

Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Melalui Implementasi Media Permainan Word Square

Sri Puja Rahayu¹, Sri Wahyu Widiati², Putri Rahayuningtyas³
Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

sripujarahayu147@gmail.com¹

Abstrak

Kata Kunci:

Word Square, Kosakata,
Bahasa Jepang, Dan
Media Pembelajaran

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Word Square serta tingkat efektivitasnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pra-eksperimen desain One Group Pretest-Posttest. Subjek penelitian adalah 23 siswa kelas XI SMK N 1 Taluk Kuantan yang mengikuti mata pelajaran pilihan bahasa Jepang. Data dikumpulkan melalui tes kosakata berupa pretest dan posttest, kemudian dianalisis secara deskriptif, uji normalitas, uji-t berpasangan, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong rendah dengan nilai rata-rata pretest sebesar 58,61. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media Word Square pada materi *aisatsu*, *kazoku*, dan *tabemono*, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 85,43. Hasil perhitungan N-Gain memperoleh rata-rata 0,71 yang termasuk kategori tinggi. Sebanyak 52,17% siswa berada pada kategori peningkatan tinggi dan 47,83% pada kategori sedang. Tidak terdapat siswa dengan kategori peningkatan rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa media Word Square dapat membantu siswa mengingat kosakata, meningkatkan ketelitian, keaktifan, dan motivasi belajar. Dengan demikian, media Word Square efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran kosakata bahasa Jepang di tingkat SMK, khususnya untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam memahami kosakata dasar secara lebih mudah, terarah, bermakna, dan berkelanjutan di kelas tersebut.

Abstract

Key Word:

Word Square,
Vocabulary, Japanese
Language, Learning
Media

*This study aimed to determine the difference in students' learning outcomes before and after the use of Word Square media and to examine its effectiveness in Japanese vocabulary learning. This research employed a quantitative approach with a pre-experimental method using a One Group Pretest-Posttest design. The subjects were 23 eleventh-grade students of SMK N 1 Taluk Kuantan who took Japanese as an elective subject. Data were collected through vocabulary tests in the form of pretest and posttest, then analyzed using descriptive statistics, normality test, paired sample t-test, and N-Gain. The results showed that students' initial vocabulary ability was relatively low, with an average pretest score of 58.61. After treatment using Word Square media on *aisatsu*, *kazoku*, and *tabemono* materials, the average posttest score increased to 85.43. The N-Gain result showed an average score of 0.71, categorized as high. A total of 52.17% of students achieved a high improvement category, while 47.83% were in the medium category, with no students in the low category. These findings indicate that Word Square media effectively improves students' Japanese vocabulary mastery and supports a more active, enjoyable, and meaningful classroom learning process in accordance with students' needs and basic communication goals in Japanese language education.*

Information Production:

© 2026 by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA) 

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan proses penyampaian informasi atau materi yang melibatkan interaksi timbal balik antara guru dan siswa maupun antarsiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, guru perlu menerapkan metode, strategi, dan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sekaligus melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pribadi (2017) menyatakan bahwa media merupakan sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu unsur penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap selama proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat

meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Erian, 2023). Mahnun (2020) menjelaskan bahwa guru perlu mengupayakan, menemukan, dan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta mampu menarik minat belajar mereka. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu dalam penyampaian materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Namun, dalam praktiknya masih terdapat proses pembelajaran yang belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Pembelajaran cenderung berfokus pada penyampaian materi dan latihan soal dari buku teks sehingga aktivitas siswa dalam belajar menjadi kurang optimal. Permasalahan ini juga ditemukan dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMK N 1 Taluk Kuantan. Mata pelajaran bahasa Jepang di sekolah tersebut merupakan mata pelajaran pilihan dalam Kurikulum Merdeka dengan menggunakan buku Marugoto level A1 yang berfokus pada kemampuan komunikasi dasar, khususnya penguasaan kosakata, berbicara, dan menyimak dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Jepang kelas XI di SMK N 1 Taluk Kuantan, ditemukan bahwa minat siswa dalam belajar bahasa Jepang masih rendah. Siswa cenderung kurang aktif dan kurang antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, sekitar 60% siswa memperoleh nilai kosakata di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75. Permasalahan lain yang ditemukan adalah siswa mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata dan menggunakannya dalam kalimat. Saat mengerjakan latihan, sebagian besar siswa masih bergantung pada catatan mereka, sehingga penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa masih tergolong rendah. Kondisi ini menyebabkan tujuan pembelajaran yang terdapat dalam buku Marugoto level A1 belum tercapai secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat membantu siswa menguasai kosakata sebagai dasar pembelajaran bahasa Jepang.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Aini (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran dan memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membuat siswa lebih aktif dalam mencari jawaban, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat sehingga proses pembelajaran berlangsung secara aktif dan interaktif.

Pembelajaran aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam mengakses, mendiskusikan, dan mengulas informasi selama proses pembelajaran. Herdianti dan Syaiki (2016) menyatakan bahwa pembelajaran aktif dapat meningkatkan pemahaman, kompetensi, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Dalam pembelajaran bahasa asing, keterlibatan aktif siswa sangat diperlukan, terutama dalam pembelajaran kosakata. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami dan mengingat kosakata dengan lebih mudah tanpa menimbulkan kebosanan selama proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, media pembelajaran yang dipilih dalam penelitian ini adalah media *Word Square*. Media pembelajaran *Word Square* merupakan media pembelajaran yang menggabungkan kemampuan menjawab pertanyaan dengan ketelitian dalam mencocokkan jawaban di dalam kotak huruf. Amalia dan Halim (2022) menyatakan bahwa *Word Square* terdiri atas sejumlah kata yang disusun sehingga dapat dibaca secara maju maupun mundur. Media ini menyerupai teka-teki silang, tetapi jawabannya sudah tersedia di dalam kotak huruf dan disamarkan dengan huruf pengecoh. Penggunaan media *Word Square* diharapkan dapat melatih ketelitian, kemampuan berpikir kritis, serta membantu siswa mengingat kosakata melalui aktivitas permainan kata yang menarik.

Selain itu, penggunaan media *Word Square* juga dianggap mampu meningkatkan kualitas belajar siswa. Priyawati (2021) menyatakan bahwa media *Word Square* dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, menggali pengetahuan awal siswa, melatih kreativitas, serta menumbuhkan sikap teliti dan kritis. Melalui kegiatan mencari kosakata di dalam kotak huruf, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Penelitian mengenai penggunaan media *Word Square* dalam pembelajaran bahasa Jepang sebelumnya pernah dilakukan oleh Safarini (2010). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Word Square* mampu meningkatkan penguasaan kosakata verba bahasa Jepang siswa. Nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dan hasil perhitungan *normalized gain* menunjukkan bahwa kelas eksperimen berada pada kategori sangat efektif. Penelitian ini membuktikan bahwa media *Word Square* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media *Word Square* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI SMK N 1 Taluk Kuantan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata, motivasi belajar, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mengetahui efektivitas media *Word Square* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI di SMK N 1 Taluk Kuantan. Penelitian eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam kondisi yang terkontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah pre-experimental design dengan model One Group Pretest–Posttest Design. Menurut Sugiyono (2021), desain ini digunakan untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan diberikan kepada kelompok eksperimen.

Dalam desain penelitian ini, siswa terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal mereka dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum perlakuan diberikan. Selanjutnya, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *Word Square*. Setelah perlakuan selesai dilaksanakan, siswa diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media tersebut. Desain penelitian dapat dilihat pada:

Tabel 1. Desain Penelitian

O1	X	O2
<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>

Penelitian dilaksanakan di SMK N 1 Taluk Kuantan dengan melibatkan siswa kelas XI yang mengambil mata pelajaran bahasa Jepang sebagai mata pelajaran pilihan. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 mulai bulan September hingga Oktober 2025. Tahapan pelaksanaan penelitian meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir yang dapat dilihat pada:

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK N 1 Taluk Kuantan tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 23 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Sugiyono (2018) menyatakan bahwa total sampling digunakan apabila jumlah populasi relatif kecil sehingga seluruh populasi dapat dijadikan sampel penelitian. Oleh karena itu, sampel penelitian ini terdiri atas 23 siswa kelas XI yang mengambil mata pelajaran bahasa Jepang lintas minat.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Makbul (2021) menjelaskan bahwa tes merupakan seperangkat pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang dalam bidang tertentu. Instrumen tes dalam penelitian ini terdiri atas pretest dan posttest yang bertujuan untuk mengukur penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Word Square*. Kosakata yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari buku Marugoto A1 yang meliputi materi Aisatsu (salam), Kazoku (keluarga), dan Tabemono (makanan). Daftar kosakata yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada:

Tabel 2. Kosakata yang Digunakan dalam Penelitian

No	Materi	Kosakata
1).	Aisatsu	a おはようございます=Selamat Pagi
		b こんにちは=Selamat Siang
		cこんばんは=Selamat Malam
		d ありがとうございます=Terimakasih
		e すみません=Permisi
		f じゃあね、またね=Sampai Jumpa
		g はじめまして=Salam Kenal/Perkenalkan
		h ごめんなさい=Maaf
		i おやすみなさい=Selamat Tidur
		j いただきます=Selamat Makan
2).	Kazoku	a わたし=Saya
		b ちち=Ayah

3). Tabemono	c	はは=Ibu
	d	そふ=Kakek
	e	そば=Nenek
	f	あね=Kakak Perempuan
	g	あに=Kakak Laki-Laki
	h	いもうと=Adik Perempuan
	i	おとうと=Adik Laki-Laki
	j	りょうしん=Orang tua
	a	にく=Daging
	b	さかな=Ikan
	c	くだもの=Buah
	d	やさい=Sayur
	e	パン=Roti
	f	ごはん=Nasi
	g	たまご=Telur
	h	コーヒー=Kopi
	i	みず=Air
	j	おちゃ=Teh Hijau

Pretest dilaksanakan pada awal September 2025 untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum penggunaan media Word Square. Tes terdiri atas 15 soal pilihan ganda, 5 soal mencocokkan, dan 5 soal Word Square. Setelah pretest, siswa diberikan perlakuan selama tiga kali pertemuan menggunakan media Word Square. Perlakuan pertama dilaksanakan pada 11 September 2025 dengan materi Aisatsu, perlakuan kedua pada 18 September 2025 dengan materi Kazoku, dan perlakuan ketiga pada 25 September 2025 dengan materi Tabemono. Pada setiap sesi perlakuan, siswa diminta mencari kosakata dalam kotak Word Square, mencocokkan jawaban, dan menerjemahkan kosakata ke dalam bahasa Indonesia.

Setelah seluruh perlakuan selesai dilaksanakan, siswa diberikan posttest pada 9 Oktober 2025 untuk mengetahui kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa setelah penggunaan media Word Square. Bentuk posttest sama dengan pretest, yaitu terdiri atas soal pilihan ganda, soal mencocokkan, dan soal Word Square berdasarkan materi kosakata dari buku Marugoto A1.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes. Sugiyono (2018) menyatakan bahwa instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena yang diamati dalam penelitian. Suharsimi Arikunto (2013) juga menjelaskan bahwa tes merupakan alat yang digunakan untuk mengukur kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan individu maupun kelompok. Dalam penelitian ini, instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kosakata bahasa Jepang siswa. Bentuk soal yang digunakan meliputi pilihan ganda, mencocokkan, identifikasi, dan isian. Fenti (2019) menyatakan bahwa tes pilihan ganda, mencocokkan, dan identifikasi dapat digunakan untuk mengukur penguasaan kosakata siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan inferensial. Analisis inferensial digunakan untuk menarik kesimpulan melalui pengujian hipotesis berdasarkan data penelitian (Fenti, 2019). Sebelum melakukan pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas sebagai prasyarat analisis data. Penelitian ini menggunakan IBM SPSS Statistics 27 untuk pengolahan data.

Hasil pretest dan posttest terlebih dahulu dikelompokkan sesuai kategori penilaian yang digunakan oleh SMK N 1 Taluk Kuantan. Kriteria penilaian dapat dilihat pada:

Tabel 3. Standar Penilaian SMK N 1 Taluk Kuantan

Nilai	Keterangan
91-100	Sangat Baik
76-90	Baik
66-75	Cukup
41-65	Kurang
0-40	Sangat Kurang

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media Word Square dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa. Rumus N-Gain mengacu pada Richard Hake (1999), yaitu:

$$N - Gain = \frac{Posttest Score - Pretest Score}{Ideal Score - Posttest Score} \times 100\%$$

Kriteria interpretasi nilai N-Gain dapat dilihat pada:

Tabel 4. Kriteria N-Gain

Kriteria	Interpretasi	Rentang Poin Gain (g)
Tinggi	Sangat efektif	$g > 0,7$
Sedang	Cukup efektif	$0,3 < g \leq 0,7$
Rendah	Tidak efektif	$g \leq 0,3$

Media Word Square dinyatakan efektif apabila hasil N-Gain berada pada kategori sedang atau tinggi dengan nilai gain lebih dari 0,3. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Word Square dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI di SMK N 1 Taluk Kuantan.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 peserta. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sedangkan data dinyatakan tidak berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Jika data berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji parametrik (uji t), sedangkan jika data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji nonparametrik Mann-Whitney.

Pedoman pengambilan keputusan hipotesis dalam penelitian ini adalah apabila nilai t hitung lebih besar daripada nilai t tabel, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, yang berarti media Word Square efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI di SMK N 1 Taluk Kuantan. Sebaliknya, apabila nilai t hitung lebih kecil daripada nilai t tabel, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti media Word Square tidak efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI di SMK N 1 Taluk Kuantan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Word Square dalam meningkatkan hasil belajar kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMK N 1 Taluk Kuantan. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain one group pretest–posttest terhadap 23 siswa. Proses penelitian dilakukan selama lima pertemuan yang terdiri atas pretest, tiga kali treatment, dan posttest. Materi pembelajaran diambil dari buku *Marugoto Level A1* dengan tema sapaan, keluarga, dan makanan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Word Square mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Kondisi Awal Kemampuan Siswa (Pretest)

Sebelum diberikan perlakuan menggunakan media Word Square, siswa terlebih dahulu mengikuti pretest untuk mengetahui kemampuan awal mereka dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki kemampuan yang rendah. Mayoritas siswa berada pada kategori cukup dan kurang, sedangkan siswa yang mencapai kategori baik hanya sedikit. Tidak ada siswa yang memperoleh kategori sangat baik.

Selain itu, berdasarkan standar ketuntasan minimal (KKM) sekolah yaitu 75, sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya belum mampu membantu siswa memahami dan mengingat kosakata bahasa Jepang secara optimal. Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik serta rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Tabel 1. Hasil Pretest Siswa

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	0	0,00%
Baik	3	13,04%
Cukup	12	52,17%
Kurang	7	30,43%
Sangat Kurang	1	4,35%

Pelaksanaan Treatment Menggunakan Media Word Square

Treatment dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dengan menggunakan media Word Square. Dalam media ini siswa diminta menemukan kosakata bahasa Jepang yang tersembunyi di dalam susunan huruf. Aktivitas tersebut membuat siswa lebih aktif, teliti, dan terlibat langsung dalam pembelajaran.

Pada treatment pertama, siswa masih mengalami kesulitan dalam menemukan kosakata karena masih berada pada tahap adaptasi terhadap media pembelajaran baru. Pada treatment kedua, sebagian siswa masih mengalami kendala dalam mengelola waktu dan menemukan semua kata dengan benar. Namun pada treatment ketiga, siswa mulai terbiasa menggunakan media Word Square sehingga hasil belajar meningkat secara signifikan.

Penggunaan media Word Square terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi aktif mencari dan mencocokkan kosakata sehingga proses pengulangan kata menjadi lebih efektif dalam memperkuat daya ingat siswa.

Tabel 2. Perkembangan Hasil Treatment

Treatment	Sangat Baik	Baik
Treatment 1	56,5%	43,5%
Treatment 2	8,7%	91,3%
Treatment 3	78,3%	21,7%

Hasil Posttest dan Peningkatan Hasil Belajar

Setelah seluruh treatment selesai dilakukan, siswa diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mereka. Hasil posttest menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan hasil pretest. Sebagian besar siswa berhasil mencapai kategori baik dan sangat baik. Hanya satu siswa yang masih berada pada kategori cukup.

Tingkat ketuntasan belajar siswa juga meningkat secara drastis. Jika pada pretest sebagian besar siswa belum tuntas, maka pada posttest hampir seluruh siswa telah mencapai standar ketuntasan sekolah. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 58,61 pada pretest menjadi 85,43 pada posttest. Hal ini membuktikan bahwa media Word Square efektif dalam membantu siswa memahami serta mengingat kosakata bahasa Jepang.

Tabel 3. Hasil Posttest Siswa

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	10	43,48%
Baik	12	52,17%
Cukup	1	4,35%
Kurang	0	0,00%
Sangat Kurang	0	0,00%

Efektivitas Media Word Square dan Uji Hipotesis

Efektivitas media Word Square dianalisis menggunakan uji N-Gain dan uji paired sample t-test. Hasil N-Gain menunjukkan rata-rata peningkatan sebesar 0,80 yang termasuk kategori tinggi. Sebanyak 52,17% siswa mengalami peningkatan tinggi dan 47,83% mengalami peningkatan sedang. Tidak ada siswa yang mengalami peningkatan rendah.

Selanjutnya, hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media Word Square. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima dan media Word Square dinyatakan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media Word Square mampu meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Melalui aktivitas mencari kata dalam kotak huruf, siswa secara tidak langsung melakukan pengulangan kosakata yang membantu memperkuat daya ingat mereka terhadap materi yang dipelajari

Tabel 4. Hasil N-Gain dan Uji Hipotesis

Kategori	Hasil
Nilai rata-rata N-Gain	0,80 (Tinggi)
Peningkatan tinggi	52,17%
Peningkatan sedang	47,83%
Nilai Sig. (2-tailed)	< 0,05
Kesimpulan	Media Word Square efektif

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media Word Square dapat meningkatkan hasil belajar kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMK N 1 Taluk Kuantan secara signifikan. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami serta mengingat kosakata bahasa Jepang.

Analisis Hasil Penerapan Media Word Square

Berdasarkan hasil penelitian pada 23 siswa kelas XI SMK Negeri 1 Taluk Kuantan, penggunaan media

Word Square terbukti memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata Bahasa Jepang. Penelitian ini menggunakan desain one group pretest-posttest dengan lima kali pertemuan, yaitu satu kali pretest, tiga kali treatment, dan satu kali posttest. Materi yang digunakan bersumber dari buku Marugoto level A1, meliputi sapaan (aisatsu), keluarga (kazoku), dan makanan (tabemono). Ketiga tema tersebut merupakan kosakata dasar yang penting dikuasai siswa sebagai bekal awal dalam memahami serta menggunakan Bahasa Jepang. Pemilihan materi tersebut juga disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang masih berada pada tahap awal pembelajaran Bahasa Jepang di sekolah.

Kemampuan awal siswa sebelum diterapkan media Word Square masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 64,09. Dari 23 siswa, tidak ada yang berada pada kategori sangat baik, hanya 3 siswa atau 13,04% berada pada kategori baik, 12 siswa atau 52,17% berada pada kategori cukup, 7 siswa atau 30,43% berada pada kategori kurang, dan 1 siswa atau 4,35% berada pada kategori sangat kurang. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengingat, memahami, dan menggunakan kosakata Bahasa Jepang dalam pembelajaran.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan media Word Square, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Pada treatment pertama, 13 siswa atau 56,5% berada pada kategori sangat baik dan 10 siswa atau 43,5% berada pada kategori baik. Pada treatment kedua, 21 siswa atau 91,3% berada pada kategori baik dan 2 siswa atau 8,7% berada pada kategori sangat baik. Selanjutnya, pada treatment ketiga terjadi peningkatan yang lebih jelas, yaitu 18 siswa atau 78,3% berada pada kategori sangat baik dan 5 siswa atau 21,7% berada pada kategori baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa mulai terbiasa menggunakan media Word Square, sehingga lebih cepat dan teliti dalam menemukan kosakata yang tersembunyi.

Hasil posttest memperkuat temuan tersebut. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 88,78 dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 95,65%. Selain itu, hasil analisis N-Gain memperoleh rata-rata 0,71 yang termasuk kategori tinggi. Sebanyak 52,17% siswa berada pada kategori N-Gain tinggi dan 47,83% berada pada kategori sedang. Uji paired sample t-test juga menunjukkan nilai t hitung sebesar -11,895 dengan Sig. (2-tailed) < 0,05, sehingga hipotesis alternatif diterima. Artinya, terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Word Square.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu. Menurut Safarini, media Word Square dapat membantu penguasaan kosakata Bahasa Jepang, khususnya pada kosakata verba. Menurut Yulianti, penggunaan Word Square mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa terlibat aktif dalam menemukan jawaban. Menurut Adnyana, media Word Square dapat melatih ketelitian dan konsentrasi siswa selama pembelajaran. Menurut Akbari, model Word Square mendorong siswa berpikir lebih kritis dalam memahami materi. Menurut Sucini, Word Square efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan media Word Square efektif meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang siswa kelas XI SMK Negeri 1 Taluk Kuantan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran Word Square terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI. Sebelum perlakuan, kemampuan awal siswa masih rendah, ditunjukkan oleh nilai rata-rata pretest sebesar 58,61 dengan sebagian besar siswa berada pada kategori cukup dan kurang. Setelah pembelajaran menggunakan media Word Square, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 85,43, dan mayoritas siswa berada pada kategori baik serta sangat baik. Hampir seluruh siswa juga telah mencapai ketuntasan belajar sesuai kriteria yang ditetapkan. Efektivitas media ini diperkuat oleh hasil N-Gain rata-rata sebesar 0,71 yang termasuk kategori tinggi. Sebanyak 52,17% siswa memperoleh N-Gain tinggi dan 47,83% berada pada kategori sedang, tanpa siswa berkategori rendah. Oleh karena itu, media Word Square efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Pengajar disarankan menerapkannya dengan perencanaan matang dan memperhatikan karakteristik siswa. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media ini pada pembelajaran kanji, dokai, motivasi belajar, kemampuan kognitif, maupun perspektif siswa agar manfaatnya lebih luas dan hasil penelitian menjadi lebih komprehensif serta aplikatif.

DAFTAR REFERENSI

- Adnyana, D., et al. (2019). Pengaruh model pembelajaran *Word Square* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 79. <https://doi.org/10.38048/jep.v3i1.963>
- Aini, N. (2023). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 45–53.

- Akbari, U., Ummu, A., & Rizqy, D. A. (2021). Model *Word Square* berbantuan media gambar dalam pelajaran IPA konsep organ pernapasan manusia terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 108–111. Jurnal Elementary UMMAT
- Arifin. (2023). Efektivitas pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Arifin, Z. (2023). Efektivitas pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 120–128.
- Barnard, R. (2016). *Vocabulary learning strategies and language acquisition*. Routledge.
- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Rajawali Pers.
- Erian, F. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(2), 101–109.
- Hakim, L., & Mustafa, M. (2023). Pengaruh penguasaan kosakata terhadap kemampuan berbahasa siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 9(1), 33–41.
- Herdianti, & Syauki. (2016). Pembelajaran aktif dalam meningkatkan kemampuan siswa. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 35–38.
- Imas, K., & Berlin, S. (2015). *Ragam pengembangan model pembelajaran*. Kata Pena.
- Mahnun. (2020). Media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan*.
- Mahnun, N. (2020). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27–35. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge University Press.
- Ningtias, R., et al. (2023). Hubungan penguasaan kosakata dengan keterampilan berbahasa. *Jurnal Linguistik Terapan*, 7(2), 55–63. <https://doi.org/10.25157/diksatrasi.v7i1.8564>
- Nuriah, S., et al. (2024). Strategi pengembangan kosakata dalam pembelajaran bahasa asing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 10(1), 12–20.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan teknologi dalam pembelajaran*. Kencana.
- Pribadi, B. A. (2019). *Desain sistem pembelajaran*. Kencana.
- Priyawati. (2021). Penggunaan media *Word Square* dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- Ramsi. (2023). Media pembelajaran dan penerapannya. *Jurnal Pendidikan*.
- Ramsi, R. (2023). Penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 8(2), 77–84. <https://doi.org/10.31237/osf.io/kgyuw>
- Rusman. (2014). *Model-model pembelajaran*. Raja Grafindo.
- Sucini, N. K., et al. (2019). Pengaruh model pembelajaran *Word Square* berbasis *Tri Kaya Parisudha* terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21780>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Susilo, A. (2013). Efektivitas pembelajaran dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–10.
- Widiyowati. (2018). Kosakata dalam pembelajaran bahasa Jepang. *Jurnal Bahasa Jepang*.
- Yulianti, et al. (2019). Pengembangan media *Word Square* berbantu kartu Uno untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan*.
- Zahro, F., et al. (2020). Penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 1(1), 187–198. Semiba UNIB