

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN JIGSAW PUZZLE DALAM  
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA  
BAHASA JEPANG  
(Penelitian Eksperimental terhadap Siswa SMAN 1 Baleendah Kelas X Semester  
Genap Tahun Ajaran 2014-2015)

Nindy Naisye Juniarti

1202409

**ABSTRAK**

Dalam pengajaran bahasa Jepang, penguasaan kosakata merupakan aspek penting yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa asing, semakin luas kosakata yang dikuasai maka semakin mudah untuk menyampaikan informasi dengan baik, sebaliknya penguasaan kosakata yang terbatas maka akan semakin sulit dalam menyampaikan informasi. Oleh karena itu, dibutuhkan media pengajaran yang menarik, mudah dan sistematis, agar pembelajaran efektif serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media permainan jigsaw puzzle dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen murni atau *true experiment* dengan pola "*Pretest-Posttest Control Group Design*". Populasi dalam penelitian ini adalah 24 orang siswa SMAN 1 Baleendah kelas X semester genap tahun ajaran 2015/2016. Masing-masing terdiri dari 12 orang sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dan 12 orang sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media permainan jigsaw puzzle. Instrumen yang digunakan adalah tes dan angket. Setelah pembelajaran diberikan, hasil *post-test* kelas eksperimen menunjukkan perbedaan yang signifikan. Dari hasil analisis data diketahui nilai rata-rata siswa sebelum diberikan perlakuan sebesar 69 dan setelah diberikan perlakuan diperoleh nilai 98, dengan nilai  $t_{hitung}$  5,47 dan untuk db 22 adalah taraf signifikansi 5% = 2,07 dan 1% = 2,82. Karena  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  maka hipotesis kerja diterima bahwa media permainan jigsaw puzzle efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Berdasarkan hasil angket diketahui seluruh responden setuju bahwa media permainan jigsaw puzzle merupakan media yang menarik, mudah dan dapat digunakan sebagai alternatif pengajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Kata kunci : jigsaw puzzle, kosakata bahasa Jepang

THE EFFECTIVENESS OF JIGSAW PUZZLE GAME APPLICATION IN  
IMPROVING JAPANESE VOCABULARY

(Experimental research toward first Grade Students of 1 Baleendah Senior High  
School 2015/2016)

Nindy Naisye Juniarti

1202409

**ABSTRACT**

In Japanese language learning, vocabulary is a very important aspect to support fluency of communication and writing in Japanese. Therefore, it is necessary to have attractive and systematic teaching methods so we can reach the goal well. The aim of this study is to determine the effectiveness of the media jigsaw puzzle games application to improve Japanese vocabulary. We used a pure experimentation method with "pretest-posttest control group design". The population of this study is 24 students of 1 Baleendah Senior High School in the first grade 2015/2016. We divided them into two groups, control group with usual lecture method and experiment group with jigsaw puzzle game. We used tests and questionnaires as instruments. Based on the analysis, we found the average value of students before the treatment was 69 and after the treatment was 98 with  $t$  of 5,47 and  $db = 22$  at 5% significance level = 2.07 and 1% = 2.82. Because the  $t$  score was higher than  $t$  table, thus the hypothesis was accepted, it means of the media jigsaw puzzle games is effective in improving Japanese vocabulary. Based on the questionnaires, we found that mostly respondents agreed that the media jigsaw puzzle games was an interesting media and can be used as an alternative to improve Japanese vocabulary in the way of teaching process.

Keywords: jigsaw puzzle games, Japanese vocabulary