



EFEKTIVITAS MEDIA TEKA-TEKI SILANG TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA SMA

Yulia Mawarni¹, Nova Yulia²

¹ (Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang)

² (Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang)

Email Penulis : yuliamawar9@gmail.com

Sejarah Artikel

Submit : 2023-09-30

Diterima : 2023-10-23

Diterbitkan : 2023-11-10

Abstract

This study was inspired by the researcher's observation that pupils struggle to learn and remember Japanese terminology. The goal of this research was to examine the impact of crossword media on high school students' ability to learn Japanese vocabulary. This study employed a quantitative approach and a Pre Experimental Design for its investigation. The study employed a pre- and post-test design with a single group. Twenty-five students from IPS 1 in Grade 12 made up the study's sample. This research employed a systematic, unbiased sampling strategy. The information in this study comes from before and after examinations. The method of information gathering is a multiple-choice test with as many as 30 questions. The results of the Paired Samples T-Test show that the crossword game medium is significantly effective on the Japanese vocabulary mastery of students in class XII at IPS 1 SMAN 13 Padang, with a sig (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$. Additionally, pupils improved their Japanese vocabulary knowledge after utilising crossword puzzles as a learning tool. The average score before the test was 70.76, thus this boost from that to 83.32 is clear.

Keywords:

*Effectiveness,
vocabulary, crosswords*

PENDAHULUAN

Dengan menggunakan sistem simbol bunyi yang sewenang-wenang, anggota suatu kelompok sosial mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi satu sama lain (Chaer, 2012:33). Pemahaman ini juga dimanfaatkan oleh KBBI. Sedangkan menurut Wibowo (2001:3), bahasa merupakan suatu rangkaian lambang

bunyi yang bersifat arbitrer, lazim, semantik, dan dapat dipahami (dihasilkan melalui alat ucap) yang digunakan oleh kelompok manusia sebagai alat komunikasi untuk membangkitkan perasaan dan pikiran.

Mempelajari bahasa baru memerlukan fokus pada empat bidang utama: komunikasi lisan, ekspresi tertulis, pemahaman mendengarkan, dan pemahaman membaca. Keempat kemampuan tersebut saling terkait erat dan harus dikembangkan secara bersamaan. Untuk menguasai keempat keterampilan ini, pembelajar perlu melakukan praktik dan latihan yang berkelanjutan.

Ada empat kemampuan linguistik yang dikembangkan saat mempelajari bahasa Jepang. Tujuan akhir dari pembelajaran bahasa Jepang adalah agar siswa menunjukkan kemahiran dalam berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis agar dapat berkomunikasi dengan sukses dalam bahasa Jepang. Banyaknya kosakata yang perlu dipelajari anak berbanding lurus dengan keempat keterampilan berbahasa tersebut.

Kualitas dan jumlah keterampilan berbahasa seseorang akan dipengaruhi oleh kemampuan mereka dalam menguasai kosakata.. Hal ini sesuai dengan temuan Chaer (2011:131) yang menunjukkan bahwa kemampuan seseorang dalam berkomunikasi meningkat seiring dengan bertambahnya kosakatanya. Ini mencontohkan pentingnya terminologi dalam komunikasi biasa. *Goi* adalah istilah dalam bahasa Jepang yang merujuk kepada kosakata. Menurut Sudjianto (2004:98) *Goi* 語彙 adalah Menunjang kelancaran komunikasi bahasa Jepang lisan dan tulisan merupakan bagian bahasa yang perlu dipelajari dan dikuasai.

Berdasarkan observasi peneliti, pada saat pelaksanaan PLK di sekolah SMAN 13 Padang tahun pembelajaran 2022/2023. Media pembelajaran di sekolah selama ini peserta didik menggunakan buku yang disediakan oleh sekolah saja. Karena minimnya media pembelajaran yang bervariasi, hal inilah yang menyebabkan siswa merasa bosan serta kurang tertarik belajar bahasa Jepang dan siswa juga mengalami kesulitan untuk menghafal kosakata bahasa Jepang. Hal ini dapat dilihat pada nilai siswa saat melakukan ulangan harian dengan mengingat kosakata yang sudah dipelajari dan dalam ulangan harian tersebut siswa mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu 80 . Dari hasil wawancara peneliti dengan siswa selama pelaksanaan PLK, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran kosakata, penting untuk memiliki media pembelajaran yang mampu menstimulasi dan membangkitkan minat belajar siswa. Teka-teki silang dipilih sebagai media intervensi pendidikan penelitian ini.

Cahyo (2011:64) berpendapat bahwa permainan teka-teki silang mengandalkan daya ingat otak kiri dan keterampilan untuk mencari kata dan mencocokkan kata dengan jumlah kotak yang disediakan. Penggunaan teka-teki silang dimaksudkan untuk membangkitkan minat siswa dan mendorong mereka untuk memperluas kosa kata bahasa Jepang mereka. Penggunaan teka-teki silang dalam pembelajaran bahasa, sebagaimana dikemukakan Medikawati (2012, hlm. 77), dapat membantu perluasan kosa kata pada beberapa topik, antara lain rumah, badan, pakaian, dan makanan. Dengan menggunakan petunjuk yang diberikan, yang biasanya dibagi menjadi kategori "menurun" dan "mendatar", peserta teka-teki silang bahasa Indonesia bertugas mengisi kotak kosong yang berisi huruf untuk membuat kata.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sholikhah (2016) dengan judul penelitian "*Efektivitas Penggunaan Metode Permainan Teka Teki Silang Bermedia Gambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Pada*

Siswa Kelas X Lintas Minat SMA Negeri 1 Batu Tahun Ajaran 2015/2016". Penelitian ini menggunakan media teka-teki silang sebagai metode pengajarannya, dan hasilnya menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kosakata bahasa Jepang ini bermanfaat dalam meningkatkan pengetahuan bahasa siswa.

Berdasarkan apa yang telah dibahas sejauh ini, dapat diasumsikan bahwa mengerjakan teka-teki silang bahasa Jepang adalah pendekatan yang bagus untuk meningkatkan kemampuan bahasa Jepang. Untuk membuktikan asumsi tersebut perlu dilakukan penelitian lebih lanjut menggunakan teka-teki silang dengan judul **“Efektivitas Media Teka-Teki Silang Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa SMA”**.

METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif digunakan oleh peneliti. Menurut Yulia (2020:38), penelitian tergolong kuantitatif karena digunakan data numerik dalam analisisnya. Emzir (2009:28) membandingkannya dengan pendekatan kuantitatif, menjelaskan bahwa jenis penelitian ini sebagian besar menggunakan postpositivisme. Pendekatan eksperimental diambil untuk penelitian ini. Metode eksperimen, sebagaimana dijelaskan oleh Paul (2007:77), adalah gaya pengajaran di mana siswa berpartisipasi dalam eksperimen yang dirancang untuk menguji validitas teori yang telah dipelajari sebelumnya.

Dalam penelitian ini digunakan Pre Experimental Design. Masih terlalu dini untuk menyebut desain ini sebagai eksperimen yang tepat. Variabel terikat yang dihasilkan, hasil percobaan tidak hanya dipengaruhi oleh variabel bebas saja, karena adanya variabel luar lain yang juga mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat yang terbentuk. Menurut Sugiyono (2018:112), hal ini dapat terjadi apabila variabel kontrol tidak mencukupi. Pre-test dan post-test dengan hanya satu kelompok digunakan sebagai desain penelitian. Dalam pengaturan ini, kelompok kontrol tidak diperlukan karena data yang dikumpulkan dari kelompok eksperimen cukup untuk memverifikasi hasil. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kegunaan teka-teki silang dalam pengajaran kanji Jepang (*goi*) pada siswa di SMAN 13 Padang. Penelitian ini mencakup tiga intervensi yang dilakukan oleh para peneliti. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa yang mempelajari bahasa Jepang yaitu kelas XII IPS 1, XII IPS 2, XII IPS 3, dan XII IPS 4. Penelitian ini menggunakan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel sebanyak 25 siswa kelas XII IPS 1 SMAN 13 Padang.

Kuesioner digunakan sebagai instrumen penelitian. Menurut Sanjaya (2015:251), tes adalah “instrumen atau alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang kemampuan subjek penelitian”. Dalam situasi ini, subjek penelitian akan diberikan tes tertulis berupa 30 soal pilihan ganda untuk mengetahui seberapa baik mereka memahami materi yang dipelajari.

Percobaan dimulai dengan tahap pendahuluan yang meliputi *pretest*. Sebelum melanjutkan ke tahap perlakuan, siswa mengikuti tes awal untuk mengukur pengetahuan bahasa Jepang mereka saat ini. Langkah selanjutnya adalah memberikan perlakuan teka-teki silang sebanyak tiga kali kepada sampel. Langkah ketiga dan terakhir terdiri dari *posttest* yang dirancang untuk menilai retensi kosakata bahasa Jepang siswa setelah intervensi. Penelitian ini menggunakan validasi konten. Validitas ini digunakan untuk mengevaluasi seberapa baik tes menangkap konstruk sasaran

dalam pengukurannya (Azwar, 1997:74). Pendapat ahli validasi diberikan oleh pengajar fakultas bahasa dan seni Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang. Koefisien reliabilitas KR.20 digunakan untuk menilai ketergantungan instrumen penelitian ini. Hasil perhitungan reliabilitas uji coba soal menunjukkan angka sebesar 0,85, yang menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan sangat kuat. Selanjutnya hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest*. Pada nilai *pretest* nilai sig sebesar 0,546 dapat disimpulkan bahwa penyebaran data berdistribusi normal karena $0,546 > 0,5$. Pada nilai *posttest* menunjukkan nilai sig sebesar 0,166 dapat disimpulkan bahwa penyebaran data berdistribusi normal karena $0,166 > 0,05$. Selanjutnya pada uji homogenitas didapatkan nilai sig sebesar 0,278 yang artinya lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tes pada penelitian ini bersifat homogen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Temuan Penelitian

a. Temuan 1

Berdasarkan analisis skor tes, penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas XII IPS 1 SMAN 13 Padang yaitu:

Tabel 1. Nilai Max, Nilai Min, Standar Deviasi, Mean, Median, dan Modus hasil *Pretest* dan *Posttest*

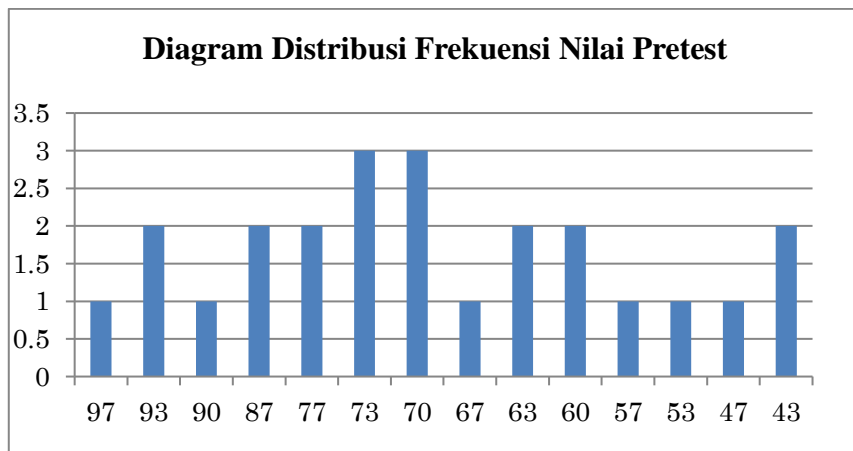
PRETEST	HASIL PERHITUNGAN	POSTTEST
70,76	Mean	83,32
97	Nilai Max	100
43	Nilai Min	63
15,54	Standar Deviasi	11,86
70	Median	83
73	Modus	100

Berdasarkan tabel tersebut, *mean* nilai *posttest* (83,32) > nilai *pretest* (70,76), dengan nilai standar deviasi *pretest* 15,54 dan standar deviasi *posttest* 11,86. Ini mengindikasikan bahwa setelah pemberian *treatment*, terjadi peningkatan signifikan dalam nilai *posttest* dibandingkan dengan nilai *pretest*.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang sebelum dan setelah diberikan *Treatment*

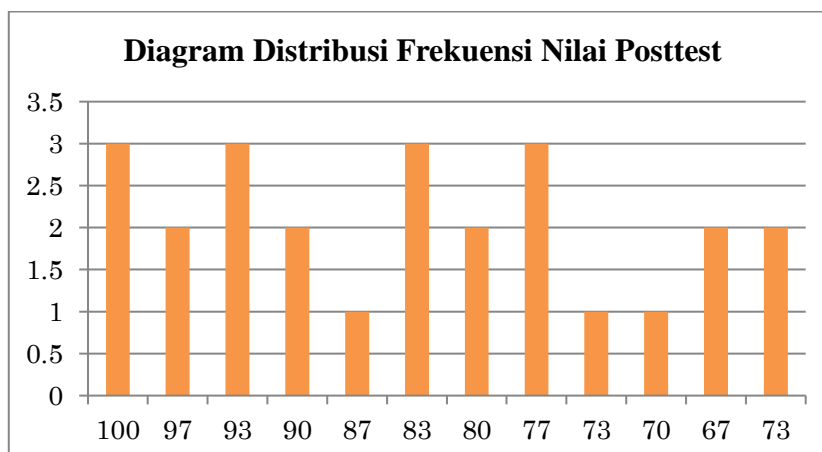
Pretest		Posttest	
Nilai	Frekuensi	Nilai	Frekuensi

97	1	100	3
93	2	97	2
90	1	93	3
87	2	90	2
83	1	87	1
77	2	83	3
73	3	80	2
70	3	77	3
67	1	73	1
63	2	70	1
60	2	67	2
57	1	63	2
53	1	100	3
47	1	97	2
43	2	93	3
Jumlah	25	Jumlah	25



Gambar 1. Diagram Batang Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Sebelum diberikan *Treatment*

Berdasarkan diagram di atas, diketahui nilai terendah sebelum diberikan *treatment* adalah 43 sebanyak 2 orang dan nilai tertinggi adalah 97 sebanyak 1 orang. Nilai yang paling mencolok adalah nilai 73 dan nilai 70 sebanyak 3 orang.



Gambar 2. Diagram Batang Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Setelah diberikan *Treatment*

Berdasarkan diagram di atas, diketahui bahwa nilai terendah setelah diberikan *treatment* adalah 73 sebanyak 2 orang, sedangkan nilai tertinggi setelah diberikan *treatment* adalah 100 sebanyak 3 orang. Nilai yang paling mencolok adalah 100, 93, 83, dan 77 sebanyak 3 orang.

b. Temuan 2

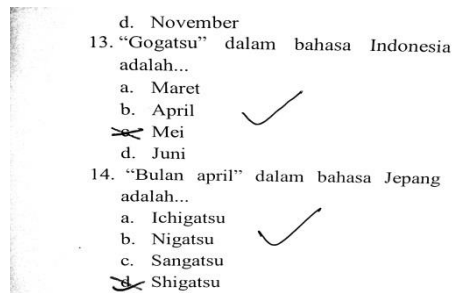
Berdasarkan analisis skor tes, penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas XII IPS 1 SMAN 13 Padang berdasarkan indikator yaitu:

Tabel 3. Nilai Max, Nilai Min, Standar Deviasi, Mean, Median, dan Modus hasil *Pretest* dan *Posttest* Indikator 1

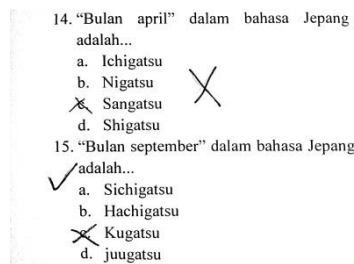
PRETEST	HASIL PERHITUNGAN	POSTTEST
87, 24	Rata-rata	93,28
100	Nilai Tertinggi	100
67	Nilai Terendah	80
9,49	Standar deviasi	6,66
89	Median	93
93	Modus	100

Dari tabel yang telah disajikan, terlihat bahwa rata-rata nilai indikator 1 pada *pretest* lebih rendah daripada pada *posttest*, *mean pretest* 87,24 dan *mean posttest* 93,28. Standar deviasi pada nilai *pretest* untuk indikator 1 adalah 9,49, sedangkan pada nilai *posttest* adalah 6,66. Selain itu, rentang skor indikator 1 pada *pretest* adalah 89, sementara pada *posttest* mencapai 93. Salah satu penjelasan yang mungkin untuk variasi ini adalah karena memberikan siswa teka-teki silang untuk dikerjakan pada *posttest* membuat mereka bersemangat dan berinvestasi dalam mempelajari kosakata.

Berikut ini dapat dilihat pada lembar kerja jawaban siswa dalam menjawab beberapa butir soal sebelum dan setelah diberikan *treatment* pada indikator 1 (Siswa mampu mengidentifikasi arti kosakata dalam bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang maupun sebaliknya mengenai anggota keluarga, bulan, tahun, dan hadiah) pada materi *purezento wo moraimashita*.



Gambar 3. Lembar jawaban siswa (SP-9) dalam menjawab beberapa soal setelah diberikan *treatment* pada indikator 1



Gambar 4. Lembar jawaban siswa (SP-9) dalam menjawab beberapa soal sebelum diberikan *treatment* pada indikator 1

Dari informasi yang tertera pada lembar kerja jawaban siswa di atas, bisa dilihat bahwa soal yang termasuk dalam kategori atau indikator 1. Siswa dengan kode sampel SP-9 sebelum diberikan *treatment* pada soal nomor 14 sampel memilih jawaban yang tidak tepat, sedangkan setelah diberikan *treatment* pada soal nomor 14 sampel menjawab dengan benar.

Tabel 4. Nilai Maksimal, Nilai Minimal, Standar Deviasi, Mean, Median, dan Modus hasil *Pretest* dan *Posttest* Indikator 2

PRETEST	HASIL PERHITUNGAN	POSTTEST
77,6	Rata-rata	86,8
100	Nilai Tertinggi	100
50	Nilai Terendah	70
15,35	Standar deviasi	9,88
80	Median	90
90	Modus	90

Dari tabel yang tertera di atas, rata-rata nilai pada indikator 2 untuk *pretest* lebih rendah dibandingkan dengan *posttest*, dengan *mean pretest* 77,6 dan *mean posttest* 86,8. Standar deviasi pada nilai *pretest* untuk indikator 2 adalah 15,35, sedangkan pada nilai *posttest* adalah 9,88. Selain itu, rentang skor pada indikator 2 untuk *pretest* adalah 80, sementara pada *posttest* mencapai 90. Perbedaan ini mungkin disebabkan oleh fakta bahwa media teka-teki silang pada *posttest* meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang.

Berikut ini dapat dilihat pada lembar kerja jawaban siswa dalam menjawab beberapa butir soal setelah diberikan *treatment* pada indikator 2 pada materi *watashi no shumi wa manga wo kakukotodesu*.

20. "Membaca buku" dalam bahasa Jepang adalah...
- a. Manga wo kakimasu
 - b. Nihongo wo hanashimasu
 - c. Hon wo yomimasu
 - d. Anime wo mimasu
21. "Shashin wo torimasu" dalam bahasa Indonesia adalah...
- a. Membuat kue
 - b. Mengambil foto
 - c. Membaca komik
 - d. Bermain game

Gambar 5. Lembar jawaban siswa (SP-6) dalam menjawab beberapa soal setelah diberikan *treatment* pada indikator 2

20. "Membaca buku" dalam bahasa Jepang adalah...
- a. Manga wo kakimasu
 - b. Nihongo wo hanashimasu
 - c. Hon wo yomimasu
 - d. Anime wo mimasu
21. "Shashin wo torimasu" dalam bahasa Indonesia adalah...
- a. Membuat kue
 - b. Mengambil foto
 - c. Membaca komik
 - d. Bermain game

Gambar 6. Lembar jawaban siswa (SP-6) dalam menjawab beberapa soal sebelum diberikan *treatment* pada indikator 2

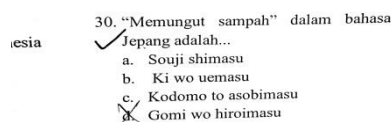
Dari data yang terdapat pada lembar kerja jawaban di atas, item soal yang termasuk pada indikator 2, yaitu kemampuan siswa dalam mengidentifikasi arti kosakata dalam bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang dan sebaliknya, terkait dengan hobi pada materi "*watashi no shumi wa manga wo kakukotodesu*". Siswa dengan kode sampel-6 sebelum diberikan *treatment* pada soal nomor 20 dan 21 sampel memilih jawaban yang tidak tepat, sedangkan setelah diberikan *treatment* sampel memilih jawaban yang benar.

Tabel 5. Nilai Max, Nilai Min, Standar Deviasi, Mean, Median, dan Modus hasil *Pretest* dan *Posttest* Indikator 3

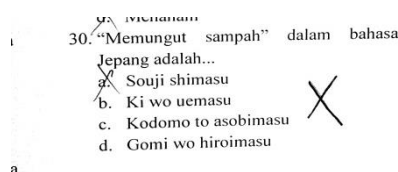
PRETEST	HASIL PERHITUNGAN	POSTTEST
54,4	Rata-rata	66,4
80	Nilai Tertinggi	100
20	Nilai Terendah	20
23,47	Standar deviasi	21,39
60	Median	60
80	Modus	60

Dari tabel yang tercantum di atas, rata-rata nilai untuk indikator 3 pada *pretest* lebih rendah dibandingkan dengan *posttest*, dengan *mean pretest* 54,4 dan *mean posttest* 66,4. Standar deviasi pada nilai *pretest* untuk indikator 3 adalah 23,47, sedangkan pada nilai *posttest* adalah 21,39. Selain itu, rentang skor indikator 3 pada *pretest* dan *posttest* masing-masing adalah 60.

Pada lembar jawaban siswa setelah mereka menerima *treatment* pada indikator 3, yang mencakup kemampuan mereka dalam mengidentifikasi arti kosakata dalam bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang dan sebaliknya, terutama terkait dengan ungkapan menyatakan kesulitan dan melakukan kegiatan sosial dalam materi "*kanji no yomikata wo oshiete kudasaimasenka*" dapat dilihat beberapa butir soal yang dijawab oleh siswa.



Gambar 7. Lembar jawaban siswa (SP-2) dalam menjawab beberapa soal setelah diberikan *treatment* pada indikator 3



Gambar 8. Lembar jawaban siswa (SP-2) dalam menjawab beberapa soal sebelum diberikan *treatment* pada indikator 3

Berdasarkan informasi yang diberikan, terlihat bahwa indikator 3 merupakan bagian dari tes yang mengharuskan siswa menerjemahkan istilah dari bahasa Indonesia ke bahasa Jepang dan sebaliknya, terutama dalam konteks ungkapan menyatakan kesulitan dan melakukan kegiatan sosial dalam materi "*kanji no yomikata wo oshiete kudasaimasenka*" mendapat respons yang berbeda dari siswa. Siswa dalam sampel SP-2 setelah diberikan *treatment* menjawab soal dengan benar, sedangkan sampel sebelum diberikan *treatment* memilih jawaban yang tidak tepat.

2. Pembahasan

Ditinjau dari ketiga indikator tersebut, dapat dilihat bahwa indikator 1, serta indikator 2, memiliki hasil yang lebih baik daripada indikator 3. Hal ini disebabkan oleh kemudahan soal-soal yang termasuk dalam Indikator 1 dan 2. Hasil analisis soal yang dilakukan terhadap soal-soal ujian mendukung hal tersebut. Sebaliknya, hasil analisis item menunjukkan bahwa Indikator 3 merupakan indikator yang memiliki tingkat kesulitan sedang.

Peningkatan ini dapat dilihat dari selisih antara skor *mean pre-test* 70,76 dan skor *mean post-test* 83,32. Selisihnya adalah 12,56. Langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis dengan menggunakan *Paired Samples T-Test* yang menghasilkan nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. H_1 diterima, H_0 ditolak. Siswa kelas XII IPS 1 SMAN 13 Padang dapat memperoleh manfaat besar dari bermain permainan teka-teki silang sebagai sarana mempelajari kosa kata bahasa Jepang.

Jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, termasuk yang dilakukan oleh Sholikhah (2016) peningkatan tersebut bisa diamati melalui perbedaan *mean pre-test* yang mencapai 60,17 dan *mean post-test* yang mencapai 90,17, menghasilkan kenaikan sebesar 30. Sementara dalam penelitian ini, peningkatan tersebut dapat terlihat melalui selisih antara *mean pre-test*, yang mencapai 70,76, dan *mean post-test*, yang mencapai 83,32, dengan peningkatan sebesar 12,56. Media teka-teki silang dapat memberikan hasil yang lebih baik terhadap penguasaan kosakata sehingga dapat meningkatkan kemampuan bahasa Jepang.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini disimpulkan bahwa *Pertama*, kemampuan penggunaan kosakata bahasa Jepang dengan benar pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Jepang meningkat setelah menggunakan teka-teki silang, dengan skor rata-rata 83,32 dan standar deviasi 11,86. *Kedua*, hasil uji *Paired Samples T-Test* yang menghasilkan nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. H_1 diterima dan H_0 ditolak, teka-teki silang secara signifikan lebih efektif dalam membantu siswa kelas XII IPS 1 SMAN 13 Padang dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang.

Di samping itu, saran yang disajikan oleh peneliti pada penelitian ini adalah, *Pertama*, bagi pendidik, mempelajari kata-kata baru dalam bahasa Jepang bisa menjadi lebih menarik dengan menggunakan teka-teki silang. *Kedua*, bagi siswa, pembelajaran kosakata bahasa Jepang dapat dibantu dengan media teka-teki silang, yang dapat dimanfaatkan di dalam kelas maupun secara mandiri di luar waktu kelas. *Ketiga*, bagi sekolah, kepala sekolah diharapkan mampu mendukung para guru dalam pemilihan media pembelajaran. *Keempat*, bagi peneliti lain, peneliti selanjutnya harus dapat menggunakan penelitian ini sebagai titik awal untuk penyelidikan mereka sendiri, menyesuaikan metodologi dengan kebutuhan mereka dalam hal waktu, metodologi pembelajaran, dan demografi siswa.

REFERENSI

- Azwar, Syaifuddin. (1997). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Cahyo, Agus N. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbooks.
- Chaer, Abdul. (2011). *Ragam Bahasa Ilmiah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul.(2012). *Linguistik Umum*. Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir.(2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarata: PT Raja Grafindo Persada.
- Medikawati, Julie. (2012). *Membuat Anak Gemar dan Pintar Bahasa Asing*. Jakarta: Visimedia.
- Paul, Suparno. (2007). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sanjaya, Wina. (2015). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Sholikhah, Erika Mariatus (2016) Efektivitas Penggunaan Metode Permainan Teki Teki Silang Bermedia Gambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas X Lintas Minat Sma Negeri 1 Batu Tahun Ajaran 2015/2016. Sarjana thesis.Universitas Brawijaya.
- Sudjianto, dkk. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blank.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, Wahyu. (2001).*Manajemen Bahasa*. Jakarta: Gramedia.
- Yulia, Nova. (2020). *Students' Mastery On Writing Kanji At Japanese Language Education Study Program Of UNP*. Jurnal kata: Penelitian Tentang Ilmu Bahasa dan Sastra.p.28