



EFEKTIVITAS PERMAINAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG (TTS) TERHADAP PENGUASAAN GOI TINGKAT DASAR PADA SISWA KELAS XI TAHUN MASUK 2018 SMA NEGERI 5 PADANG

Vionaliza Ligenesia Amja¹, Meira Anggia Putri²

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Padang

email: vionalisa3@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kendala siswa dalam memahami *goi*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media Teka-Teki Silang (TTS) efektif dalam pembelajaran *goi* siswa kelas XI IPS SMA Negeri 5 Padang. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis eksperimen semu desain *Posttest Only Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas XI IPS SMA Negeri 5 Padang dengan program peminatan bahasa Jepang sebanyak 95 siswa, dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XI IPS 2 sebanyak 32 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPS 3 sebanyak 32 siswa sebagai kelas eksperimen. Data penelitian diambil dengan menggunakan instrumen tes tertulis berupa objektif. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media Teka-Teki Silang (TTS) efektif dalam pembelajaran *goi* siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 5 Padang signifikan 0,05. Hal tersebut terlihat dari $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,57 < 1,86$).

Kata Kunci : *media Teka-Teki Silang, penguasaan goi*

Abstract

This research is motivated by the difficulties of students in learning goi This study aims to determine the The Effectiveness of Media Crossword Puzzles (CROSSWORD) on learning goi skill students class XI IPS SMA Negeri 5 Padang. This research method is quantitative with kind of quasi experiment design Posttest Only Control Design. The population of this research is the students of class XI IPS SMA Negeri 5 Padang with cross-language specialization in Japan as many as 95 students, and the sample is 32 students of class XI IPS 2 as control class and 32 students of class XI IPS 3 as experiment class. The research data was taken using the writing test instrument. The result of the research shows that The Effectiveness of Media Crossword Puzzles

¹Japanese Language Education of FBS Universitas Negeri Padang graduated on September 2019

²Lecturer of Japanese Language Education of FBS Universitas Negeri Padang



(CROSSWORD) on learning goi skill students class XI IPS 3 SMA Negeri 5 Padang at significant level 0,05. It can be seen from $t_{count} < t_{table}$ ($1,57 < 1,86$).

Keywords: *Media Crossword Puzzles (CROSSWORD), learning goi*

PENDAHULUAN

Alat komunikasi dalam kehidupan manusia sehari-hari adalah bahasa. Bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan bahasa seseorang bisa menyampaikan maksud ataupun tujuan dalam kehidupan sehari-hari. Maksud dan tujuan dari pembicara dapat dipahami oleh lawan bicara melalui bahasa yang diungkapkan. Sutedi (2003:2) mengatakan bahwa bahasa adalah alat untuk menyampaikan ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada orang lain. Begitu beragam bahasa di dunia yang kaya akan makna dan menarik untuk dibahas, salah satunya yaitu bahasa Jepang.

Bahasa Jepang adalah bahasa yang digunakan oleh bangsa Jepang untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Untuk dapat berkomunikasi di dalam bahasa Jepang, dibutuhkan penguasaan kosakata yang baik. Tarigan (2011: 2) menyebutkan bahwa penguasaan kosakata yang baik itu dapat menentukan kualitas seseorang dalam berbahasa. Kosakata dalam bahasa Jepang disebut 語彙(goi). Goi adalah kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau dengan bidang tertentu dalam bahasa itu (Dahidi dan Sudjianto, 2004: 98). Pada pembelajaran bahasa Jepang, goi digolongkan menjadi beberapa kelompok, di antaranya adalah dooshi (verba), i-keiyooshi (ajektiva-i), na-keiyooshi (ajektiva-na), meishi (nomina), rentaisi (prenomina), fukushi (adverbia), kandooshi (interjeksi), setsuzokushi (konjungsi), jodooshi (verba bantu) dan joshi (partikel).

Dalam kamus bahasa Jepang-Indonesia Kenji Matsuura, goi memiliki arti perbendaharaan kata dan daftar kosakata. Goi merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dalam bahasa Jepang. Goi secara umum dianggap merupakan bagian penting, baik dari proses pembelajaran suatu bahasa maupun pengembangan kemampuan bahasa yang sudah dikuasai. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, semakin besar pula kemungkinan terampil dalam berbahasa (Tarigan,2011:2).

Berdasarkan observasi selama menjalani Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) pada pembelajaran bahasa Jepang di SMAN 5 Padang, proses pembelajaran Goi lebih mengarah pada pemahaman siswa terhadap arti penggunaan media gambar yang diberikan. Dalam pelaksanaannya siswa diminta untuk menentukan arti kosakata dari pemahaman mereka terhadap gambar yang

diberikan oleh guru. Teknik ini menjadikan siswa kurang menguasai kosakata karena guru tidak menjelaskan arti dan makna dari kosakata yang diberikan tersebut. Pemahaman mereka mengenai gambar yang diberikan oleh guru terkadang berbeda dengan yang seharusnya. Dimana pada materi mengenai pembelajaran Goi tentang kata sifat, misalnya きびしい(kibishii) yang memiliki arti tegas. Sebagian siswa mengatakan bahwa gambar tersebut tidak memiliki arti tegas, melainkan cantik. Namun ada beberapa siswa beranggapan bahwa kosakata dari きびしい (kibishii) itu adalah pemarah. Beragam pemahaman yang berbeda menyebabkan siswa kurang menguasai kosakata bahasa Jepang dengan pemahaman gambar yang telah diberikan oleh guru.

Kurangnya penguasaan kosakata oleh siswa menyebabkan sebagian dari mereka berada di bawah rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM yang ditetapkan oleh SMAN 5 Padang pada pembelajaran bahasa Jepang adalah 75. Hal tersebut dikarenakan siswa kurang mengulangi materi kosakata yang telah diberikan, mengakibatkan pemahaman arti dan makna kosakata menjadi minim.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan media pembelajaran yang bisa mengajak menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran kosakata, sehingga tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien dapat tercapai. Salah satu media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran goi (kosakata) bahasa Jepang dan mampu mengajak siswa berperan aktif dalam pembelajaran adalah Teka-Teki Silang (TTS).

Medikawati (2012:77) berpendapat bahwa “mengisi teka-teki silang dalam pembelajaran bahasa dengan memilih topik tertentu akan menambah kosa kata dalam berbagai tema yang berbeda, misalnya rumah, tubuh kita, baju atau makanan”. Teka-Teki Silang (TTS) dalam bahasa Indonesia merupakan permainan yang mengharuskan pemainnya mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang telah diberikan. Biasanya petunjuk dibagi dalam kategori “menurun” dan “mendatar” tergantung kata yang akan diisi.

Permainan TTS akan menuntut pemainnya untuk berpikir dan berkonsentrasi pada saat yang sama. Apabila beberapa pertanyaan telah terjawab, maka akan mempermudah pemainnya untuk mengisi pertanyaan-pertanyaan yang lain. Hal tersebut karena huruf dalam sebuah kata pada permainan TTS memiliki keterkaitan dengan huruf yang lainnya. Terkadang, terdapat kendala saat bermain TTS, dimana pemain sudah menemukan kata atau jawaban, namun tidak pas dengan jumlah kotak yang telah disediakan dan hubungan antara huruf yang telah terjawab. Kendala tersebut dapat mengundang rasa penasaran pemain TTS, rasa

penasaran tersebut akan memotivasi pemainnya untuk mencari kosakata-kosakata lain yang sesuai, tidak hanya sesuai dengan jawabannya tetapi juga sesuai dengan kotak yang telah disediakan.

Cahyo (2011:64) menyatakan bahwa permainan teka-teki silang lebih mengandalkan kemampuan otak kiri dalam mengingat dan mencari kosakata, serta kemampuan mencocokkan kata dengan jumlah kotak yang telah disediakan. Sehingga dalam penerapannya pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang, media teka-teki silang diharapkan dapat memberikan efek rasa penasaran hingga memotivasi siswa untuk memperkaya kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat penelitian mengenai permainan Teka Teki Silang (TTS) yang telah dilakukan oleh Sholihah (2015) dengan judul “Penggunaan Media Teka-Teki Silang untuk meningkatkan Kosakata bahasa Arab Siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama (MINU) Maudlu’ul Ulum Pandean Malang”. Penelitian tersebut menggunakan permainan Teka-Teki Silang (TTS) sebagai teknik pembelajaran dan hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa permainan Teka-Teki Silang (TTS) efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab.

Dengan dilatarbelakangi penelitian terdahulu, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang serupa, yaitu teknik permainan Teka Teki Silang (TTS), siswa tidak hanya dituntut untuk mengingat kosakata dalam bahasa Jepang, tetapi juga dapat mengartikannya dalam bahasa Indonesia. Dengan menggunakan teknik permainan Teka Teki Silang (TTS), siswa diharapkan mampu mengerti arti dari kosakata dan menguasai kosakata dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk meneliti tentang proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media TTS dengan judul penelitian “Efektivitas Permainan Media Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Penguasaan GOI Tingkat Dasar Siswa Kelas XI Tahun Masuk 2018 SMA Negeri 5 Padang ”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 5 Padang yang terdaftar pada Juli-Desember tahun ajaran 2018/2019 sebanyak 96 orang). Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* atau sampel bertujuan. Teknik *purposive sampling* ini biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan, misalnya alasan keterbatasan waktu, tenaga, dan dana sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh (Arikunto, 2016:183). Sampel yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 64 orang siswa yang berasal dari kelas XI IPS 2 dan XI IPS 3 dengan pembagian 32 orang kelas eksperimen dan 32 orang kelas kontrol.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yang pertama variabel bebas yaitu penguasaan *goi* dengan menggunakan metode Teka-teki Silang (TTS). Kedua, variabel terikat yaitu penguasaan *goi*. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif karena data yang diperoleh dalam bentuk angka-angka. Data tersebut sebagai berikut. (1) skor hasil penguasaan *goi* dengan menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS), dan (2) skor hasil penguasaan *goi* tanpa menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS). Instrumen dalam penelitian ini adalah tes digunakan untuk mengumpulkan data penguasaan *goi* siswa kelas XI SMA Negeri 5 Padang sesuai dengan indikator yang dinilai. Tes dalam penelitian ini berbentuk tes objektif berbentuk pilihan ganda yang dilakukan setelah siswa diberikan perlakuan. Untuk validitas instrument, peneliti menggunakan validitas instrumen berupa data diskrit (data obyektif) yang dihitung dengan korelasi point biserial. Penelitian ini menggunakan pengujian realibilitas jenis internal consistency. Reabilitas adalah kepercayaan, ketetapan atau ketetandalan. Sebuah tes dikatakan memiliki tingkat keterandalan yang tinggi kalau tes tersebut hasilnya sama apabila diujikan lebih dari satu kali pada testi yang sama.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut. Pertama, pada siswa kelompok eksperimen diberikan tes setelah dilakukan pembelajaran *goi* dengan menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS). Kedua, pada kelas kontrol siswa diberikan tes setelah dilakukan pembelajaran *goi* tanpa menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS). Secara umum penelitian ini diadakan dalam bentuk program lintas minat bahasa Jepang. Siswa diberikan fasilitas berupa modul pembelajaran buku Nihongo Kirakira Bab 1-8, dan Bab 14-16, snack, dan lainnya untuk menunjang keberhasilan pada tahap pelaksanaan *treatment*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini adalah hasil yang diperoleh dari tes penguasaan *goi* pada siswa kelas sampel. Soal tes berupa objektif pilihan ganda sebanyak 30 butir. Setelah dilaksanakan tes diperoleh data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes penguasaan *goi* diikuti oleh 32 orang siswa kelas eksperimen dan 32 orang siswa kelas kontrol. Tes pada kedua kelas sampel ini setelah dilakukan penyekoran, penilaian, selanjutnya dilakukan perhitungan rata-rata, dan simpangan baku masing-masing.

Berdasarkan hasil penelitian, untuk indikator Indikator 1 diperoleh rata-rata hitung penguasaan *Goi* pada siswa kelas XI SMA Negeri 5 Padang tanpa menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS) pada kelas kontrol untuk indikator 1 sebesar 84,06 pada kualifikasi 'baik'. Selanjutnya, perolehan rata-rata hitung penguasaan *goi* pada siswa kelas XI SMA Negeri 5 Padang dengan menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS) pada kelas eksperimen sebesar 84,375 juga pada kualifikasi 'baik'. Untuk indikator 2 diperoleh rata-rata hitung penguasaan *Goi* pada siswa kelas XI SMA Negeri 5 Padang tanpa menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS) pada kelas kontrol untuk indikator 2 sebesar 78,75 berada pada kualifikasi 'baik'. Perolehan rata-rata hitung penguasaan *goi* pada siswa kelas XI

SMA Negeri 5 Padang dengan menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS) pada kelas eksperimen sebesar 84,375 juga berada pada kualifikasi ‘baik’. Untuk indikator 3 diperoleh rata-rata hitung penguasaan *Goi* pada siswa kelas XI SMA Negeri 5 Padang tanpa menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS) pada kelas eksperimen untuk indikator 3 sebesar 70,93 berada pada kualifikasi ‘lebih dari cukup’. Perolehan rata-rata hitung penguasaan *goi* pada siswa kelas XI SMA Negeri 5 Padang dengan menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS) pada kelas eksperimen sebesar 73,75 berada pada kualifikasi ‘lebih dari cukup’.

Berdasarkan hasil uji-t, berarti penguasaan *goi* pada siswa kelas XI SMA Negeri 5 Padang dengan menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS) lebih baik dari pada sebelum menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS). Jika dilihat dari t_{hitung} dengan t_{tabel} taraf signifikan 95% adalah 1,70 dengan derajat kebebasan $dk = n_1 + n_2 - 2$. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,83 > 1,70$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima karena $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan kata lain, penggunaan media Teka-Teki Silang (TTS) efektif secara signifikan terhadap penguasaan *goi* oleh siswa kelas XI SMA Negeri 5 Padang.

Berdasarkan hasil pengamatan saat proses pembelajaran, penggunaan media Teka-Teki Silang (TTS) efektif dalam menciptakan ‘iklim’ pembelajaran dan membuat siswa mudah dalam memahami materi pelajaran dibanding penerapan model tanya jawab oleh siswa kelas XI SMA Negeri 5 Padang. Hal ini disebabkan dalam pembelajaran *goi* yang menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS), kebanyakan siswa lebih menarik ketimbang pembelajaran *goi* dengan metode tanya jawab.

Namun, pengamatan peneliti dalam penggunaan media Teka-Teki Silang (TTS) juga mampu membuat siswa aktif secara keseluruhan. Hal ini terbukti sebagaimana Cahyo (2011:64) menyatakan bahwa permainan teka-teki silang lebih mengandalkan kemampuan otak kiri dalam mengingat dan mencari kosakata, serta kemampuan mencocokkan kata dengan jumlah kotak yang telah disediakan. Dengan demikian, terbukti berdasarkan hasil pengamatan dalam kelas dengan menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS) suasana pembelajaran lebih ‘aktif’, siswa juga aktif secara keseluruhan dan dapat dengan baik untuk peningkatan penguasaan *goi*.

Setelah dilaksanakan penelitian, penulis menemukan temuan keterbatasan pada rancangan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam kelas eksperimen maupun kelas kontrol. *Pertama*, Waktu pelaksanaan *treatment*, sesuai yang direncanakan bahwa *treatment* dilaksanakan 3 kali pertemuan. Namun peneliti mengetahui bahwasannya pembelajaran di sekolah tinggal hitungan dua minggu. Mengetahui hal tersebut *treatment* hanya bisa dilaksanakan 2 kali pertemuan. Mengingat 1 kali pertemuan untuk *post-test*. *Kedua*, kondisi siswa yang susah diatur dan diajak untuk belajar.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan tiga hal berikut. Pertama, *Goi* tingkat dasar pada siswa kelas XI SMA Negeri 5 Padang dengan menggunakan

media Teka-Teki Silang (TTS) berada pada kualifikasi “baik” dengan nilai rata-rata 81,12, dan tanpa menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS) juga berada pada kualifikasi “baik” dengan nilai rata-rata 77,93. Berdasarkan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan pada SMA Negeri 5 Padang, yaitu 75. Persentase siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dari kelas eksperimen dengan menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS) yaitu 84,3% dan di bawah KKM sebanyak 15,7%. Sedangkan, persentase siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dari kelas kontrol tanpa menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS) yaitu 65,6% dan di bawah KKM sebanyak 34,4%.

Kedua, media Teka-Teki Silang (TTS) efektif secara signifikan terhadap penguasaan goi pada siswa kelas XI SMA Negeri 5 Padang karena dengan menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS) siswa lebih bersemangat dalam belajar dan mampu menguasai goi tingkat dasar. Jadi, disimpulkan bahwa penguasaan goi siswa kelas XI SMA Negeri 5 Padang dengan menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS) lebih baik dari pada tanpa menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS) dan juga terbukti bahwa berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan goi siswa kelas XI SMA Negeri 5 Padang.

2. Saran

Adapun saran dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi tenaga pengajar. media Teka-Teki Silang (TTS) bisa dijadikan salah satu variasi dalam pembelajaran goi untuk mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar. Kedua, media Teka-Teki Silang (TTS) juga bisa dijadikan sebagai acuan dalam perbaikan teknis pembelajaran goi tingkat dasar.
2. Bagi peneliti lain, diharapkan bisa melakukan penelitian lanjutan dengan meminimalisir hambatan yang telah dipaparkan dalam penelitian ini dan juga diharapkan dapat melakukan penelitian tentang media Teka-Teki Silang (TTS) yang diterapkan pada konsep yang lain atau mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Creswell, John. 2015. *Riset Pendidikan: Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Riset Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Medikawati, Julie. 2012. *Membuat Anak Gemar dan Pintar Bahasa Asing*. Jakarta: Visimedia.

- Mujib dan Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Poerwadarminta, W.J.S. 2006. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sadiman, Arief S. 1990. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Sholihah, Hanifah Nur, 2015. *Penggunaan Media Teka-Teki Silang untuk meningkatkan Kosakata bahasa Arab Siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama (MINU) Maudlu'ul Ulum Pandean Malang*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Soedjito. 1992. *Kosa Kata Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Sutedi, Dedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Zaini, Hisyam . 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani.