



PENGARUH STRATEGI KERJA KELOMPOK BERBANTUAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA JEPANG SMAN 1 NUSA PENIDA

Ni Wayan At Pramita Dewi¹, Putu Dewi Merlyna Yuda Pramesti², Yeni³

¹(Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha, jl. A.Yani No.67, Banyuasri, Kec. Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali 81117).

²(Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha, jl. A.Yani No.67, Banyuasri, Kec. Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali 81117).

³(Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha, jl. A.Yani No.67, Banyuasri, Kec. Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali 81117).

Email Penulis: pramitadewi0608@gmail.com

Sejarah Artikel

Submit : 2022-12-22

Diterima : 2023-07-06

Diterbitkan : 2023-07-06

Abstrak

The purpose of this research was to examine the impact of implementing the media-assisted group work strategy of Crossword Puzzle on the Japanese language skills and motivation of eleventh-grade students at SMAN 1 Nusa Penida. Quantitative methods, namely a Quasi Experimental Design, were used in this investigation. There were 198 11th graders from SMAN 1 Nusa Penida chosen at random. There were a total of 60 pupils involved: 30 from Class XI IBB 1 (the experimental group) and 30 from Class XI IBB 2 (the control group). Multiple types of examinations and questionnaires were used to compile the data. The results showed that the crossword puzzle media-assisted group work technique produced better outcomes in the experimental class than the control class in terms of Japanese language ability and motivation. Independent Sample T-Sig. Test's (2-Tailed) posttest result of 0.000 0.05 supports this. According to the results, 93.6% of Crossword Puzzle users agreed, agreed somewhat, were satisfied, or liked the medium. So, it stands to reason that including Crossword Puzzles into class projects as a kind of collaborative learning would be beneficial for students attempting to master Japanese and maintain their interest in the language.

Keywords:

*Influence, Crossword Puzzle,
Japanese language skills*

PENDAHULUAN

Manusia, sebagai makhluk sosial, membutuhkan penggunaan bahasa secara terus menerus dan konstan untuk berkomunikasi.. Begitu juga dalam dunia pendidikan, bahasa memiliki peranan penting untuk dapat menyampaikan informasi

dan komunikasi antara guru dengan peserta didik (Cahyo, 2011). Tanpa menggunakan bahasa, maka pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar. Agar dapat berkomunikasi dengan baik, maka di sekolah diberikan pembelajaran bahasa, baik itu bahasa nasional, daerah maupun bahasa asing. Untuk dapat memasuki dunia internasional, kita wajib memahami bahasa asing, seperti halnya bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional. Tidak hanya bahasa Inggris, di sekolah pula diajarkan bahasa asing yang lain, yaitu bahasa Jepang

Dalam mempelajari bahasa, Membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan adalah empat keterampilan penting (Febrianti, Eka, & Mayarni, 2022). Kemampuan ini dibuat dengan tujuan agar dapat terampil berbahasa dan dapat berkomunikasi dengan baik (Njoroge, 2013). Dalam pengajaran bahasa asing, khususnya pengajaran bahasa Jepang, siswa jugadituntut untuk menguasai keempat keterampilan berbahasa tersebut (Ratnah, 2017).

Selanjutnya penuturan dari instruktur atau guru bahasa Jepang SMAN 1 Nusa Penida menginformasikan penelitian eksplorasi ini pada tanggal 20 Juni 2021, diketahui bahwa pembelajaran bahasa Jepang di SMAN 1 Nusa Penida belum berjalan dengan maksimal. Hal tersebut dikarenakan cara mengajar yang menggunakan ceramah, serta media yang dipakai masih konvensional yaitu hanya menggunakan buku Nihongo Kira Kira sebagai pedoman utama dalam pembelajaran (Raharji, 2013). Dikarenakan media pembelajaran yang masih konvensional, hal tersebut menyebabkan tidak semua siswa menguasai materi dengan baik dan sebagian banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang. Pembelajaran bagi siswa pun belum berjalan dengan maksimal karena siswa cenderung lebih memerhatikan dan mendengarkan penjelasan guru dan membaca bukunya saja.

Hal ini ditunjukkan dengan hasil UTS Bahasa Jepang di Kelas 11 dan 12. Berdasarkan temuan tersebut, masih banyak mahasiswa yang memiliki IPK di bawah KKM yang ditentukan. Sebagai perbandingan, terdapat 12 siswa yang memiliki nilai rata-rata di bawah KKM di kelas XI IBB 1 (69,4), sedangkan kelas XI IBB 1 memiliki 15 siswa dengan nilai di bawah KKM (71,3). Hasil UTS menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam berbahasa Jepang masih rendah. Itulah mengapa penting untuk menemukan metode pengajaran yang meningkatkan minat dan kecakapan pembelajar bahasa Jepang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, supaya bisa memberikan peningkatan kemampuan dan motivasi siswa dalam bahasa Jepang diperlukan sebuah strategi dan media yang mendukung berlangsungnya proses pembelajaran (Ratnah, 2017). Karena strategi adalah cara yang dilakukan untuk mempermudah mencapai sasaran yang diinginkan (Trianto, 2007). Dalam hal ini, media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam menyederhanakan informasi sehingga dapat dipahami dengan baik oleh siswa, sebab alat ini juga mampu menarik minat belajar siswa (Sadiman, dkk, 2014). Pernyataan ahli menunjukkan pentingnya menggunakan taktik dan alat pendidikan yang paling efektif untuk mencapai tujuan tersebut.

Berikut adalah metode dan beberapa sumber belajar bahasa Jepang, yaitu dengan menggunakan strategi kerja kelompok dengan berbantuan media *Crossword Puzzle* (Harahap, 2020). Dalam strategi kerja kelompok lebih

memfokuskan pada proses belajar bersama dengan kelompok yang diberikan. Proses belajar Secara berkelompok akan membantu siswa memecahkan masalah terkait materi yang diberikan. Strategi kerja kelompok ini dapat didukung dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*. Menurut Said & Budimanjaya (2015), *Crossword Puzzle* adalah suatu permainan yang terdiri dari pertanyaan yang berjenis mendatar dan menurun. Media ini dapat mendorong siswa untuk mengetahui dan mengingat kosakata yang dipelajari. Sehingga, menuntut siswa untuk mengetahui banyak informasi dan pengetahuan guna meningkatkan kemampuan bahasa Jepang.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan paradigma *Collaborative Teamwork Learning* (CTL) melalui *Crossword Puzzle* dapat menghasilkan efek positif yang dilakukan oleh Harahap (2020). Kelebihan dari penelitian ini adalah keberhasilan menggunakan media tersebut selama pembelajaran yang dapat mengajarkan siswa untuk berkolaborasi demi menemukan solusi. Rata-rata akhir yang diperoleh dari *posttest* yaitu sebesar 80, sehingga penelitian ini dapat memberikan pengaruh yang cukup besar pada kemajuan siswa dalam studi sosial pada akhir kelas IV .

Dengan demikian, maka peneliti bermaksud untuk melakukan wawancara “Pengaruh Strategi Kerja Kelompok Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Kemampuan Bahasa Jepang Siswa SMAN 1 Nusa Penida”.

Tujuan melakukan penelitian ini yaitu dapat mengetahui pengaruh strategi kerja kelompok berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap kemampuan belajar bahasa Jepang pada siswa kelas XI SMAN 1 Nusa Penida. Selain itu untuk bisa mengetahui bagaimana respon siswa setelah diberikan media *Crossword Puzzle*.

METODE PENELITIAN

Metode kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Pendekatan pilihan adalah Quasi Experimental Design. Studi kuasi-eksperimental ini bertujuan untuk mengevaluasi peningkatan kinerja kelompok perlakuan dalam hubungannya dengan kelompok kontrol (Ig. Dodiet, 2021). Dalam "eksperimen semu" ini, Desain Grup Kontrol yang Tidak Ekuivalen digunakan.

Populasi terdiri dari orang-orang yang aktif mengambil bagian dalam penyelidikan ilmiah. Sebanyak 198 siswa SMA dari SMAN 1 Nusa Penida disurvei. Terlepas dari kenyataan bahwa sampel hanya merupakan representasi kecil dari keseluruhan populasi. Data dari 60 siswa digunakan dalam analisis ini; 30 orang dari kelas XI IBB 1 (kelompok eksperimen) dan 30 orang dari kelas XI IBB 2 (kelompok kontrol) (kelompok kontrol). Para peneliti dalam studi ini menggunakan teknik yang disebut "purposeful sampling", yang didasarkan pada hipotesis bahwa memilih partisipan penelitian dengan cara yang dapat dibenarkan oleh metode ilmiah adalah pendekatan yang paling efektif untuk mencapai tujuan studi. Oleh karena itu, temuan penelitian (Sutedi, 2009).

Berbagai metode termasuk survei, kuesioner, tes, dan wawancara langsung digunakan untuk mengumpulkan data yang ditampilkan di sini. Sebagai alternatif, informasi dikumpulkan melalui pemeriksaan dan survei. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan 25 lembar soal pilihan ganda. Kedua kontrol dan kelompok eksperimen

dipertanyakan. Survei ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari siswa yang pernah berinteraksi dengan media terkait Teka-Teki Silang. Ada 10 kategori berbeda untuk pertanyaan skala Likert. Untuk mengukur bagaimana perasaan dan pemikiran orang tentang situasi sosial, kita dapat menggunakan skala Likert (Sugiyono, 2013: 93). Pada Skala Likert, Anda dapat memberikan persetujuan yang kuat (SS), setuju (S), tidak yakin (RG), atau tidak setuju (TS), atau sangat tidak setuju (SD) dengan pernyataan (STS).

Penelitian ini mencakup variabel independen dan dependen. Variabel dependen adalah apa yang diuji oleh eksperimen, sedangkan variabel independen adalah sesuatu yang lain sama sekali (Sugiyono, 2013). Teka-teki silang sebagai salah satu bentuk kerjasama tim yang ditingkatkan media menjadi variabel bebas dalam penelitian ini. Sebaliknya variabel independen tidak menyebabkan perubahan apapun pada variabel dependen (Sugiyono, 2013). Tingkat minat belajar sendiri dan kefasihan bahasa Jepang diukur sebagai faktor independen.

Alat uji peneliti meliputi analisis butir, uji validitas, dan uji reliabilitas. Kami memeriksa daya pembeda item dan tingkat kesulitannya. Karena pertanyaan dalam rentang ini berhasil menantang dan masuk akal, mereka mewakili sweet spot pada skala kesulitan tes. Dari 45 pertanyaan yang diajukan, 20 responden menyatakan 4 mudah, 30 agak sulit, dan 6 sangat sulit. Produk yang sangat terdiferensiasi dengan rapi masuk ke dalam keranjang berbeda yang dapat digunakan untuk memilah kerabat mereka secara konsisten. Setelah memberikan 45 jenis pertanyaan pilihan ganda yang berbeda kepada 20 peserta, kami menemukan bahwa hanya 10 yang tidak memenuhi standar kami, 4 sesuai, 17 cukup, dan 9 sangat baik. Dua puluh lima pertanyaan dipilih untuk penelitian ini, yang semuanya dinilai agak menantang sekaligus memiliki potensi pembeda yang kuat. Anda dapat mengabaikan pertanyaan apa pun yang tidak termasuk dalam pedoman ini.

Peneliti dapat menentukan apakah kuesioner yang mereka gunakan untuk mengumpulkan data dapat diandalkan dengan melakukan uji validitas (Haudi, 2021). Sebagai alat verifikasi, teknik korelasi Pearson Product Moment diterapkan dalam penelitian ini. Ditentukan bahwa semua 25 pertanyaan pilihan ganda dapat dianggap asli, sehingga semuanya dimasukkan dalam kumpulan terakhir. Keandalan kuesioner dibangun melalui penyampaiannya yang berulang-ulang. Dalam penelitian ini, kami menggunakan rumus KR-20 dan KR-21 yang dikembangkan oleh Kuder Richardson untuk menganalisis ketergantungan. Kami melakukan ini dengan menilai seberapa baik setiap sub-pertanyaan ditangani. Sebuah studi reliabilitas menyeluruh dilakukan pada ujian pilihan ganda 25 pertanyaan, dan temuannya sangat bagus.

Tahap selanjutnya adalah menganalisis data yang dikumpulkan dari survei dan pengujian. Dengan menggunakan analisis data, pertanyaan penuntun penelitian dapat terjawab. IBM SPSS Statistics versi 26 kemudian akan digunakan untuk memeriksa hasil penilaian. Dalam analisis ini, kami menguji tidak hanya hipotesis kami tetapi juga asumsi yang mendasari kami. Sejumlah tes statistik, termasuk untuk homogenitas dan normalitas, dapat digunakan untuk memeriksa validitas praduga ini. Setelah itu, dilakukan uji normalitas untuk melihat distribusi data. Distribusi normal dijamin dan signifikansi statistik ditentukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dalam penelitian ini. Pemeriksaan

dilakukan untuk memastikan bahwa kedua sampel mewakili keseluruhan. Di sini, homogenitas ditentukan dengan menggunakan uji Levene.

Hipotesis ini diuji dengan menggunakan uji-t pada sampel dependen dan independen. Peneliti menggunakan Paired Samples T-test untuk menentukan ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dalam peningkatan kompetensi bahasa Jepang kedua kelompok setelah intervensi (Ig. Dodiet, 2021). Peneliti menguji ada tidaknya perbedaan kemampuan bahasa Jepang yang signifikan secara statistik antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang memanfaatkan media konvensional dan teka-teki silang menggunakan Independent Sample T-Test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan Penelitian

Data dari pre-test dan post-test berasal dari kedua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kontrol. Sebelum memulai perawatan, siswa melakukan "pretest", dan sekali lagi setelah mereka menyelesaikannya, mereka melakukan "posttest". Dua tes dilakukan untuk memastikan bahwa tidak ada perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan. Kelompok kontrol membaca buku sementara kelompok eksperimen mengerjakan Crossword Puzzles. Informasi ini dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics versi 26.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Data *Pretest*

No.	Hasil Perhitungan	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	N	30	30
2	Range	32	32
3	Minimum	48	44
4	Maximum	80	76
5	Mean	66.00	64.40
6	Std. Deviation	7.843	7.885
7	Variance	61.517	62.179

Berdasarkan data pada tabel 1, terdapat total 30 partisipan baik dalam Sebuah kelompok kontrol juga dimasukkan dalam penelitian ini. Kedua kelompok memiliki rentang nilai yang sama (32). Kelompok eksperimen rata-rata 44 poin, sedangkan kelompok kontrol rata-rata 48 poin. Terdapat perbedaan dalam nilai maksimum sebab kelompok eksperimen hanya mencapai 76 sedangkan kelompok kontrol mampu mencapai 80. Rata-rata atau median kelompok kontrol adalah ditetapkan pukul 60.00, sedangkan kelompok eksperimen ditetapkan pukul 64.40. Membandingkan kelompok kontrol 7.843 dengan standar deviasi kelompok eksperimen 7.885, kelompok kontrol memiliki angka yang lebih rendah. Varians yang dihasilkan untuk kelompok kontrol adalah 61,517, sedangkan untuk kelompok eksperimen adalah 62,179.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Data *Posttest*

No.	Hasil Perhitungan	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	N	30	30
2	Range	24	24
3	Minimum	68	76
4	Maximum	92	100
5	Mean	79.73	90.13
6	Std. Deviation	5.650	6.538
7	Variance	31.926	42.740

Tabel 2 menampilkan ukuran sampel, N, yang menunjukkan bahwa ada 30 orang di masing-masing dua kelompok. Jumlah maksimum peserta di kelompok kontrol dan eksperimen adalah 24. Jika dibandingkan dengan kelompok eksperimen, skor terendah di grup kontrol adalah 68, sedangkan skor tertinggi adalah 76. Karena 100 adalah skor maksimum yang mungkin di grup eksperimen, skor tertinggi pada kelompok kontrol adalah 92. Rata-rata rata-rata kelompok tes adalah 90,13 sedangkan rata-rata kelompok kontrol adalah 79,73. Pada kelompok kontrol standar deviasi sebesar 5,550, sedangkan pada kelompok perlakuan sebesar 6,538. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki varian sebesar 42.740, sedangkan kelompok kontrol memiliki varian sebesar 31.926.

Untuk menentukan benar atau tidaknya hipotesis, seorang peneliti harus terlebih dahulu mengumpulkan data dari kelompok eksperimen dan kontrol, seperti skor pre dan post test. Hipotesis diuji dengan menggunakan uji homogenitas dan normalitas. Sedangkan nilai kelompok kontrol pada uji normalitas pretest $0,179 > 0,05$, nilai kelompok eksperimen $0,063 > 0,05$. Menurut temuan ini, kedua koleksi mengikuti distribusi normal. Menurut uji normalitas post-test, ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelas eksperimen dan kelompok kontrol ($p < 0,05$). Dengan kata lain, data menunjukkan bahwa kedua kelompok mengikuti distribusi normal.

Uji statistik Levene menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki skor pra-tes yang sama, dan uji homogenitas mengkonfirmasi temuan ini dengan nilai signifikansi $0,949 > 0,05$. Uji statistik Levene menunjukkan bahwa skor posttest kedua kelas sebanding, dengan nilai signifikansi $0,280 > 0,05$, menunjukkan bahwa uji homogenitas posttest berhasil.

Hipotesis penelitian akan diuji dengan menggunakan Independent Sample T-Test dan Paired Sample T-Test.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample T-Test Kelas Kontrol

No.	Hasil Perhitungan	Pretest-Posttest
1	Mean	-13.733
2	Std.Deviation	5.527
3	Std.Error Mean	1.009
4	Lower	-15.797
5	Upper	-11.670
6	T	-13.610
7	Df	29
8	Sig. (2-tailed)	.000

Untuk memastikannya, tabel 3 dapat memverifikasi kebenarannya karena nilai Sig.(2-tailed) adalah 0,000. H0 diterima dan H1 ditolak pada taraf signifikansi Sig. (2 ekor) $> 0,05$, menunjukkan bahwa paparan kelompok kontrol terhadap media tradisional tidak memiliki pengaruh yang berarti terhadap motivasi atau kapasitas mereka untuk belajar bahasa Jepang. Sebagai alternatif, jika tingkat signifikansi ditetapkan 0,05, maka hipotesis (H1) diterima dan hipotesis (H0) ditolak (2-tailed). ini akan menunjukkan bahwa menyediakan kelompok kontrol dengan media standar secara signifikan meningkatkan motivasi dan kemampuan mereka dalam bahasa Jepang.

Keputusan tersebut menunjukkan bahwa H1 disetujui dan H0 ditolak, yang berarti bahwa kelompok kontrol mengalami peningkatan motivasi dan kompetensi bahasa Jepang yang signifikan setelah menerima media tradisional, rata-rata sebesar 13,73 poin persentase.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T-Test Kelas Eksperimen

No.	Hasil Perhitungan	Pretest-Posttest
1	Mean	-25.733
2	Std.Deviation	4.891
3	Std.Error Mean	.893
4	Lower	-27.560
5	Upper	-23.907
6	T	-28.815
7	Df	29
8	Sig. (2-tailed)	.000

0,000 adalah nilai dari Sig.(2-tailed), seperti pada Tabel 4. Menurut teori keputusan, jika nilai Sig. (2 ekor) $> 0,05$, maka H0 diterima dan H1 ditolak, yang menunjukkan bahwa tidak ada peningkatan yang berarti pada motivasi dan kemampuan bahasa Jepang pada kelas eksperimen setelah terpajan media Crossword Puzzle. Jika Sig. (2 tailed) kurang, dengan demikian H1 diterima, sedangkan H0 ditolak, menunjukkan bahwa kelas eksperimen menunjukkan peningkatan motivasi dan kompetensi bahasa Jepang yang signifikan secara statistik setelah dipaparkan media Crossword Puzzle.

Oleh karena itu, karena nilai Sig.(2-tailed) adalah 0,000 $< 0,05$, maka H1 diterima dan H0 ditolak; Pemberian Crosswprd Puzzle media pada kelas eksperimen menghasilkan peningkatan kemampuan bahasa Jepang yang signifikan secara statistik, dengan rata-rata peningkatan sebesar 25,73.

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sample T-Test Posttest

No.	Hasil Perhitungan	Posttest
-----	-------------------	----------

1	F	1.188
2	Sig.	.280
3	T	6.592
4	Df	58
5	Sig. (2-tailed)	.000
6	Mean Difference	10.400
7	Std. Error Difference	1.578
8	Lower	7.242
9	Upper	13.558

Tabel 5 menampilkan hasil Independent Sample T-Test yang dilakukan pada data post-test, yang konsisten dengan hipotesis nol (Sig.(2-tailed) = 0,000). Tidak ada perbedaan rata-rata yang signifikan secara statistik jika Sig.(2-tailed) lebih dari 0,05; jika tidak, ada perbedaan. H1 dan H0 bervariasi secara statistik, seperti yang ditunjukkan oleh Sig. (2-tailed) nilai 0,000 0,05. Akibatnya, dibandingkan dengan kelompok kontrol, siswa dalam kondisi kerja kelompok berbantuan media Crossword Puzzle melaporkan tingkat motivasi dan kecakapan bahasa Jepang yang jauh lebih tinggi.

Analisis tanggapan kuesioner siswa mengungkapkan bahwa, ketika ditanya apakah menggunakan Crossword Puzzle media membantu mereka dalam belajar bahasa Jepang, sebagian besar responden memberikan tanggapan positif. Secara keseluruhan, 93,6 persen siswa memilih "Sangat Setuju", "Puas", atau "Suka".

Pembahasan

Berdasarkan rangkuman data pretest, nilai rata-rata kelompok kontrol adalah 66,40, sedangkan nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah 64,40. Diketahui dengan baik bahwa ada kumpulan subjek yang lebih besar yang tersedia tepat sebelum terapi dimulai. Rata-rata pada kedua kelompok cukup mirip, meskipun kelompok kontrol memiliki rata-rata yang lebih tinggi daripada kelompok eksperimen. Hasil post-test menunjukkan bahwa kelompok eksperimen rata-rata mendapat skor 90,13, sedangkan kelompok kontrol rata-rata 79,73. Kerja kelompok berbantuan Crossword Puzzle meningkatkan kinerja siswa kelas eksperimen dibandingkan dengan kerja kelompok berbasis buku teks.

Kedua kelompok membaik setelah dipaparkan media Crossword Puzzle (Paired Sample T-Test, Sig (2-Tailed) = 0,000 0,05), namun kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 25,73 poin persentase lebih banyak dibandingkan kelompok kontrol (13,73 poin). Baik kelompok eksperimen dan kontrol meningkat, tetapi kelompok eksperimen secara signifikan lebih baik.

Baik kelompok kontrol maupun eksperimen mendapat manfaat besar dari prosedur kerja kelompok berbantuan media yang mencakup media Crossword Puzzle, yang mengarah pada lebih banyak motivasi dan peningkatan kemahiran dalam bahasa Jepang. Secara khusus, Independent Sample T-Test dengan tingkat signifikansi 0,000 pada post-test menunjukkan hal ini. Ketika Sig.(2-tailed) lebih besar dari 0,05, perbedaannya tidak signifikan; ketika kurang dari 0,05, itu. Dibuktikan dengan hasil Sig.(2-tailed) = 0.000 0.05, terdapat deviasi yang signifikan secara statistik dari rata-

rata. Pendekatan kerja kelompok berbantuan media digunakan oleh kondisi percobaan siswa untuk menjawab media *Crossword Puzzle*, dan mereka melaporkan tingkat motivasi dan kemampuan bahasa Jepang yang jauh lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Mayoritas siswa yang ditanya apakah media *Crossword Puzzle* mereka bermanfaat dalam pelajaran bahasa Jepang mereka menjawab dengan Sangat Setuju. Nilai agregat untuk jawaban Sangat Setuju/Baik/Puas/Suka adalah 93,6%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Crossword Puzzles* sebagai alat pengajaran dapat membuat siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang (Kartawidjaja, 2008). Siswa menjadi lebih berinvestasi dalam pendidikan mereka sebagai hasilnya.

Analisis data mengungkapkan bahwa ketika *Crossword Puzzle* digunakan sebagai bagian dari kelompok kerja berbantuan media, siswa lebih terlibat, belajar lebih banyak, dan menyimpan lebih banyak informasi daripada menggunakan metode pengajaran yang lebih tradisional (Irawan, 2022). Media ini mudah dan sederhana untuk diimplementasikan dalam pengaturan pendidikan. Kemahiran siswa dalam bahasa Jepang dan semangat belajar bahasa keduanya meningkat berkat penerapan teknik kerja kelompok berbantuan media *Crossword Puzzle*. Media ini dapat memotivasi untuk berpikir kritis saat menjawab pertanyaan siswa yang disajikan, sehingga meningkatkan kemampuan mereka untuk mempertahankan bahasa Jepang.

Kesimpulan ini sejalan dengan pendapat Cahyo (2011) yang mengatakan bahwa media *Crossword Puzzle* adalah sejenis permainan asah otak dimana pemain mencari dan mengingat kata-kata yang tepat untuk mengisi kotak jawaban (Kartawidjaja, 2008). Hal ini penyempurnaan keefektifan latihan kosa kata bahasa Jepang menggunakan media *Crossword Puzzle*, karena membuat siswa bangun dan bergerak sambil juga membantu kemampuan mereka untuk mengingat dan mempelajari materi.

KESIMPULAN

Dari hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa penerapan prosedur kerja kelompok berbantuan media *Crossword Puzzles* berpengaruh besar terhadap motivasi dan kemampuan berbahasa Jepang siswa kelas XI SMAN 1 Nusa Penida. Sig. (2-Tailed) nilai posttest 0,000 0,05 dari Independent Sample T-Test menegaskan hal ini. Selain itu, survei data yang dikumpulkan setelah siswa menggunakan media *Crossword Puzzle* di kelas menunjukkan bahwa media tersebut dapat meningkatkan motivasi dan membantu dalam keterampilan keterampilan bahasa Jepang. Nyatanya, sebanyak 93,6% siswa yang menggunakan media *Crossword Puzzle* termasuk dalam kelompok Sangat Setuju/Baik/Puas/Suka, yang menunjukkan apresiasi mereka terhadap sumber tersebut.

REFERENSI

Cahyo, A. (2011). *Berbagai Cara Latihan Otak dan Daya Ingat dengan Menggunakan Ragam Media Audio Visual*. Yogyakarta: Diva Press.

- Febrianti, Eka, & Mayarni. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle Berbantuan Media Flip Book Terhadap Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*.
- Harahap, M. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Collaborative Teamwork Learning (CTL) Berbantu Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 200112 Padangsidempuan T.A. 2019/2020*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Sumatera Utara.
- Haudi. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Sumatra Barat: Insan Cendikia Mandiri.
- Ig. Dodiet, A. S. (2021). *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Homogenitas Data Dengan SPSS*. Klaten Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Irawan, V. (2022). *Pengaruh Media Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pembentukan Tanah Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Mandau*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Riau.
- Kartawidjaja. (2008). *Model-Model, Media Pembelajaran, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Pratama Widya.
- Njoroge, M. C. (2013). The Use of Crossword Puzzle as a Vocabulary Learning Strategy: A Case of English as a Second Language in Kenyan Secondary Schools. *International Journal Of Current Research*, 5(2), 313-321.
- Raharji, R. (2013). *Analisis Butir Soal Kenaikan Kelas Bahasa Jepang Kelas XI Tahun Pelajaran 2012/2013 Buatan Dinas Pendidikan Kota Semarang*. Skripsi, Universitas Negeri Semarang, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Semarang.
- Ratnah. (2017). *Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Kerja Kelompok Terhadap Prestasi Belajar PKN Siswa Kelas IV SD Inpres Sudiang Kota Makassar*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Makassar.
- Said, A., & Budimanjaya, A. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, D. (2009). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.