

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

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



VIONALIZA LIGENESIA AMJA

15180041 / 2015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

PERSETUJUAN SKRIPSI

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

Nama : Vionaliza Ligenesia Amja
NIM/TM : 15180041/ 2015
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

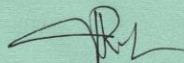
Padang, 15 Agustus 2019

Disetujui oleh,
Pembimbing



Meira Anggia Putri, S.S, M.Pd
NIP. 19870513 201402 2 001

Mengetahui
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
FBS – UNP



Dr. Refnaldi, S.Pd, M.Litt
NIP. 19680301 199403 1 003

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra
Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

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

Nama : Vionaliza Ligenesia Amja
NIM/TM : 15180041/ 2015
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 15 Agustus 2019

Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Nova Yulia, S.Hum., M.Pd	: 
2. Sekretaris	: Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd	: 
3. Anggota	: Meira Anggia Putri, S.S, M.Pd	: 



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
Jalan Belibis, Air Tawar Barat, Kampus Selatan FBS UNP, Padang Telp/ Fax: (0751) 447347

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vionaliza Ligenesia Amja
NIM : 15180041/ 2015
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa Tugas Akhir saya dengan judul, "Efektivitas Media Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Penguasaan Goi Tingkat Dasar Siswa Kelas XI Tahun Masuk 2018 SMA Negeri 5 Padang" adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan plagiat dari karya orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris

Dr. Refnaldi, S.Pd., M.Litt
NIP 19680301 199403 1 003

Saya yang menyatakan,



Vionaliza Ligenesia Amja
15180041/ 2015

ABSTRAK

Vionaliza Ligenesia Amja.2019. “Efektifitas Permainan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Penguasaan *Goi* Tingkat Dasar Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI Tahun Masuk 2018 SMA Negeri 5 Padang.” *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris.Fakultas Bahasa dan Seni.Universitas Negeri Padang.

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 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 (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*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji beserta syukur kepada Allah SWT. atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “*Efektivitas Permainan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Penguasaan Goi Tingkat Dasar Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI Tahun Masuk 2018 SMA Negeri 5 Padang*”. Shalawat beserta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadikan kita sebagai insan peradaban yang berilmu pengetahuan pada zaman sekarang ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd. sebagai pembimbing yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Nova Yulia, S.Hum, M.Pd. sebagai dosen penguji I, dosen pembimbing akademik penulis, ketua tim penguji sekaligus ketua prodi pendidikan bahasa Jepang FBS UNP.
4. Bapak Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd. sebagai dosen penguji II.
5. Bapak dan Ibu Staf Dosen Pengajar Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris UNP yang telah membekali penulis selama mengikuti perkuliahan.
6. Staf Tata Usaha Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris FBS UNP

7. Ibu Dra. Yenni Putri, MM selaku Kepala SMA Negeri 5 Padang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Ibu Imelda Fatmadewi S.Hum. selaku guru bahasa Jepang SMA Negeri 5 Padang yang telah membantu penulis dalam memberikan masukan dan arahan dari awal observasi sampai penelitian serta dalam proses pengumpulan data siswa.
9. Bapak dan Ibu Staf Pengajar dan Tata Usaha SMA Negeri 5 Padang.
10. Siswa-siswi kelas XI IPS 2 dan XI IPS 3 SMA Negeri 5 Padang yang telah bersedia menjadi partisipan dalam penelitian.
11. Teman-teman pendidikan bahasa Jepang *Shiage* angkatan 2015 yang telah menyemangati penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Semua pihak lainnya yang telah membantu dalam perencanaan, pelaksanaan, penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala bimbingan, bantuan, dan dukungan yang telah diberikan kepada peneliti menjadi amal shaleh kepada semuanya serta mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati.

Padang, Agustus 2019

(Penulis)

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL	
PERSETUJUAN SKRIPSI	
PENGESAHAN TIM PENGUJI	
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
1. <i>Goi</i>	9
2. Media Pembelajaran	18
3. Teka-Teki Silang (TTS)	27
B. Penelitian yang Relevan	30
C. Kerangka Konseptual	33
D. Hipotesis	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
A. Metode Penelitian	35
B. Populasi dan Sampel	36
1. Populasi	36
2. Sampel	36
C. Variabel dan Data Penelitian	37
D. Instrumen Penelitian	37
1. Jenis Penelitian	37
2. Validitas Instrumen	40
3. Analisis Butir Soal	41
4. Reliabilitas	42
E. Prosedur Penelitian	43
1. Tahap Awal (Persiapan Penelitian)	43
2. Tahap Pelaksanaan	43
3. Tahap Akhir	45

F. Teknik Pengumpulan Data	45
G. Uji Persyaratan Analisis.....	46
1. Uji Normalitas.....	46
2. Uji Homogenitas	48
H. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	51
A. Deskripsi Data.....	51
1. Deskripsi Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas Kontrol Tanpa Menggunakan Media Teka-Teki Silang (TTS)	51
2. Deskripsi Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas Eksperimen Dengan Media Teka-Teki Silang (TTS)	51
B. Analisis Data.....	52
1. Kelasa Kontrol	52
a. Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelasa Kontrol Tanpa Menggunakan Media Teka-Teki Silang (TTS) secara umum	52
b. Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelasa Kontrol Tanpa Menggunakan Media Teka-Teki Silang (TTS) secara per indikator	55
2. Kelas Eksperimen	63
a. Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelasa Eksperimen Dengan Menggunakan Media Teka-Teki Silang (TTS) secara umum.....	63
b. Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelasa Eksperimen Dengan Menggunakan Media Teka-Teki Silang (TTS) secara per indikator	65
3. Efektifitas Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Penguasaan <i>Goi</i> Oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Padang	73
a. Efektivitas Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Padang Tanpa dan Dengan Menggunakan Media Teka-Teki Silang (TTS) secara umum	73
b. Efektivitas Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Padang Tanpa dan Dengan Menggunakan Media Teka-Teki Silang (TTS) secara per indikator	74
C. Pembahasan.....	82
D. Hambatan Penelitian.....	86
BAB V PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR BAGAN

Bagan 1		Hala
	man	
Bagan.1	Kerangka Konseptual	33

DAFTAR TABEL

Tabel	man	Hala
Tabel.1	Posttest Only Control Group Design.....	36
Tabel.2	Kisi-kisi soal tes penguasaan <i>Goi</i>	39
Tabel.3	Rubrik Penilaian Tes Obejektif Penguasaan <i>Goi</i> Siswa kelas XI SMA Negeri 5 Padang.....	40
Tabel.4	Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	44
Tabel.5	Pedoman Konversi Skala	46
Tabel.6	Nilai Modus, Median, Mean, Simpangan Baku, Nilai Max, dan Min PostTest Tes Akhir <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Kontrol	51
Tabel.7	Nilai Modus, Median, Mean, Simpangan Baku, Nilai Max, dan Min PostTest Tes Akhir <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Eksperimen.....	52
Tabel.8	Kualifikasi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Kontrol	52
Tabel.9	Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Kontrol	53
Tabel.10	Konversi Penilaian KKM Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Kontrol	54
Tabel.11	Hasil Perhitungan Nilai Modus, Median, Mean, Simpangan Baku, Nilai Maksimal dan Nilai Minimal Kelas Kontrol untuk Indikator 1	55
Tabel.12	Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Kontrol untuk Indikator 1.....	56
Tabel.13	Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Kontrol untuk Indikator 1	57
Tabel.14	Hasil Perhitungan Nilai Modus, Median, Mean, Simpangan Baku, Nilai Maksimal dan Nilai Minimal Kelas Kontrol untuk Indikator 2	58
Tabel.15	Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Kontrol untuk Indikator 2.....	58
Tabel.16	Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Kontrol untuk Indikator 2	59

Tabel.17	Hasil Perhitungan Nilai Modus, Median, Mean, Simpangan Baku, Nilai Maksimal dan Nilai Minimal Kelas Kontrol untuk Indikator 3	60
Tabel.18	Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Kontrol untuk Indikator 3.....	61
Tabel.19	Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Kontrol untuk Indikator 3	62
Tabel.20	Kualifikasi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Eksperimen	63
Tabel.21	Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Eksperimen	64
Tabel.22	Konversi Penilaian KKM Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Eksperimen	65
Tabel.23	Hasil Perhitungan Nilai Modus, Median, Mean, Simpangan Baku, Nilai Maksimal dan Nilai Minimal Kelas Eksperimen untuk Indikator 1	66
Tabel.24	Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Eksperimen untuk Indikator 1	66
Tabel.25	Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Eksperimen untuk Indikator 1	67
Tabel.26	Hasil Perhitungan Nilai Modus, Median, Mean, Simpangan Baku, Nilai Maksimal dan Nilai Minimal Kelas Eksperimen untuk Indikator 2	68
Tabel.27	Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Eksperimen untuk Indikator 2.....	69
Tabel.28	Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Eksperimen untuk Indikator 2.....	69
Tabel.29	Hasil Perhitungan Nilai Modus, Median, Mean, Simpangan Baku, Nilai Maksimal dan Nilai Minimal Kelas Eksperimen untuk Indikator 3	71
Tabel.30	Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Eksperimen untuk Indikator 3.....	71
Tabel.31	Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Eksperimen untuk Indikator 3.....	72
Tabel.32	Perbandingan Hasil Perhitungan Efektivitas Tanpa dan Dengan Media Teka-Teki Silang (TTS) secara umum	73

Tabel.33	Hasil Nilai Rata-rata Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Perindikator	74
Tabel.34	Perbandingan Penguasaan <i>goi</i> dengan dan Tanpa Menggunakan Media Teka-Teki Silang (TTS)	80
Tabel.35	Uji Normalitas Data	80
Tabel.36	Uji Homogenitas Data.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar	man	Hala
Gambar 1	Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Kontrol	54
Gambar 2	Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Kontrol Dilihat dari Indikator 1.....	57
Gambar 3	Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa kelas Kontrol Dilihat dari Indikator 2.....	60
Gambar 4	Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa kelas Kontrol Dilihat dari Indikator 3.....	62
Gambar 5	Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Eksperimen.....	64
Gambar 6	Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa kelas Eksperimen Dilihat dari Indikator 1.....	68
Gambar 7	Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa kelas Eksperimen Dilihat dari Indikator 2.....	70
Gambar 8	Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Eksperimen Dilihat dari Indikator 3.....	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

	Hala man
Lampiran 1	Silabus91
Lampiran 2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen..... 106
Lampiran 3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol 118
Lampiran 4	Media Teka-Teki Silang (TTS)..... 130
Lampiran 5	Tabel Nilai t..... 136
Lampiran 6	Instruksi Tes Uji Soal..... 137
Lampiran 7	Analisis Soal Objektif Daya pembeda dan Analisis Tingkat Kesungkar..... 143
Lampiran 8	Validitas Instrumen 144
Lampiran 9	Reabilitas..... 147
Lampiran 10	Soal Ujian Posttest 148
Lampiran 11	Data Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol Secara Umum..... 153
Lampiran 12	Data Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol untuk Indikator 1 155
Lampiran 13	Data Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol untuk Indikator 2..... 157
Lampiran 14	Data Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol untuk Indikator 3..... 159
Lampiran 15	Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen 161
Lampiran 16	Uji Norrmalitas Data Kelas Kontrol 163
Lampiran 17	Tabel Distribusi Nilai Kritis L untuk Uji Liliefors 165
Lampiran 18	Tabel Distribusi Z 167
Lampiran 19	Uji Homogenitas Data Kelas Eksperimen dan Kontrol 168
Lampiran 20	Uji Hipotesis..... 171
Lampiran 21	Lembaran Jawaban Siswa Kelas Kontrol..... 174

Lampiran 22	Lembaran Jawaban Siswa Kelas Eksperimen	183
Lampiran 23	Dokumentasi Penelitian	189
Lampiran 24	Surat Keterangan dan Izin Penelitian	192

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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), *rentaishi* (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 pemaarah. 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**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah

1. Siswa sulit dalam memahami kosakata dalam bahasa Jepang.
2. Media gambar yang digunakan membuat siswa salah memahami arti dari *goi* yang diberikan.
3. Dibutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk melatih siswa agar mempermudah siswa dalam memahami *goi*, salah satunya media Teka-Teki Silang (TTS) dapat digunakan dalam pembelajaran memahami *goi*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, penelitian ini akan dibatasi pada penguasaan *goi* pada siswa kelas XI Tahun masuk 2018 SMA Negeri 5 Padang, untuk dibatasi pada *doushi* (kata kerja), *meishi* (kata benda), dan *keiyoushi* (kata sifat) yang terdapat pada buku pembelajaran bahasa Jepang (にほんごキラキラ 1 pada bab 1 - bab 8 dan にほんごキラキラ 2 pada bab 14 - 16).

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian adalah :

1. Bagaimana penguasaan *goi* siswa kelas XI Tahun Masuk 2018 SMA Negeri 5 Padang tanpa menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS)?
2. Bagaimana penguasaan *goi* siswa kelas XI Tahun Masuk 2018 SMA Negeri 5 Padang dengan menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS)?
3. Bagaimana keefektifan media Teka-Teki Silang (TTS) dalam penguasaan *goi* pada siswa kelas XI Tahun Masuk 2018 SMA Negeri 5 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan penguasaan *goi* siswa kelas XI Tahun Masuk 2018 SMA Negeri 5 Padang tanpa menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS).
2. Mendeskripsikan penguasaan *goi* siswa kelas XI Tahun Masuk 2018 SMA Negeri 5 Padang dengan menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS)
3. Mengetahui keefektifan media Teka-Teki Silang (TTS) dalam penguasaan *goi* pada siswa kelas XI Tahun Masuk 2018 SMA Negeri 5 Padang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam memberikan informasi sekaligus menambah pengetahuan mengenai seberapa besar manfaat media

Teka-Teki Silang (TTS) dalam pembelajaran kosakata tingkat dasar bahasa Jepang dan mengetahui efektivitas media TTS terhadap kemampuan penguasaan kosakata.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya kosakata.
- b. Bagi pengajar, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan media pengajaran yang menyenangkan dan dapat menarik minat siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan terkait penelitian yang dilakukan dan memberikan informasi kepada peneliti lain sebagai acuan untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan kemampuan *goi* tingkat dasar, dan mengetahui sejauh mana pengaruh media Teka-Teki Silang (TTS) terhadap penguasaan *goi*.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional yang terdapat dalam penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut :

1. Efektivitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:352), efektivitas adalah keefektifan sesuatu hal. Suatu media pembelajaran dikatakan efektif apabila terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan. Perlakuan dalam penelitian ini adalah permainan Teka-Teki Silang (TTS).

2. Teka-Teki Silang (TTS)

Teka-Teki Silang adalah sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk.

3. Penguasaan *Goi*

Penguasaan kosakata bahasa Jepang (*Goi*) adalah kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang. *Goi* adalah sekumpulan kata yang harus diperhatikan dalam suatu bahasa tertentu untuk menunjang komunikasi yang baik secara lisan maupun tulisan. Dalam penelitian ini *goi* yang dimaksud yaitu tentang materi pembelajaran pada buku pembelajaran bahasa Jepang (にほんごキラキラ 1 pada bab 1 - bab 8 dan にほんごキラキラ 2 pada bab 14 - 16).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. *Goi*

a. Pengertian *Goi*

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2006:617) mendefinisikan kosakata sebagai “perbendaharaan kata”. Adapun Soedjito (1992:1) mengartikan kosakata sebagai berikut: 1) Semua kata yang terdapat dalam satu bahasa; 2) Kekayaan kata yang dimiliki seseorang pembicara atau penulis; 3) Kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan; dan 4) Daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Sedangkan dalam bahasa Jepang istilah kosakata disebut dengan *goi*. Dahidi dan Sudjianto (2004:97) memaparkan bahwa “*goi* adalah kosakata yaitu kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau dengan bidang tertentu dalam bahasa itu.” Sedangkan Shinmura (dalam Dahidi dan Sudjianto, 2004:97) mengartikan “*goi (vocabulary)* adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada didalamnya.

Selain itu, Machi (dalam Dahidi dan Sudjianto, 2004:97) memberikan konsepsi *goi* yang mengatakan bahwa: “*kanji /i/ 彙* pada kata */goi/ 語彙* adalah *atsumeru koto* “kumpulan” dan “himpunan”. Oleh sebab itu *goi* dapat didefinisikan sebagai *go no mure* atau *go no atsumari* “kumpulan kata”.

Berdasarkan definisi-definisi oleh para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kosakata atau *goi* adalah kumpulan kata atau himpunan kata yang merupakan bagian dalam suatu bahasa, baik bahasa lisan maupun bahasa tulisan.

b. Jenis-jenis *Goi*

Berdasarkan jenis-jenisnya *goi* terbagi menjadi beberapa macam, diantaranya Dahidi dan Sudjianto (2004:149).

1) Klasifikasi Kosakata Berdasarkan Gramatikal

a) *Doushi* (動詞) atau Verba

Doushi adalah verba yang bisa berfungsi menjadi predikat dalam suatu kalimat, dapat mengalami perubahan bentuk dan bisa berdiri sendiri (Sutedi, 2008:44). Dahidi dan Sudjianto (2004:149) berpendapat bahwa “kelas kata ini (*doushi*) dipakai untuk menyatakan aktivitas, keberadaan, atau keadaan sesuatu”.

Contoh :

- 食べる
Taberu
“Makan”
- 見る
Miru
“Melihat”

b) *Keiyoushi* (形容詞) atau Ajektiva-i

Keiyoushi atau ajektiva-i yaitu “kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu, dengan sendirinya dapat menjadi predikat dan dapat mengalami perubahan bentuk” (Kitahara dalam Dahidi dan Sudjianto, 2004:154).

Contoh :

- 小さい
Chiisai
“Kecil”
- 長い
Nagai
“Panjang”

c) *Keiyoudoushi* (形容動詞) atau Ajektiva-na

Keiyoudoushi atau ajektiva-na yaitu “kelas kata yang dengan sendirinya dapat membentuk sebuah bunsetsu, dapat berubah bentuknya, dan bentuk *shuushikei*-nya berakhiran dengan *da* atau *desu*” (Dahidi dan Sudjianto, 2004:155).

Contoh:

- きれいな花
Kireina Hana
“Bunga yang cantik”
- 静かだ
Shizukada
“Sepi”

d) *Fukushi* (副詞) atau Adverbia

Fukushi atau adverbia adalah “kata keterangan, tidak mengalami perubahan bentuk” (Sutedi, 2008:44). Dahidi dan Sudjianto (2004:165) mengartikan *fukushi* yaitu “kelas kata yang tidak mengalami perubahan bentuk dan dengan sendirinya dapat menjadi keterangan bagi yoogen walaupun tanpa mendapat bantuan dari kata-kata yang lain”. “*Fukushi* tidak bisa menjadi subjek, predikat, dan pelengkap” (*Jidoo Gengoo Kenkyuukai* dalam Dahidi dan Sudjianto, 2004:165).

e) *Rentaishi* (連体詞) atau prenomina

Rentaishi atau prenomina adalah “kelas kata yang termasuk kelompok *jiritsugo* yang tidak mengenal konjungsi yang digunakan hanya untuk menerangkan nomina” (Dahidi dan Sudjianto, 2004:162).

Contoh:

- この
Kono
”Ini“
- その
Sono
“Itu (dekat)”
- あの
Ano
“Itu (jauh)”

f) *Kandoushi* (感動詞) atau Interjeksi

Kandoushi atau interjeksi adalah “kelas kata yang termasuk *jiritsugo* yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak bisa menjadi subjek, keterangan, dan konjungsi” (Dahidi dan Sudjianto, 2004:169). Di dalam *kandoushi* terkandung katakata yang mengungkapkan perasaan seperti rasa terkejut dan rasa gembira, dan kata-kata yang menyatakan panggilan atau jawaban terhadap orang lain. Contoh: *aa* (ああ), *ara* (あら), *moshi* (もし), *nee* (ねえ), *saa* (さあ) (Shimizu dalam Dahidi dan Sudjianto, 2004:169).

g) *Setsuzokushi* (接続詞) atau Konjungsi

Setsuzokushi atau konjungsi yaitu kelas kata yang “berfungsi untuk menyambungkan suatu kalimat dengan kalimat lain atau

mengubungkan bagian kalimat dengan kalimat lain” (Dahidi dan Sudjianto, 2004:170).

Contoh:

- 例え
Tatoeba
“Misalnya”
- 詰まり
Tsumari
“Dengan kata lain”

h) *Jodoushi* (助動詞) atau Kopula

Jodoushi atau kopula yaitu kata kerja bantu, mengalami perubahan bentuk dan tidak bisa berdiri sendiri. Contoh: *~reru* (～れる), *~rareru* (～られる), *~nai* (～ない), *~ta* (～た). (Sutedi, 2008:44).

i) *Joshi* (助詞) atau Partikel

Joshi atau partikel adalah “kelas kata yang dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antar kata tersebut dengan kata lain serta menambah arti kata tersebut lebih jelas lagi. Contoh: *ga* (が), *no* (の), *kara* (から), *node* (ので), *noni* (のこ).” (Dahidi dan Sudjianto, 2004:181).

j) *Meishi* (名詞) atau Nomina

Meishi dalam bahasa Indonesia adalah kata benda, menurut Matsuoka (dalam Dahidi dan Sudjianto, 2004:156) *meishi* atau nomina yaitu “kata-kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa, dan sebagainya, tidak mengalami konjungsi dan dapat dilanjutkan

dengan kokujoshi”. Berdasarkan jenisnya Terada membagi meishi kedalam lima jenis (Dahidi dan Sudjianto, 2004:158) .

(1) *Futsuu meishi* (普通名詞), yaitu nomina yang menyatakan nama benda, barang, peristiwa dan sebagainya yang bersifat umum.

Contoh:

- 山
Yama
“Gunung”
- 学校
Gakkou
“Sekolah”
- 机
Tsukue
“Meja”

(2) *Koyuu meishi* (固有名詞), yaitu nomina yang menyatakan nama-nama yang menunjukkan benda secara khusus seperti nama daerah, nama negara, nama orang, nama buku dan sebagainya.

Contoh:

- 山本
Yamamoto
- 日本
Nihon
“Jepang”
- 太平洋
Taiheiyou
“Samudra Pasifik”

(3) *Suushi* (数詞), yaitu nomina yang menyatakan bilangan, jumlah, kuantitas, urutan dan sebagainya.

Contoh:

- 一
Ichi
“Satu”
- 七人
Sichinin
“Tujuh orang”

(4) *Keishiki meishi* (形式名詞), yaitu nomina yang menerangkan fungsinya secara formalitas tanpa memiliki hakekat dan arti yang sebenarnya sebagai nomina. Misalnya: *koto* (こと), *tame* (ため), *hazu* (はず).

(5) *Daimeshi* (代名詞), yaitu kata-kata yang menunjukkan suatu secara langsung tanpa menyebutkan nama orang, benda, barang, perkara, arah, tempat dan sebagainya.

Contoh:

- 私
Watashi
“Saya”
- 彼
Kare
“Dia (laki-laki)”
- こちら
Kochira
“Sini”

Berdasarkan pemaparan di atas, jenis kosakata berdasarkan gramatikalnya terbagi menjadi 10 jenis yang memiliki fungsinya

masing-masing. Dari penjelasan-penjelasan tersebut, jenis kosakata berdasarkan gramatikal yang digunakan dalam penelitian ini termasuk kedalam *meishi* (nomina) dengan jenis *fuutsu meishi* yaitu nomina yang menyatakan nama benda, barang, peristiwa dan sebagainya yang bersifat umum.

2) Klasifikasi Kosakata Berdasarkan Segi Pemakaian dan Pemahaman

Dari segi pemakaian dan pemahaman, kosakata dalam bahasa Jepang dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu *shiyoo goi* dan *rikai goi*. *Ishida* (dalam Dahidi dan Sudjianto, 2004:110) menjelaskan bahwa “kosakata yang dapat dipahami oleh seorang individu disebut *rikai goi*, sedangkan kosakata yang sebenarnya dipakai disebut *shiyoo goi*”. Lebih jelas lagi Dahidi dan Sudjianto (2004:110) menjelaskan mengenai *shiyoo goi* dan *rikai* bahwa: Kosakata yang dapat dipakai oleh seorang individu pada saat berbicara atau menulis disebut *shiyoo goi*. Selain itu, kosakata yang dapat dipahami maknanya oleh seorang individu meskipun tanpa membuka kamus pada saat membaca surat kabar, majalah, karya sastra dan sebagainya atau pada saat dia mendengarkan cerita orang lain disebut *rikai goi*.

Berdasarkan penjelasan mengenai klasifikasi kosakata berdasarkan pemakaian dan pemahamannya diatas, kosakata yang digunakan dalam penelitian ini termasuk kedalam jenis *shiyoo goi*. Hal tersebut seperti yang telah dijelaskan oleh Dahidi dan Sudjianto, *shiyoo goi* yaitu kosakata yang berdasarkan pemakaiannya digunakan saat berbicara atau menulis.

c. Pembelajaran Kosakata

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses interaksi guru, siswa dan materi ajar dalam lingkungan belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pada intinya, pembelajaran kosakata merupakan penyampaian materi ajar berupa kosakata bahasa tertentu oleh guru kepada siswa yang bertujuan agar siswa mampu menguasai kosakata dari bahasa yang dipelajarinya. Pembelajaran kosakata, khususnya kosakata bahasa Jepang dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti halnya penggunaan metode atau media yang sesuai. Petty, Herold, dan Stoll (Syamsi,1998:17) menyebutkan bahwa pengajaran kosakata di sekolah-sekolah pada umumnya dilakukan melalui:

- 1) Pengajaran kosakata dan maknanya melalui penggunaannya dalam konteks;
- 2) Suatu proses analisis dan sintesis terhadap kosakata ketika elemen makna kata diajarkan;
- 3) Pengajaran langsung terhadap makna kata dari daftar kata.

Selain itu, Klesius dan Searls (dalam Syamsi, 1998:17) membagi pengajaran kosakata menjadi dua, yaitu “pengajaran langsung dan tidak langsung”. Pengajaran langsung yaitu pemberian kosakata beserta maknanya secara intensif kepada siswa meliputi pengajaran yang dipimpin oleh guru dan kerja individual dengan bahan tertulis. Sedangkan pengajaran tidak langsung yaitu pemerolehan kosakata yang didapat dengan cara tidak langsung melalui aktivitas pembelajaran, misalnya saja melalui kegiatan membaca artikel, buku ataupun surat kabar.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologi kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. “*AECT (Association of Education and Communication Technology)* memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi” (Arsyad, 1997:3). Criticos (dalam Daryanto, 2016:4) memaparkan bahwa “media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”. Sedangkan Gagne (dalam Sadiman, 1990:6) mengemukakan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar”.

“Media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah” (Hamalik, 1994:12).

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai media pendidikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pendidikan adalah alat atau komponen atau sarana yang digunakan sebagai perantara atau pengantar pesan berupa pembelajaran yang diberikan oleh komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) guna merangsang minat dan motivasi siswa untuk belajar sehingga proses pembelajaran lebih efektif.

b. Manfaat Media

Pembelajaran Media pembelajaran yang dipilih apabila digunakan secara baik dan tepat, akan memberikan manfaat yang besar untuk siswa dan guru. Diantaranya menurut Arsyad (1997:27) “media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan”. Selain itu Hamalik (dalam Arsyad, 1997:15) juga menambahkan bahwa “manfaat pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 1997:25) mengemukakan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran;
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;

- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Daryanto (2016:5) memaparkan secara umum kegunaan media pembelajaran, antara lain:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas;
- 2) Mengatasi keterbelakangan ruang, waktu, tenaga dan daya indra;
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar;
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya;
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama;
- 6) Dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar.

Dari beberapa penjelasan diatas mengenai manfaat media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik, bervariasi dan dapat memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu, manfaat media juga dapat membantu memperjelas materi yang diajarkan dan mengajak siswanya untuk ikut berperan aktif saat pembelajaran.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses penyampain materi dari guru kepada peserta didik agar peserta didik mampu memahami materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh sebab itu, pemilihan media sebagai alat bantu penyampai materi pembelajaran hendaknya tidak sembarangan. “Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh setiap guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan” (Daryanto, 2016:6). Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Berikut beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media menurut Arsyad (1997:73) yaitu:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor;
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi;
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan sehingga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun;
- 4) Guru terampil menggunakannya dalam proses pembelajaran;
- 5) Pengelompokan sasaran, media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan;

- 6) Mutu teknis, pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Sedangkan menurut Hamalik (1994:6) memilih dan menggunakan media pendidikan harus sesuai dengan kriteria-kriteria tertentu, yakni:

- 1) Tujuan mengajar
- 2) Bahan pelajaran
- 3) Metode mengajar
- 4) Tersedianya alat yang dibutuhkan
- 5) Jalan pelajaran
- 6) Penilaian hasil belajar
- 7) Pribadi guru
- 8) Minat dan kemampuan siswa
- 9) Situasi pengajaran yang sedang berlangsung

Berdasarkan uraian-uraian di atas, hal-hal penting yang perlu diperhatikan oleh guru dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu :

- a) Kesesuaian media dengan pengelompokan sasaran dan materi yang akan diajarkan;
- b) Pemilihan media hendaknya yang praktis, menarik dan dapat merangsang minat dan kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran;
- c) Guru harus terampil dan dapat menguasai media yang digunakannya dalam proses pembelajaran.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran pun juga semakin berkembang. Dari berbagai macam teknologi yang ada, Arsyad (1997:29) mengklasifikasikannya dalam empat kelompok, yaitu:

- 1) Teknologi cetak, adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.
- 2) Teknologi audio-visual, adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.
- 3) Teknologi berbasis komputer, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.
- 4) Teknologi gabungan, adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 1997:33) mengelompokkan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi, yaitu:

- 1) Pilihan Media Tradisional
 - a) Visual diam yang diproyeksikan, yaitu proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, dan *filmstrips*.

- b) Visual yang tak diproyeksikan, yaitu gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan-bulu.
 - c) Audio, yaitu rekaman piringan, pita-kaset, *reei*, dan *cartridge*.
 - d) Penyajian multimedia, yaitu slide plus suara (tape) dan *multiimage*.
 - e) Visual dinamis yang diproyeksikan, yaitu film, televisi, video.
 - f) Cetak, yaitu buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah dan lembaran lepas (*hand-out*).
 - g) Permainan, yaitu teka-teki, simulasi dan permainan papan.
 - h) Realia, yaitu model, specimen (contoh), dan manipulatif.
- 2) Pilihan Media Teknologi Mutakhir
- a) Media berbasis telekomunikasi, yaitu *teleconference* dan kuliah jarak jauh.
 - b) Media berbasis mikroprosesor, yaitu *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelejen, interaktif, *hypermedia*, compact (video) disc.

Sadiman (1990:28) memaparkan karakteristik beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia adalah sebagai berikut:

- 1) Media grafis, yaitu gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta, globe, papan flanel (*flannel board*), dan papan buletin (*bulletin board*).
- 2) Media audio, yaitu radio, alat perekam pita magnetik, dan laboratorium bahasa.

- 3) Media proyeksi diam, yaitu film bingkai, film rangkai, media transparenasi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, permainan dan simulasi.

Sedangkan Subyakto (1993:206) mengelompokkan media yaitu media komersial (diperjualbelikan) dan media yang dapat dibuat sendiri. Selain itu Subyakto (1993:206) juga mengelompokkan media dalam pengajaran bahasa adalah sebagai berikut:

- 1) Alat atau media yang didengarkan dan dilihat (*audio-visual*), seperti radio, *tape-recorder*, laboratorium bahasa, film dan *video cassette recorder (VCR)*.
- 2) Alat atau media yang dilihat, seperti papan tulis, gambar-gambar yang ditempelkan pada karton, papan *flanel*, *slide projector*, *transparancies*, dan *OHP (over head projector)*.
- 3) Permainan (*games*), seperti teka-teki silang (*crossword puzzle*), permainan untuk melatih struktur (pola kalimat), permainan untuk melatih kosakata, permainan untuk melatih membaca dan menjawab pertanyaan secara tertulis, permainan untuk melatih pendengaran untuk membedakan dan mengidentifikasi kata-kata.

Berdasarkan klasifikasi media yang diuraikan diatas, adapun media *crossword puzzle* (teka-teki silang) yang digunakan dalam penelitian ini termasuk kedalam kategori media tradisonal permainan dengan bentuk bahan cetakan. Permainan *crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan permainan yang sangat sederhana sehingga medianya dapat dibuat sendiri.

e. Media Permainan Bahasa

Mempelajari bahasa asing terkadang membutuhkan usaha yang keras untuk menguasainya, sehingga terkadang menjadikan pembelajarannya terkesan membosankan. Oleh karena itu, dalam pembelajaran bahasa, sebaiknya guru mampu membuat pembelajaran menyenangkan, menarik, dapat menguatkan pembelajaran dan dijadikan sebagai alat evaluasi dan lain sebagainya (Mujib dan Nailur, 2012:29). Salah satunya dengan cara menggabungkan permainan dengan pembelajaran. Mujib dan Nailur (2012:30) berpendapat bahwa “berbagai upaya mempelajari bahasa, termasuk aktivitas permainan, dapat dilakukan untuk menghindari kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh siswa”.

Permainan merupakan aktivitas untuk bersenang-senang. Sedangkan permainan bahasa yaitu aktivitas yang bertujuan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan sastra) dan unsur-unsur bahasa (kosakata dan tata bahasa) dengan cara yang menyenangkan (Mujib dan Nailur, 2012:39). Sehingga dalam permainan bahasa harus menimbulkan kesenangan dan keterampilan bahasa. Apabila hanya menimbulkan kesenangan saja ataupun keterampilan bahasa saja maka tidak dapat dikatakan sebagai permainan bahasa.

Subyakto (1993:206) memberikan contoh permainan yang dapat digunakan sebagai pengajaran bahasa yaitu:

- 1) Teka-teki silang (*crossword puzzle*);
- 2) Permainan untuk melatih struktur (pola kalimat);

- 3) Permainan untuk melatih kosakata;
- 4) Permainan untuk melatih membaca dan menjawab pertanyaan secara tertulis;
- 5) Permainan untuk melatih pendengaran untuk membedakan dan mengidentifikasi kata-kata.

Dari pemaparan dan contoh yang telah dijelaskan diatas, teka-teki silang termasuk kedalam permainan bahasa. Selain menyenangkan, teka-teki silang juga dapat digunakan sebagai pembelajaran unsur-unsur bahasa yaitu kosakata.

3. Teka-Teki Silang (TTS)

a. Pengertian Teka-Teki Silang (TTS)

Teka-Teki Silang (TTS) dalam bahasa Indonesia merupakan permainan yang mengharuskan pemainnya mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Biasanya, petunjuk dibagi kedalam kategori “mendatar” dan “menurun”, tergantung posisi kata kata yang harus diisi. Setiap deretan kotak akan mempunyai nomor dan soal atau petunjuk (Cahyo, 2011:62).

Soeparno (1988:72) berpendapat mengenai permainan teka-teki silang bahwa : “Permainan ini bertujuan membina dan mengembangkan penguasaan kosakata. Materi yang dikomunikasikan dapat berupa definisi suatu istilah, perlawanan kata (antonim), persamaan kata (sinonim), dan sebagainya. Permainan ini cocok diperuntukan siswa SMTA, siswa SMTP, maupun SD asalkan materinya disesuaikan”.

Adapun Amin (dalam Cahyo, 2011:62) menjelaskan bahwa “permainan teka-teki silang dinyatakan selesai jika pemainnya mampu mengisi semua deretan kotak-kotak putih mendatar dan menurun”.

Belajar menggunakan TTS dapat memberikan variasi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dapat lebih menyenangkan. Selain itu, karakteristik permainan TTS yang mengharuskan mengisi pertanyaan-pertanyaan dengan kata-kata, sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran kosakata suatu bahasa.

b. Langkah-Langkah Pembuatan Teka-Teki Silang (TTS)

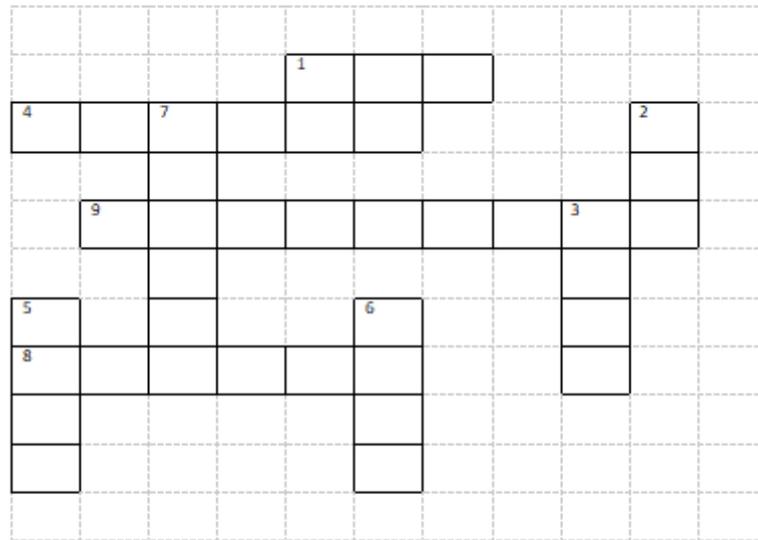
Adapun langkah-langkah dalam pembuatan TTS menurut Soeparno (1988:72) sebagai berikut :

- 1) Pertama-tama menentukan kompetensi dasar dan indikator keberhasilan yang akan dibahas.
- 2) Membuat kotak-kotak setelah itu diisi dengan jawaban dari setiap pertanyaan (menurun dan mendatar).
- 3) Setiap kotak yang berisikan huruf pertama dari setiap kotak diberi nomor.
- 4) Selanjutnya kita mulai menyusun pertanyaan soal yang harus dibuat sedemikian rupa, sehingga kata-kata yang telah tercantum dalam kotak-kotak tersebut adalah jawabannya.
- 5) Setelah semua pertanyaan tersebut tersusun, maka kotak-kotak yang tidak terisi kita tutup dengan warna hitam.

- 6) Langkah selanjutnya menghapus semua huruf yang ada dalam setiap kotak yang ditinggalkan hanya angka atau nomor pada setiap awal kata,
 - 7) Langkah terakhir, adalah memindahkan ke kertas lain yang lebih bersih, untuk selanjutnya diperbanyak dengan menfotocopy sesuai dengan dengan keperluan.
- c. Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Media Teka-Teki Silang (TTS)
- Zaini (2008:71) dalam bukunya menjelaskan langkah-langkah strategi pembelajaran dengan Teka-Teki Silang (TTS) adalah sebagai berikut:
- 1) Tulislah kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi yang telah anda berikan.
 - 2) Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang).
 - 3) Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga membuat pernyataan-pernyataan mengarah pada kata-kata tersebut.
 - 4) Bagikan teka-teki ini kepada peserta didik. Bisa individu atau kelompok.
 - 5) Batasi waktu mengerjakan.
 - 6) Beri hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat atau benar.

TEKA-TEKI SILANG BAHASA JEPANG

WATASHI NO KAZOKU



MENDATAR :	MENURUN :
1.KAKAK PEREMPUAN	2.KAKAK LAKI-LAKI
4.AYAH	3.IBU
8.ADIK LAKI-LAKI	5.NENEK
9.TEMAN	6.KAKEK
	7.ADIK PEREMPUAN

B. Penelitian yang Relevan

Pertama, penelitian mengenai permainan TTS yang telah dilakukan oleh Nurfitriana (2013) dengan judul “ *Media Teka Teki Silang Bergambar dalam Pembelajaran kosakata Bahasa Jerman*”. Media Teka-Teki Silang Bergambar sangat efektif digunakan untuk proses belajar mengajar, karena peserta didik dapat menguasai banyak kosakata tanpa merasa bosan karena di dalam media Teka-Teki Silang disertai gambar. Media Teka-Teki Silang Bergambar mempunyai kelebihan dan kekurangan. Salah satu kelebihannya adalah diantaranya dengan teka-teki silang bergambar pendidik dapat mengajarkan budaya Jerman melalui gambar-gambar pada soal teka-teki silang, karena peserta didik tidak hanya membayangkan tetapi dapat melihat langsung bagian-bagian dari budaya negara

Jerman melalui gambar yang disisipkan, peserta didik lebih aktif dan merasa senang. Menurut Soeparno Kelemahan media tersebut adalah materi pembelajaran terbatas hanya untuk kosakata, saat permainan berlangsung menimbulkan suara ramai dan gelak tawa, dan tidak semua materi dapat dikomunikasikan dengan pembelajaran kosakata.

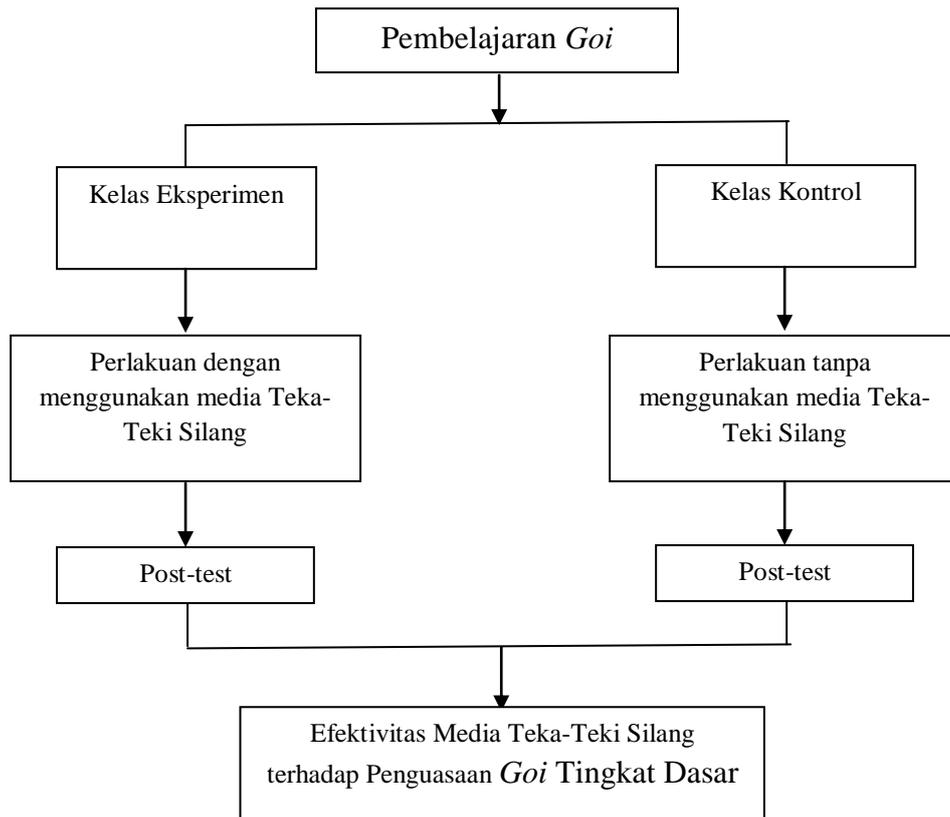
Kedua, penelitian mengenai permainan Teka Teki Silang (TTS) yang telah dilakukan oleh Sholihah (2015) dengan judul "*Penggunaan Media Teka-Teki Silang untuk meningkatkan Kosakata bahasa Arab Siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama (MINU) Maudlu'ul Ulum Pandean Malang*". Hal ini terbukti dengan membandingkan Prosentase Ketuntasan Hasil belajar awal yakni pada siklus I, dari hasil tes tertulis dan kegiatan pada siklus I dapat diketahui bahwa siswa yang tuntas memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebanyak 23 siswa dengan prosentasi 63,3% di pertemuan 1 dan 28 siswa dengan prosentase 77,7% di pertemuan 2.

Pada siklus II, peneliti mengadakan evaluasi dan terbukti prosentase ketuntasan siswa dari pre test dibanding dengan siklus II ini meningkat dari 61,1% menjadi 83% dan rata-rata nilai 71,22 menjadi 82,75. Dari data tersebut kemudian diterjemahkan dan diambil kesimpulan, bahwa terjadi peningkatan prosentase siswa yang menguasai kosakata atau materi yang telah disampaikan. 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.

Ketiga, penelitian mengenai permainan Teka Teki Silang (TTS) yang telah dilakukan oleh Mandala (2015) dengan judul : “*Keefektifan Pengaruh Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik kelas XI SMA Negeri 1 Pakem Sleman*”. Dilihat dari hasil akhir yang yang berbanding jauh dari rerata pre-test kelas eksperimen yakni sebesar 71,68 dengan rerata post-test kelas eksperimen sebesar 83,89. Selain itu, rerata post-test kelas eksperimen yang juga lebih tinggi dari rerata post-test kelas kontrol yakni 76,88 menunjukkan adanya perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman bagi kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan. Penggunaan media teka-teki silang dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Pakem Sleman lebih efektif daripada penggunaan media konvensional.

Persamaan penelitian ini dengan ketiga penelitian diatas sama-sama penelitian kuantitatif, desainnya eksperimen, dan menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS). Perbedaannya : pertama, perbedaan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya yaitu penerapan pada sekolah yang berbeda. Penelitian ini menerapkan di SMA Negeri 5 Padang. Kedua, perbedaan pada dua penelitian sebelumnya yaitu pada yang ditelitinya, sedangkan satu penelitian sebelumnya dan peneliti meneliti pada kosakata bahasa Jepang. Adapun kontribusi penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu pada kajian teori mengenai permainan Teka-Teki Silang (TTS) serta acuan dalam pembahasan.

C. Kerangka Konseptual



Bagan 1
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya (Margono, 2010:67). Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

- Hipotesa Kerja (H_k) : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa tanpa menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS) dan siswa dengan menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS) terhadap penguasaan *goi* oleh siswa kelas XI SMA N 5 Padang.

- Hipotesa Nol (H_0) : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa tanpa menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS) dan siswa dengan menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS) terhadap penguasaan *goi* oleh siswa kelas XI SMA N 5 Padang.

BAB V

PENUTUP

A. 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.

B. 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

- Abdurrahman dan Ellya Ratna. 2003. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Buku Ajar. Padang: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBSS UNP.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cahyo, Agus N. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbooks.
- Creswell, John. 2015. *Riset Pendidikan: Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Riset Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dahidi, Ahmad dan Sudjianto. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- David, Saun, Putri. 2018. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Penguasaan Goi Oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam *Jurnal Omiyage* Vol 1, (1). Hal 4 . <http://omiyage.ppj.unp.ac.id/index.php/omiyage/article/view/28>
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA Yang Menarik dan Mengasyikkan*. Purworejo: KEPEL Press.
- Mandala, Intan Riany, 2015. *Keefektifan Pengaruh Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Pakem Sleman*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- 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.
- Nurfitriana, 2015. *Media Teka Teki Silang Bergambar dalam Pembelajaran kosakata Bahasa Jerman*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Poerwadarminta, W.J.S. 2006. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.