hasil pembelajaran dan minat siswa dalam mempelajari kosakata.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan analisis data dan pembahasan, berikut kesimpulan yang dapat diambil. Penguasaan kosakata siswa kelas XI.F.4 SMAN 1 X Koto sebelum menggunakan media *crossword puzzle* tergolong rendah, sebagaimana terlihat dari hasil belajar siswa yang sebagian besar berada di bawah nilai KKM, dengan rata-rata nilai 63 dan standar deviasi 15,09. Setelah menggunakan media *crossword puzzle*, penguasaan *goi* siswa meningkat secara signifikan, dengan sebagian besar nilai berada di atas KKM, rata-rata nilai 84, dan standar deviasi 10,45.

Dari data perbandingan pre-test dan post-test tersebut, terlihat bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata secara signifikan pada post-test dibandingkan dengan pre-test. Misalnya, nilai rata-rata indikator 1 meningkat dari 65 pada pre-test menjadi 89,3 pada post-test, indikator 2 naik dari 67 menjadi 88, dan indikator 3 dari 52,2 menjadi 82.

Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* berpengaruh positif dalam pembelajaran *goi* siswa kelas XI.F.4 SMAN 1 X Koto. Hal ini juga diperkuat oleh hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*, yang menunjukkan nilai signifikansi

kurang dari 0,05 (0,000 < 0,05). Ini menegaskan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *crossword puzzle* dalam meningkatkan penguasaan *goi* siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Bagiyono, B. (2017). Analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda butir soal ujian pelatihan radiografi tingkat 1. *Widyanuklida*, *16*(1).

Cahyo, Agus N. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbooks.

Dewi, R. K. (2023). Pengaruh Permainan Crossword Puzzle Dengan Media Gambar dalam meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana Siswa SMA Kelas X, 31–41.

Kartawidjaja. (2008). *Model-Model, Media pembelajaran, dan Strategi Pembelajaran Konstektual (Inovatif)*. Bandung: Pratama Media.

Priyastuti, M. T. (2021). Pelatihan Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Permainan Kartu Domino bagi Siswa SD. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 3(4), 515–526.

Putri, T. H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Quizlet Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 8 Pekanbaru. *Jurnal Studi Kejepangan*, 7(1), 117–125.

Rusman., Kurniawan, D., & Riyana, C. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT. Raja Grasindo Persada.

Sholikhah, E. M. (2016). (n.d.). *Skripsi_Erika_TTS_Pendidikan_Bhs_Jepang*.

Sudijono, A. (2015). *Pengantar evaluasi pendidikan*.

Sudjianto, D. A., & Dahidi, A. (2014). *Pengantar linguistik bahasa jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Sugiyono. S (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujarweni, V. W. (2013). *Metodologi penelitian bisnis & ekonomi*.

Sutedi, D. (2018). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.

Wikarya, R. O., & Putri, M. A. (2021). Pengaruh Metode Power Teaching terhadap Penguasaan Goi Tingkat Dasar. *Journal of Japanese Language Education and Linguistics*, 5(2).