

**PENGARUH PERMAINAN *CROSSWORD PUZZLE* DENGAN MEDIA
GAMBAR DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF
HIRAGANA SISWA SMA KELAS X**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Bahasa Jepang



Oleh :

Ranti Kusuma Dewi

NIM 1900872

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

LEMBAR HAK CIPTA

PENGARUH PERMAINAN *CROSSWORD PUZZLE* DENGAN MEDIA GAMBAR DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF HIRAGANA SISWA SMA KELAS X

Oleh :

Ranti Kusuma Dewi

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan bahasa dan Sastra

©Ranti Kusuma Dewi 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,

Dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin penulis.

Ranti Kusuma Dewi, 2023

***PENGARUH PERMAINAN *CROSSWORD PUZZLE* DENGAN MEDIA GAMBAR DALAM MENINGKATKAN
PENGUASAAN HURUF HIRAGANA SISWA SMA KELAS X***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

RANTI KUSUMA DEWI

**PENGARUH PERMAINAN *CROSSWORD PUZZLE* DENGAN MEDIA
GAMBAR DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF
HIRAGANA SISWA SMA KELAS X**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I

Via Luviana Dewanty, S.S., M.Pd.

NIP. 1989100142019032011

Pembimbing II

Dr. Herniwati, S.Pd., M.Hum.

NIP. 197206021996032001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

Nuria Haristiani, S.Pd., M.Ed., Ph.D.

NIP. 198209162010122002

Ranti Kusuma Dewi, 2023

**PENGARUH PERMAINAN *CROSSWORD PUZZLE* DENGAN MEDIA GAMBAR DALAM MENINGKATKAN
PENGUASAAN HURUF HIRAGANA SISWA SMA KELAS X**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------|
| LEMBAR HAK CIPTA..... | i |
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| LEMBAR PERNYATAAN | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| UCAPAN TERIMAKASIH..... | v |
| ABSTRAK..... | x |
| ABSTRACT..... | xi |
| 要旨 | xii |
| はじめに | xiii |
| DAFTAR ISI..... | xx |
| DAFTAR TABEL..... | xxiii |
| DAFTAR GRAFIK..... | xxv |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xxvi |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 5 |
| 1.3 Batasan Masalah | 6 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 6 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 7 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 8 |
| BAB II..... | 9 |
| KAJIAN PUSTAKA..... | 9 |
| 2.1 Huruf Hiragana | 9 |
| 2.1.1 Sejarah Huruf Hiragana | 9 |
| 2.1.2 Penggunaan Huruf Hiragana | 10 |
| 2.2 Media Pembelajaran Bahasa Jepang Dalam Huruf Hiragana | 14 |
| 2.3 Permainan Crossword Puzzle..... | 15 |
| 2.3.1 <i>Crossword Puzzle</i> Dalam Pembelajaran Bahasa Asing | 17 |
| 2.3.2 <i>Crossword Puzzle</i> Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang..... | 18 |
| 2.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Crossword Puzzle</i> | 19 |
| 2.5 Penelitian Terdahulu yang Relevan | 20 |

Ranti Kusuma Dewi, 2023

**PENGARUH PERMAINAN CROSSWORD PUZZLE DENGAN MEDIA GAMBAR DALAM MENINGKATKAN
PENGUASAAN HURUF HIRAGANA SISWA SMA KELAS X**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

| | |
|--|----|
| BAB III | 23 |
| METODE PENELITIAN..... | 23 |
| 3.1 Desain Penelitian..... | 23 |
| 3.2 Populasi dan Sampel..... | 26 |
| 3.2.1 Populasi..... | 26 |
| 3.2.2 Sampel..... | 26 |
| 3.3 Instrumen Penelitian | 27 |
| 3.3.1 Tes..... | 27 |
| 3.3.2 Angket..... | 28 |
| 3.4 Uji Kelayakan Instrumen Penelitian | 29 |
| 3.5 Prosedur Penelitian | 29 |
| 3.5.1 Tahap Persiapan Penelitian | 29 |
| 3.5.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian | 30 |
| 3.5.3 Tahap Akhir Penelitian | 40 |
| 3.6 Analisi Data | 40 |
| 3.6.1 Pengolahan Data Tes..... | 40 |
| 3.6.2 Pengolahan Data Angket..... | 43 |
| BAB IV | 44 |
| TEMUAN DAN PEMBAHASAN | 44 |
| 4.1 Temuan | 45 |
| 4.1.1 Lokasi dan Waktu Penelitian | 45 |
| 4.2 Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran..... | 46 |
| 4.2.1 Pemberian <i>Pre-test</i> | 46 |
| 4.2.2 Proses Pembelajaran | 49 |
| 4.2.3 Pemberian Posttest | 61 |
| 4.3 Hasil Analisis Data..... | 64 |
| 4.3.1 Analisis hasil <i>pretest</i> | 64 |
| 4.3.2 Analisis Hasil <i>Posttest</i> | 68 |
| 4.3.3 Analisis Hasil Angket | 73 |
| 4.4 Pembahasan..... | 79 |
| BAB V | 85 |
| KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI | 85 |
| 5.1 Kesimpulan | 85 |
| 5.2 Implikasi | 86 |
| 5.3 Rekomendasi..... | 86 |
| DAFTAR PUSTAKA | 88 |

LAMPIRAN..... 91

PENGARUH PERMAINAN *CROSSWORD PUZZLE* DENGAN MEDIA GAMBAR DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF HIRAGANA SISWA SMA KELAS X

Ranti Kusuma Dewi

1900872

ABSTRAK

Penelitian mengenai teknik permainan *crossword puzzle* dengan media gambar yang diterapkan untuk meningkatkan penguasaan huruf hiragana siswa SMA kelas X ini dilatar belakangi oleh kesulitan siswa SMA kelas X dalam penguasaan huruf hiragana. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh teknik permainan *crossword puzzle* dengan media gambar dalam meningkatkan penguasaan huruf hiragana terhadap siswa SMA kelas X di SMAN 1 Rancaekek. Penelitian ini didasari teori yang diungkapkan oleh Andriani (2020) yang telah membuktikan bahwa permainan *crossword puzzle* efektif untuk pembelajaran karena menarik dan dapat menambah keaktifan siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen murni. Subjek pada penelitian ini terdiri dari 39 orang siswa kelas X-MIPA 4 sebagai kelas eksperimen dan 36 orang siswa kelas X-IPS 4 sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian ini adalah tes dan angket. Berdasarkan hasil analisis data, didapat t_{hitung} 21,17 dan t_{tabel} untuk db (73) dengan taraf signifikan 5% = 2,00 dan t_{tabel} taraf signifikan 1% = 2,65. Dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} sehingga hipotesis kerja (H_k) diterima, dan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran penguasaan huruf hiragana sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *crossword puzzle* dengan media gambar. Hasil analisis data menunjukkan bahwa permainan *crossword puzzle* dengan media gambar memberi pengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan huruf hiragana bagi siswa SMA kelas X. Berdasarkan hasil analisis angket yang diperoleh, lebih dari setengah responden setuju permainan *crossword puzzle* dengan media gambar efektif dalam meningkatkan penguasaan huruf hiragana. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya untuk memperhatikan instrumen penelitian dan kesiapan subjek penelitian pada saat akan menerapkan *crossword puzzle* dengan media gambar, selain itu peneliti harus memperhatikan juga jumlah jam pelajaran bahasa Jepang disekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.

Kata kunci : *crossword puzzle*, huruf hiragana, media gambar

THE EFFECT OF CROSSWORD PUZZLE GAME WITH PICTURE MEDIA IN IMPROVING THE MASTERY OF HIRAGANA LETTERS OF GRADE X HIGH SCHOOL STUDENTS

Ranti Kusuma Dewi

1900872

ABSTRACT

This research on crossword puzzle game techniques with image media applied to improve the mastery of hiragana letters of Xth grade high school students is motivated by the difficulty of Xth grade high school students in mastering hiragana letters. The purpose of this study was to determine the effect of crossword puzzle game technique with picture media in improving the mastery of hiragana letters to high school students in class X at SMAN 1 Rancaekek. This research is based on the theory expressed by Andriani (2020) who has proven that crossword puzzle games are effective for learning because they are interesting and can increase student activeness. This study used a pure experimental method. The subjects in this study consisted of 39 students of class X-MIPA 4 as the experimental class and 36 students of class X-IPS 4 as the control class. The instruments of this research were tests and questionnaires. Based on the results of data analysis, obtained tcount 21.17 and t-table for db (73) with a significant level of 5% = 2.00 and t-table significant level 1% = 2.65. It can be concluded that the tcount is greater than the t-table so that the working hypothesis (Hk) is accepted, and there is a significant difference between the learning outcomes of mastering hiragana letters before and after using crossword puzzle game techniques with image media. The results of data analysis show that crossword puzzle game with picture media has a positive effect on improving the mastery of hiragana letters for X grade high school students. Based on the results of the questionnaire analysis obtained, more than half of the respondents agreed that the crossword puzzle game with image media was effective in improving mastery of hiragana letters. Based on the research that has been done, the researcher recommends that future researchers pay attention to research instruments and the readiness of research subjects when applying crossword puzzles with image media, besides that researchers must also pay attention to the number of Japanese language lessons at the school that will be used as a research site.

Keywords: crossword puzzle, hiragana letters, picture media

高校一年生のひらがなの能力を向上させるための画像クロスワードパズルゲームの影響

ランティ・クスマ・デウ

1900872

要旨

本研究は、SMA の X クラスの生徒がひらがなを習得するのが難しいことに着目するため、ひらがなの習得を向上させるために、絵メディアを用いたクロスワードパズルのゲーム手法を応用したものである。本研究の目的は、Rancaekek 第一国立高等学校の一年生を対象に、絵メディアを用いたクロスワードパズルゲーム技法が、ひらがな文字の習得向上にどのような効果をもたらすかを明らかにすることである。本研究においては、クロスワードパズル・ゲームが学習に効果的であることを証明した Andriani (2020) の理論に基づいている。本研究では純粹実験法を用いた。実験クラスは MIPA 4 組の一年生の 39 名、コントロールクラスは IPS 4 組の一年生の 36 名である。本研究の手段は、テストとアンケートである。データ分析の結果、db (73) の t 得点は 21.17、t 表は有意水準 5% = 2.00、有意水準 1% = 2.65 であった。t 値は t 表より大きいので、作業仮説 (H_k) は受け入れられ、画像メディアを用いたクロスワードゲーム技法を用いる前後で、ひらがな文字の習得の学習成果に有意差があると結論づけられる。データ分析の結果、絵メディアを使ったクロスワードパズルゲームは、高校一年生のひらがなの習得度向上にプラスの効果があることがわかった。アンケートの分析結果から、半数以上の回答者が、絵メディアを使ったクロスワードパズルゲームがひらがなの習得に効果的であることに同意した。これまでの研究を踏まえ、今後の研究者は、画像メディアを用いたクロスワードパズルを適用する際には、研究手段や研究対象者の準備態勢に注意を払うこと、また、研究場所となる学校の日本語授業時間数にも注意を払うことを提言する。

キーワード：クロスワードパズル、ピクチャーメディア、ひらがな文字

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreani, N., Rohaeni, E., Salvatrix, Y., Arlina, T., & Ramlan, E. (2008). *Mengenal Bahasa Jepang*. Bandung: MGMP Bahasa Jepang Jawa Barat.
- Ahmad, W. (2016). *Pembelajaran Bahasa Jepang Dengan Menggunakan Teknik Asosiasi Gambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana Dasar Pada Siswa SMA Kelas X* (Skripsi belum diterbitkan), Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia.
- Amalia, N & Hidayat, N. (2018). Penggunaan Media Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) Dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III MI Ma'arif Giriloyo 1 Bantul. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. 10(1). Doi: <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i1.133>
- Anas, S. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Andriani, N. (2020). *Efektivitas Media Pembelajaran Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa SMAN 5 Semarang* (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia).
- Arifin. (2011). *Metode penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit CV. Alfabeta.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Ayako, F., Lusiana, E., Yuka, I., Tomoya, M., & Naomi, H. (2017). *Nihongo Kirakira*. Jakarta: Erlangga.
- Boyle, S. (2011). *Teaching Toolkit : An Introduction to Games based Learning*. Dublin: UCD.
- Cabana, L. (2020). "Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Crossword Puzzle pada Peserta Didik Kelas VII C SMP Negeri 3 Demak Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020", *Majalah ilmiah pengembangan Rekayasa dan sosial*, 16(3), 161-170.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

- Dzulfikri. (2016). "Application-Based Crossword Puzzles: Players' Perception and Vocabulary Retention". *Studies in English Language and Education*, 3(2), 122-133.
- Ghaone. (2010). *Asah Otak dengan Permainan Teka-Teki*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Hikan, S. (2021). "Pengertian dan Fungsi Huruf Hiragana". *Belajar bahasa Jepang*, 10(1).
- Hisyam, Z. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madan
- Hirai, E & Miwa, S. (2020). *Minna No Nihongo*. Surabaya: Lintas Cipta Pusaka
- Khalilullah. (2012). "Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)". *Jurnal Pemikiran Islam*, 37 (1), 15-26
- Melvin L, S. (2010). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendikia
- Miarso, Y. (1984). *Tekhnologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.
- Mursilah, M. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*. 1(1).
- Nurulpriska, S. (2019). *Efektivitas Penggunaan Teknik Shadowing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Jepang* (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia). Diperoleh dari <http://repository.upi.edu/34867/>
- Punaji, S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi keempat*. Jakarta: Prenada Group
- Sadiman, Arief S., Haryono, Anung., & Rahardjito. (2003). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Saifuddin. (2018). *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish

- Silberman, Melvin L. (2007). *Active learning strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sudjianto & Dahidi, A. (2017). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Penerbit CV. Alfabeta.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Penerbit CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, D. (2009). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Sutedi, D. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Sutedi, D. (2019). *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora
- Tarigan, H.G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Taufikin. (2018). Strategi Pembelajaran Teka-Teki Silang Aktif Sebagai Permainan Dalam Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. 10(1).
- Yuana, M & Wedhanti. (2021). Meningkatkan Pembendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Strategi Crossword Puzzle. *Indonesia Gender and Society Journal*. 2(1).
- Zaiturrahmi,Z., Fitriani,N., & Ulia, R. (2022). Belajar Bahasa Inggris Dengan Permainan Crossword Puzzle Untuk Anak-Anak Terpencil Pidie. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara (JPMN)*. 2(1). Doi: <https://doi.org/10.35870/jpmn.v2i1>