

# **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG**

**(Penelitian Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII IPA 4 SMA Negeri 1 Sukaresmi Tahun Ajaran 2016/2017)**

Kartika Rayani

1204611

## **ABSTRAK**

Penelitian ini mengambil judul “efektivitas penggunaan teknik permainan teka-teki silang dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa jepang”. Kosakata adalah komponen bahasa yang memuat daftar kata-kata beserta batasannya yang penggunaannya disesuaikan dengan makna dan fungsinya. Kosakata merupakan salah satu pembelajaran yang sulit. Disebabkan karena media yang digunakan oleh pengajar monoton dan kurang memotivasi siswa dalam pembelajaran kosakata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran teka-teki silang dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperiment* dengan *one group before-after (pretest dan posttest) design*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPA 4 SMA Negeri 1 Sukaresmi tahun ajaran 2016/2017. Instrumen penelitiannya adalah tes dan angket. Berdasarkan analisis data dengan perhitungan statistik yang menggunakan *t-hitung* diketahui bahwa  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_k$  diterima yang dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran teka-teki silang dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa jepang efektif. Sedangkan hasil analisis data angket diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran teka-teki silang dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa jepang mendapat respon positif dari siswa.

Kata kunci : teka-teki silang, kosakata.

# **EFFECTIVENESS OF USE PUZZLE GAME TECHNIQUES IN IMPROVING THE CROSS OF TENURE VOCABULARY JAPANESE**

**(Research Experiments to Class XII IPA 4 SMAN 1 Sukaresmi Academic Year 2016/2017)**

Kartika Rayani  
1204611

## **ABSTRACT**

This study takes the title of "the effectiveness of the use of the technique of playing a crossword puzzle in improving Japanese language vocabulary". Vocabulary is the language component that contains a list of words and their limitations in its use is tailored to the meaning and function. Vocabulary is one of learning difficult. Due to media being used by teachers and less monotonous to motivate students in learning vocabulary. This study aims to determine how the use of instructional media crossword puzzle in improving mastery of Japanese vocabulary. This study uses a quasi experiment with one group before-after (pretest and posttest) design. The sample in this study were students of class XII IPA 4 SMAN 1 Sukaresmi the academic year 2016/2017. The research instrument is a test and questionnaire. Based on data analysis with statistical calculations using t-test known that  $t_{count} > t_{table}$  then  $H_0$  is rejected and  $H_k$  accepted that it can be concluded that the use of instructional media crossword puzzle in the vocabulary raise the Japanese language effectively. While the results of questionnaire data analysis found that the use of instructional media crossword puzzle in improving Japanese language vocabulary received a positive response from students.

Keywords: crossword, vocabulary.