



Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang dengan Menggunakan Media Teka-Teki Silang

Anggita Stovia¹, Dian Bayu Firmansyah²✉

Jurusan Bahasa dan Sastra Asia Timur, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia

email: anggita.stovia@unsoed.ac.id¹, dbayuf@unsoed.ac.id²

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima April 2020

Disetujui Agustus 2020

Dipublikasikan Oktober 2020

Keywords:

Media teka-teki silang;

Inovasi pembelajaran;

Peningkatan kosakata;

Kosakata bahasa Jepang.

Abstrak

Penguasaan kosakata merupakan salah satu yang terpenting dalam mempelajari bahasa Jepang. Kurangnya penguasaan kosakata akan membuat mahasiswa terlihat kurang aktif pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana efektifitas media Teka-Teki Silang (TTS) dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan model rancangan *Posttest-Only Control Group Design*. Data yang dihasilkan pada penelitian ini berupa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil post test di kelas A sebagai kelas eksperimen dan kelas B sebagai kelas kontrol. Hasil analisis data menunjukkan bahwa tingkat penguasaan kosakata di kelas eksperimen dengan menggunakan media teka-teki silang, lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional berupa kegiatan ceramah menggunakan buku teks. Selain itu, suasana pembelajaran dengan menggunakan media teka-teki silang lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini terkonfirmasi dari hasil rata-rata nilai tes kosakata di kelas eksperimen yaitu 85,87, sedangkan di kelas kontrol yaitu 74,8.

Abstract

Vocabulary mastery is one of the most important in learning Japanese. Lack of mastery of vocabulary will make students look less active when teaching and learning activities take place. This study aims to determine the effectiveness of the crossword puzzle in increasing the mastery of Japanese vocabulary. This research is an experimental study with a Posttest-Only Control Group Design model. The data generated in this study are quantitative data obtained from the post test results in class A as an experimental class and class B as a control class. The results of data analysis showed that the mastery of vocabulary in the experimental class using crossword puzzles was higher than the control class using conventional media in the form of lecture activities using textbooks. Also, The atmosphere of learning by using crossword media is more exciting and fun. The results confirmed the average results of the vocabulary test scores in the experimental class at 85.87, while in the control class at 74.8.

© 2020 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B4 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: chie@unnes.ac.id

E-ISSN 2685-6662

P-ISSN 2252-6250

PENDAHULUAN

Kosakata menurut Soepardjo (2012:86) merupakan keseluruhan kata yang digunakan dalam ruang lingkup tertentu, mulai dari bangsa atau suku bangsa, sampai pada penggunaan bahasa oleh perorangan atau dalam karya sastra. Menurut Hayashi (1990:342),

「語彙は語の集合であると言われる。伝統的に、ある言語を習得する場合には、その言語の単語と文法と身につければならない、といわれてきた。」

“Goi wa go no shuugoudearu toiwareru. Dentoutekini, aru gengo wo shuutokusurubaai niwa, sono gengo no tango to mitsukerebanaranai, toiwaretakita.”

‘Kosakata yaitu kumpulan kata. Secara tradisional untuk mempelajari suatu bahasa, tidak bisa terlepas oleh bahasa dan kosakata’.

Penguasaan kosakata memiliki peranan yang sangat vital dalam mempelajari bahasa Asing, karena sangat berpengaruh langsung pada kemampuan seseorang ketika berkomunikasi menggunakan bahasa asing (Wardani, 2015; Haristiani dkk, 2015). Semakin banyak kosakata yang dimiliki akan semakin mudah dan lancar dalam menggunakan bahasa Jepang dengan baik. Selaras dengan hal tersebut, Tarigan (2008:2) mengatakan bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya.

Penguasaan kosakata juga sangat berkaitan dengan tingkat penguasaan empat keterampilan berbahasa, sehingga diperlukan sebuah upaya agar proses pemerolehan kosakata tersebut dapat terintegrasi dengan baik dalam proses belajar dan mengajar yang dilakukan (Dwiaryanti, 2014). Salah satu kendala yang sering ditemui dalam pembelajaran bahasa asing adalah, pembelajar tidak dapat mengutarakan ide serta pemikirannya dengan baik, karena adanya keterbatasan dari segi penguasaan kosakata (Basri, dkk, 2014). Hal ini tentunya sangat menghambat proses pemerolehan bahasa yang sedang dilakukan. Bahkan dalam penggunaan bahasa asing di kehidupan nyata seperti pengoperasian komputer berbahasa asing dan lain-lain, jumlah kosakata yang dikuasai memiliki pengaruh yang cukup signifikan, karena dapat membantu untuk mencegah terjadinya

kesalahpahaman persepsi dari pengguna (Pradhana & Latifah, 2013).

Oleh karena itu diperlukan sebuah strategi belajar-mengajar kosakata yang dapat menunjang peningkatan keterampilan berbahasa pembelajar dalam berkomunikasi dan menggunakan bahasa asing tersebut dalam kehidupan sehari-hari, serta dapat meningkatkan prestasi belajar dari pembelajar bahasa asing itu sendiri (Basri, dkk, 2014; Pradhana & Latifah, 2013).

Dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang, tantangan bagi pembelajar untuk menguasai kosakata yang digunakan sehari-hari semakin besar. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan sistem bunyi dan lambang yang sangat kompleks dalam bahasa Jepang (Okuyama, 2007; Haristiani, dkk, 2015). Perbedaan tersebut terlihat dari 4 (empat) buah jenis huruf yang digunakan secara bersamaan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu Hiragana, Katakana, Kanji dan Romaji Perbedaan sistem ini tentu saja menjadi salah satu kendala dalam proses penguasaan bahasa Jepang, karena jumlah hurufnya yang banyak dan rumit, sehingga sering dikeluhkan oleh pembelajar bahasa Jepang (Firmansyah & Rahmawati, 2018).

Untuk mengatasi kesulitan tersebut beberapa peneliti telah mengembangkan beberapa metode maupun model pembelajaran kosakata bahasa Jepang, seperti

Penelitian yang dilakukan Cicik Hariati Rusni (2016) dengan judul “Pengaruh Media Kotoba Gazou (Gambar Kosakata) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik” Dalam penelitian ini kosakata divisualkan melalui gambar-gambar dan diharapkan siswa dapat lebih mudah mengingatnya. Penelitian berikutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Willy Kusuma (2017) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Huruf Jepang pada Pelajaran Bahasa Jepang terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X Sma Negeri 4 Magelang”. Kosakata dituliskan di kartu-kartu dengan menggunakan huruf Jepang. Hampir serupa dengan dua penelitian di atas

penelitian yang dilakukan oleh Intan Permata Sari (2017) dengan judul “Pengaruh Media Gambar Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Pada Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Tahun Angkatan 2016”. Penelitian ini membandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode konvensional.

Media kotoba gazou (gambar kosakata) dan media kartu huruf Jepang berbeda dengan media Teka-Teki Silang (TTS) karena media Teka-Teki Silang (TTS) lebih banyak menyajikan kosakata dari kosakata yang telah dipelajari (pengulangan) dan kosakata yang baru diperoleh yang mungkin akan terbatas pada penggunaan media pembelajaran lainnya. Selain itu, kosakata pada media Teka-Teki Silang (TTS) juga dapat dikelompokkan sesuai kelas kata (seperti kata kerja (joshi), kata sifat (i-keiyoshi, na-keiyoshi), kata benda (meishi), keterangan tempat, dan lain-lain), sinonim-antonim, sesuai topik, dan lain sebagainya.

Metode pembelajaran yang digunakan di Program Studi Sastra Jepang Universitas Jenderal Soedirman (UNSOED) saat ini untuk memperkenalkan kosakata baru sebelum dilakukannya penelitian yaitu dengan metode konvensional yakni dengan ceramah. Pengenalan kosakata baru dibebankan pada mata kuliah Mendengarkan (Choukai). Dari hasil observasi terhadap mahasiswa Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya UNSOED, mahasiswa belum mampu menguasai kosakata terutama kosakata baru yang akan muncul dalam beberapa mata kuliah utama yang berkaitan yaitu seperti pada mata kuliah Mendengarkan (Choukai), Tata Bahasa (Bunpou), Menulis (Hyouki), Memahami (Dokkai), dan Berbicara (Kaiwa). Kurangnya penguasaan kosakata tersebut yang membuat mahasiswa terlihat kurang aktif pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Berdasarkan data dari hasil wawancara dengan perwakilan mahasiswa dengan kriteria mahasiswa yang pintar, berkemampuan sedang, dan berkemampuan rendah menyatakan bahwa memang benar mahasiswa mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata terutama pada saat proses pembelajaran. Faktor yang dapat

mempengaruhi kegiatan belajar mengajar yang baik adalah penggunaan media pembelajaran yang baik pula.

Menurut Sadiman (2002:16) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Salah satu media pembelajaran yang sangat menarik, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, bahkan minat mahasiswa adalah Teka-Teki Silang (TTS). Selain itu juga, kosakata yang akan diberikan lebih luas cakupannya serta terbagi menjadi kelompok-kelompok khusus. Memanfaatkan hal tersebut, pembelajaran dan penghafalan kosakata dapat dibuat menjadi lebih menyenangkan dengan mengubahnya ke dalam bentuk permainan kata atau Teka-Teki Silang (TTS).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Model penelitian yang digunakan yaitu model rancangan Posttest-Only Control Design dengan jumlah responden sebanyak 60 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester III angkatan 2018 Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra Asia Timur Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jenderal Soedirman. Kelas A sebagai kelas eksperimen berjumlah 30 mahasiswa dan kelas B sebagai kelas kontrol berjumlah 30 mahasiswa. Pemilihan dilakukan secara random untuk menentukan kelas A sebagai kelas eksperimen dan kelas B sebagai kelas kontrol dimana di setiap kelas terdapat mahasiswa dengan kemampuan berbahasa Jepang tinggi, menengah, dan rendah. Beberapa mahasiswa angkatan 2018 ini ada yang sudah lulus JLPT Level 3, level 4, dan level 5 paling rendah.

Media Teka-Teki Silang (TTS) yang digunakan diambil dari buku “100+ Nihongo No Kurosuwaado Pazuru”. Peneliti menyesuaikan kosakata yang terdapat di dalam Teka-Teki Silang (TTS) sehingga sesuai dengan alur materi

kosakata baru yang harus diterima dan kosakata lama pun akan diulang kembali. Media Teka-Teki Silang ini akan diberikan di tujuh kali pertemuan, dengan satu pertemuan untuk mahasiswa mencari jawaban, dan dipertemuan berikutnya untuk membahas hasil jawaban. Total pertemuan adalah 14 kali atau satu semester, hal tersebut dikarenakan penyampaian kosakata baru di Program Studi S-1 Sastra Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra Asia Timur Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jenderal Soedirman ini dibebankan pada mata kuliah chokai sehingga berjalan bersamaan dengan materi chokai atau mendengarkan.

Data diperoleh melalui tes kosakata. Tes kosakata digunakan untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata mahasiswa. Tes kosakata diambil dari materi kosakata yang terdapat di dalam media Teka-Teki Silang (TTS) yang telah diberikan dan dibahas berjumlah 50 soal dengan tipe soal isian singkat dengan menggunakan huruf hiragana dan katakana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan materi yang sama untuk peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang hanya saja dibedakan pada penggunaan media, kelas eksperimen menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS), sedangkan kelas kontrol dengan metode ceramah. Media Teka-Teki Silang (TTS) diambil dengan menyesuaikan kosakata yang akan dipelajari oleh mahasiswa semester 3. Media Teka-Teki Silang (TTS) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Gambar 1 Kata kerja

Carilah kata-kata bahasa Jepang pada tabel di bawah ini. Anda bisa mencari kata-kata secara mendatar, menurun, atau miring. Semua kata merupakan kata kerja.

で	も	お	は	な	す	き	こ	は	か	ま	ゆ	い	なり	
ん	く	き	み	た	べ	る	ね	た	ら	い	だ	お	そ	よ
わ	ね	る	じ	や	ざ	す	ぞ	ら	れ	あ	も	い	お	う
す	ば	わ	の	す	よ	ぼ	い	く	か	う	ち	の	う	り
る	を	ん	け	む	し	ん	か	ぬ	ぜ	に	も	り	す	す
せ	ん	た	く	す	る	さ	そ	め	ろ	こ	ぼ	す	ほ	る
ぼ	し	ゆ	く	だ	い	す	る	ひ	る	ね	す	る	せ	こ

Neru : Tidur	Yasumu : Beristirahat
Okiru : Bangun	Denwa suru : Menelepon
Taberu : Makan	Hirune suru : Tidur siang
Miru : Melihat	Sanpo suru : Berjalan-jalan
Nomu : Minum	Shukudai suru : Mengerjakan pekerjaan rumah
Kaku : Menulis	Kaimono suru : Berbelanja
Hataraku : Bekerja	Sentaku suru : Mencuci/memilih
Au : Bertemu	Iru : Ada (bergerak dan bernyawa)/butuh
Oinari suru : Berdoa	Yomu : Membaca
Ryouri suru : Memasak	Kau : Membeli
Iku : Pergi	Iu : Mengatakan/bernama
Kiku : Mendengar	
Hanasu : Berbicara	
Kobosu : Menumpahkan	
Kiru : Memotong	

Gambar 2 Kata sifat (-na) dan buah-buahan

Carilah kata-kata dalam bahasa Jepang pada tabel di bawah ini. Kata-kata berikut merupakan kata sifat na dan buah-buahan. Anda bisa mencari kata-kata tersebut secara mendatar, menurun, atau miring.

ミ	ラ	シ	ズ	カ	イ	タ	ム	タ	パ
カ	ゲ	ン	キ	レ	ン	イ	ヘ	ン	パ
ン	ミ	セ	レ	モ	カ	ヘ	ベ	イ	イ
カ	ス	ツ	イ	ン	カ	ン	タ	ン	ヤ
ユ	ウ	メ	イ	マ	ヤ	メ	ゴ	ン	リ
バ	ナ	ナ	ヒ	ス	ギ	ジ	ヨ	ウ	ズ
メ	バ	バ	テ	イ	ニ	マ	ン	ゴ	ー
イ	ウ	キ	ー	カ	モ	モ	イ	チ	ゴ
マ	ン	ゴ	ス	チ	ン	ド	リ	ア	ン

Kata Sifat Na	Pandai : ジョウズ
Sehat/ceria : ゲンキ	Baik : ステキ
Repot/berat : タイヘン	Ramah : シンセツ
Payah : ヘタ	Waktu luang : ヒマ
Ramai : ニギヤカ	Bersih/cantik : キレイ
Terkenal : ニウメイ	Rajin : マジメ
Tenang : シズカ	Praktis : ベンリ
Mudah : カンタン	
Buah-buahan	Mangga : マンゴー
Jeruk : ミカン	Lemon : レモン
Apel : リンゴ	Manggis : マンゴスチン
Semangka : スイカ	Momo : モモ
Kiwi : キウイ	Stroberi : イチゴ
Pisang : バナナ	Durian : ドリアン
Pepaya : パパイア	

Gambar 3 Antonim

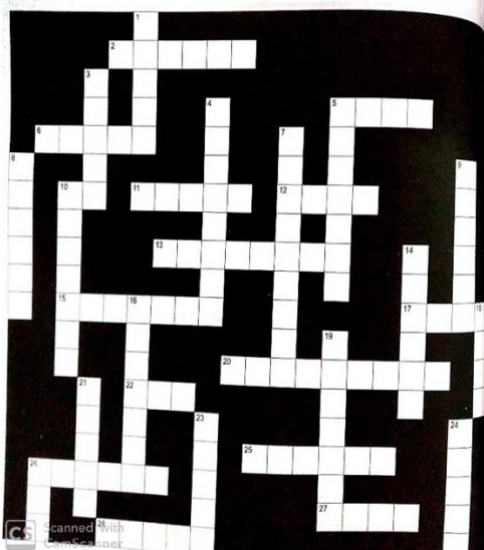
Kata-kata pada kelompok kiri adalah lawan kata dari kata-kata pada kelompok kanan. Cocokkanlah kata-kata tersebut sesuai dengan antonimnya.

1. かつこい	1. なきごえ
2. にぎやか	2. しょうじき
3. こたえ	3. ほんそで
4. こども	4. しずか
5. わたし	5. しつもん
6. わらいごえ	6. おとな
7. うそつき	7. いりぐち
8. ながそで	8. カッコわるい
9. でぐち	9. あたたかい
10. つめたい	10. あなた

Scanned with CamScanner

Gambar 4 Random

Isilah teka-teki silang di bawah ini dalam bahasa Jepang menggunakan huruf romaji.



Scanned with CamScanner

MENDATAR:

2. Urutan
5. Sudut
6. Aman
11. Alamat
12. Kecapi tradisional Jepang
13. Kehidupan sehari-hari
15. Skors
17. Sayap
20. Akhir-akhir ini
22. Suara
25. Melepaskan
26. Terang
27. Pendapat
28. Memilih

MENURUN:

1. Tidak praktis
3. Menyimpan
4. Mempercayai
5. Lalu lintas
7. Kita
8. Tidak mengenal takut, bernyali
9. Menteri
10. Salam
14. Sebelah sana
16. Luar negeri
18. Senyum
19. Program TV
21. Topik pembicaraan
23. Semua
24. Percekocan
26. Hujan

Pada gambar di atas terdapat beberapa jenis Teka-Teki Silang (TTS) yang diberikan kepada mahasiswa. Gambar 1 merupakan Teka-Teki Silang (TTS) mencari kata kerja dalam bahasa Jepang yang tersedia di dalam tumpukan huruf hiragana. Gambar 2 masih sejenis dengan gambar 1 tetapi pada Teka-Teki Silang (TTS) gambar 2 mencari kata sifat (-na) dan buah-buahan dalam bahasa Jepang di dalam tumpukan huruf katakana. Gambar 3 merupakan Teka-Teki Silang (TTS) mencari antonim dari kata yang terdapat di sebelah kiri dicocokkan ke kata di sebelah kanan, disini untuk mencari antonim dari satu kata sebelumnya harus mengetahui arti dari kata itu. Gambar 4 merupakan Teka-Teki Silang (TTS) dengan tema random, maksudnya Teka-Teki Silang (TTS) ini memiliki clue atau petunjuk yang beragam yang harus dijawab sebelum menuliskannya ke dalam kotak-kotak dan yang terpenting adalah memperhatikan kesesuaian jumlah kotak dari setiap clue .

Media Teka-Teki Silang (TTS) ini sudah mencakup kosakata yang ada dalam materi buku Minna no Nihongo I dan II. Setelah membagikan Teka-Teki Silang (TTS) kepada mahasiswa, mahasiswa terlihat memusatkan perhatian dengan memperhatikan kata-perkata dari clue atau petunjuk-petunjuk yang diberikan, merasa

terantang, tertarik, dan berusaha untuk menyelesaikannya.

Hasil Tes Kosakata

Tes kosakata untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen sama yaitu berjumlah 50 (lima puluh) butir soal untuk setiap soal diberikan bobot nilai 1 (satu).

Kelas Kontrol

Kelas kontrol merupakan kelas yang penyampaian kosakatanya dengan menggunakan metode ceramah melalui media pembelajaran buku dan papan tulis. Setelah diberikan pembelajaran sampai materi kosakata untuk semester 3 selesai, lalu diadakan *post test* kosakata dengan butir soal yang sama dengan kelas eksperimen. Hasil tes kosakata kelas kontrol akan disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 1 Hasil tes kosakata kelas kontrol

No	Nilai (x)	Jumlah Siswa (f)	f.x
1	100	1	100
2	96	2	192
3	88	3	264
4	84	2	168
5	80	5	400
6	76	3	228
7	72	6	432
8	68	2	136
9	64	2	128
10	60	1	60
11	56	1	56
12	48	1	48
13	32	1	32
Total		30	2244

Pada tabel di atas terlihat bahwa terdapat 1 mahasiswa yang memperoleh nilai maksimal 100, jumlah terbanyak 6 mahasiswa mendapatkan nilai 72, dan 1 mahasiswa yang mendapat nilai terendah yaitu 32. Rata-rata atau mean akan dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$Me = \frac{\sum f \cdot x}{\sum f} = \frac{2244}{30} = 74,8$$

Me : Mean atau rata-rata

$\sum f \cdot x$: Jumlah f (Jumlah siswa) dikali x (Nilai)

$\sum f$: Jumlah f (Jumlah siswa)

Berdasarkan rumus di atas mean atau rata-rata nilai tes kosakata 30 mahasiswa kelas kontrol adalah 74,8. Nilai rata-rata 74,8 berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) termasuk nilai mutu B atau Baik. Hal ini berarti penyampaian kosakata dengan menggunakan metode konvensional atau ceramah dengan media buku masih baik.

Kelas Eksperimen

Materi kosakata yang diberikan untuk kelas eksperimen sama dengan kelas kontrol hanya pada kelas eksperimen menggunakan media Teka Teki Silang (TTS). Mahasiswa diberikan Teka-Teki Silang (TTS) sebanyak mungkin hingga peneliti merasa cukup untuk pemenuhan materi kosakata untuk semester 3. Tes kosakata yang diberikan pada kelas eksperimen sama dengan tes kosakata yang diberikan pada kelas kontrol. Hasil nilai tes kosakata pada kelas eksperimen dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 2 Hasil tes kosakata kelas eksperimen

No	Nilai (x)	Jumlah Siswa (f)	f.x
1	100	3	300
2	96	5	480
3	92	2	184
4	88	7	616
5	84	4	336
6	80	2	160
7	76	3	228
8	72	1	72
9	68	2	136
10	64	1	64
Total		30	2576

Pada tabel di atas terlihat mahasiswa yang memperoleh nilai tertinggi 100 yaitu sebanyak 3 mahasiswa, jumlah terbanyak 7 mahasiswa mendapat nilai 88, nilai terendah 64 sebanyak 1 mahasiswa. Rata-rata atau mean akan dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$Me = \frac{\sum f \cdot x}{\sum f} = \frac{2576}{30} = 85,87$$

Me : Mean atau rata-rata

$\sum f \cdot x$: Jumlah f (Jumlah siswa) dikali x (Nilai)
 $\sum f$: Jumlah f (Jumlah siswa)

Berdasarkan rumus di atas mean atau rata-rata nilai tes kosakata 30 mahasiswa kelas kontrol adalah 85,87. Nilai rata-rata 85,87 berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) termasuk nilai mutu A atau Sangat Baik.

Dari hasil tes kosakata untuk perolehan nilai tertinggi 100 di kelas kontrol hanya 1 mahasiswa sedangkan di kelas eksperimen 3 mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media Teka-Teki Silang (TTS) mahasiswa yang memperoleh nilai sempurna akan lebih banyak lagi. Mahasiswa terbanyak pada kelas kontrol terdapat di nilai 72 sedangkan pada kelas eksperimen di nilai 88. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media Teka-Teki Silang (TTS) akan lebih banyak mahasiswa di kelas yang memperoleh nilai tinggi. Nilai terendah pada kelas kontrol adalah 32 sedangkan pada kelas eksperimen adalah 64. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media Teka-Teki Silang (TTS) mahasiswa tidak akan memperoleh nilai rendah di bawah rata-rata. Selain hal-hal di atas, keefektifan penggunaan media Teka-Teki Silang (TTS) ditunjukkan oleh data rata-rata nilai kelas eksperimen yaitu 85,87 sedangkan kelas kontrol yaitu 74,8. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol.

Secara umum penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa dalam menyerap materi yang disampaikan. Dengan munculnya berbagai variasi media pembelajaran diharapkan juga dapat mempermudah pengajar dan siswa dalam proses belajar-mengajar.

Media gambar dan media kartu huruf pada penelitian terdahulu hampir serupa dengan Media Teka-Teki Silang (TTS). Media Teka-Teki Silang (TTS) merupakan media pembelajaran yang juga dapat mempermudah pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran terhadap penguasaan kosakata. Perbedaannya kalau pada penggunaan media gambar dan media kartu huruf pada penelitian terdahulu pengajar masih harus mendrill atau melatih pembelajar, berbeda

pada penggunaan media Teka-Teki Silang (TTS) yang akan lebih mempermudah pengajar dalam menyampaikan kosakata yang beragam. Biasanya di setiap pertemuan pengajar akan menyampaikan kosakata baru tanpa pengulangan kosakata lama karena telah dianggap selesai. Dengan media Teka-Teki Silang (TTS), pengajar jadi lebih menghemat waktu dan tenaga, karena dalam satu slide Teka-Teki Silang (TTS) ini, dapat mencakup kosakata baru dan kosakata yang akan diulang, hanya saja pengelompokannya diatur sedemikian rupa.

Sama halnya dengan media gambar dan media kartu huruf pada penelitian terdahulu, kemudahan media Teka-Teki Silang (TTS) bagi pembelajar atau siswa yaitu yang utama siswa memperoleh suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, selain itu juga siswa dapat melatih konsentrasi karena fokus dengan lembar Teka-Teki Silang (TTS) masing-masing, pola mengingat siswa juga akan berkelompok seperti media Teka-Teki Silang (TTS) yang dikelompokkan. Teka-Teki Silang (TTS) yang mengelompokkan kata sesuai dengan kelas kata seperti kata kerja (joshi), kata benda (meishi), kata sifat-i dan kata sifat-na (i-keiyoshi dan na-keiyoshi), keterangan tempat, dan lain sebagainya juga akan mempermudah dan menambah pengetahuan siswa terhadap kelompok kelas kata.

Kelebihan-kelebihan dari penggunaan media Teka-Teki Silang (TTS) ini juga selaras dengan hasil penelitian yang menunjukkan hasil rata-rata nilai tes kosakata lebih meningkat dibandingkan dengan hasil rata-rata nilai tes kosakata dengan menggunakan metode konvensional yang selama ini diterapkan. Dengan demikian, media Teka-Teki Silang (TTS) merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif, menarik, dan menyenangkan dalam meningkatkan penguasaan kosakata.

SIMPULAN

Penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS) berdasarkan hasil data penelitian melalui tes kosakata menunjukkan terbukti lebih efektif dan meningkat dibandingkan disampaikan

melalui metode konvensional. Pembelajaran kosakata melalui media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga lebih menumbuhkan semangat dan motivasi belajar mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Basri, H., Ridla, M.R., Wahed, A. (2014). Strategi Belajar Kosakata Bahasa Inggris (English Vocabulary) Mahasiswa TBI STAIN Pamekasan. Okara: Jurnal Bahasa dan Sastra, Vol. 8 (2), pp. 153-166. DOI: 10.19105/ojbs.v8i2.467
- Dwiaryanti, R. (2014). Learning Vocabulary Through Colourful Puzzle Game. Okara: Jurnal Bahasa dan Sastra, Vol. 8 (1), pp. 137-146. DOI: 10.19105/ojbs.v8i1.460
- Faridah, S. (2015). 100+Nihongo No Kurasuwaado Pazuru. Bandung : Kesaint Blanc.
- Firmansyah, D. B., Rahmawati, R. S., & Tanzil, A. Q. (2018). Instructional Media Development for Teaching Japanese Language. Journal of Education Research and Evaluation, 2(2), 89-98.
- Haristiani, N., Rahmawati, S.R., Sofiani, D., Nandiyanto, A.B.D. 2015. Interactive Media in Learning Japanese Language Vocabulary for Vocational School. Proceeding of International Conference on Innovation in Engineering and Vocational Education (ICIEVE 2015), DOI: 10.2991/icieve-15.2016.56. Tersedia: [online] <https://www.atlantispress.com/proceedings/icieve-15/25851293> (Diakses pada 16 Januari 2020)
- Hayashi, O.N. 1991. Nihonggo Kyouiku Handobukku. Tokyo: Taishukan Shoten.
- Kusuma, W. 2017. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Huruf Jepang pada Pelajaran Bahasa Jepang terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X Sma Negeri 4 Magelang. E-Jurnal Skripsi Teknologi Pendidikan Vol. VI No.7 (2017). Tersedia: [online] journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article/view/8414 (Diakses pada 14 Januari 2020)
- Okuyama, Y. 2007. CALL Vocabulary Learning in Japanese: Does Romaji Help Beginners Learn More Words? CALICO Journal, 24(2), 355-379. Retrieved January 16, 2020, from www.jstor.org/stable/24147916
- Pradhana, D.Y., Latifah, L. 2013. Pengaruh Kosakata Bahasa Inggris, Dasar Komputer dan Akuntansi Terhadap Prestasi Belajar MYOB. Jurnal Dinamika Pendidikan, Vol. 3 (2), pp. 75-84. DOI: 10.15294/dp.v8i2.3363.
- Rusni, C.H. 2016. Pengaruh Media Kotoba Gazou (Gambar Kosakata) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik. Jurnal Hikari Unesa, Vol.4 No. 1 (2016). Tersedia: [online] <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/kejepangan-unesa/article/view/19003> (Diakses pada 14 Januari 2020).
- Sadiman, A.S., dkk. 2002. Media Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sari, I.P. 2017. Pengaruh Media Gambar Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Pada Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Tahun Angkatan 2016. Sarjana thesis, Universitas Brawijaya. Tersedia: [online] repository.ub.ac.id/1171/ (Diakses pada 14 Januari 2020).
- Soepardjo, D. 2012. Linguistik Jepang. Surabaya: Bintang.
- Tarigan, H.G. 2008. Membaca. Bandung: Angkasa.
- Wardani, S.I. 2015. Improving Students' Vocabulary Mastery Using Word Mapping Strategy. Okara: Jurnal Bahasa dan Sastra, Vol. 9(1), pp. 131-140. DOI: 10.19105/ojbs.v9i1.585