

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritis

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka pada bab ini akan dipaparkan teori-teori pendukung yang dijadikan sebagai landasan pemikiran dalam penelitian ini yaitu teori tentang media pembelajaran, teka-teki silang, kosakata, dan teka-teki silang untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata.

1. Media Pembelajaran

1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Gerlach dan Ely dalam Sanjaya (2006: 163) menyatakan:

“A medium, conceived is any person, material or event that establish condition which enable the leaner to acquire knowledge, skill, and attitude.”

Secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Sedangkan NEA (*National Education Association*) memberi penjelasan bahwa media adalah segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut (Sukiman, 2012: 28). Media memiliki peran yang cukup penting dalam proses belajar mengajar. Materi pelajaran dapat disampaikan melalui sebuah media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu diungkapkan melalui kata-kata atau

kalimat. Berikut ini adalah beberapa pendapat tentang pengertian media yang dikutip oleh Rohani (1997:2).

- a. Media adalah semua bentuk perantara yang yang dipakai orang sebagai penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima (Santoso S. Hamidjojo).
- b. Media adalah *channel* (saluran), karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar, dan melihat dalam batas-batas jarak ruang dan waktu tertentu. Dengan bantuan media batas-batas itu menjadi hampir tidak ada (McLuhan).
- c. Media adalah medium yang dipakai untuk membawa/menyampaikan suatu pesan, dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan (Blake dan Horasel).
- d. Menurut Brigg, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang merangsang yang sesuai untuk belajar, misalnya: media cetak, media elektronik.

Sementara sebuah media dikatakan media pembelajaran bila media tersebut membawa pesan untuk suatu tujuan pembelajaran (Anitah, 2010: 5). Perlu diperhatikan bahwa peranan media tidak akan tampak jika penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran. Penggunaan media harus mengacu pada tujuan pengajaran. Jika tidak, mungkin media

justru akan menjadi sebuah penghambat proses pencapaian tujuan pengajaran.

Media pembelajaran populer dalam dunia pendidikan masa kini. Terdapat berbagai macam media pembelajaran untuk berbagai jenis pelajaran mulai dari media yang sederhana sampai yang rumit. Setiap media memiliki kelebihan dan keunggulannya masing-masing. Menurut Anderson pada dasarnya media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa (Sukiman, 2012: 28). Maka dari itu media pembelajaran harus tepat guna. Sanjaya menyebutkan tiga fungsi dari media pembelajaran, yaitu: (1) untuk menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, (2) untuk memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu, (3) untuk menambah gairah dan motivasi belajar siswa (2006: 170).

1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media yang telah dikenal saat ini bukan hanya dua jenis, tapi sudah lebih dari itu. Klasifikasinya bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya. Djamarah membaginya menjadi seperti berikut:

1. Dilihat dari jenisnya.
 - a. Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, kaset, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

b. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film, *slide*, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun.

c. Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan yang kedua. Media ini dibagi kedalam:

- 1) Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara, film rangkai suara, cetak suara.
- 2) Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video.

Pembagian lain dari media ini adalah:

- a) Audiovisual murni yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti video.

b) Audiovisual tidak murni, yaitu yang unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya bersumber dari slide proyektor, dan unsur suaranya bersumber dari tape recorder. Contoh lain adalah film strip suara dan cetak suara.

2. Dilihat dari daya liputnya.

a. Media dengan daya liput luas serentak.

Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama.

Contoh: radio, televisi.

b. Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat.

Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, sound slide, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.

c. Media untuk pengajaran individual.

Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri. Termasuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.

3. Dilihat dari bahan pembuatannya.

a. Media sederhana

Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.

b. Media kompleks

Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.

(2006: 124-126)

Dalam memilih media pembelajaran harus memperhatikan berbagai hal, seperti yang ungkapkan oleh Sudjana dalam Djamarah (2006: 130) beberapa kriteria yang harus diperhatikan antara lain adalah: ketepatan dengan tujuan pengajaran, dukungan terhadap isi bahan ajar, kemudahan memperoleh media, ketersediaan waktu, dan kesesuaian dengan taraf berpikir siswa.

1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton dalam Daryanto (2010: 5) mengungkapkan beberapa fungsi dan manfaat media pembelajaran, yaitu:

- a. Penyampaian pesan dapat lebih terstandar.
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.

- g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

Sementara Sanjaya (2006: 172) berpendapat bahwa media pembelajaran memiliki nilai praktis sebagai berikut:

- a. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- b. Media dapat mengatasi batas ruang kelas.
- c. Media memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungannya.
- d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.
- f. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik.
- g. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- h. Media dapat mengontrol kecepatan siswa belajar.
- i. Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.

2. Teka-Teki Silang

Teka-teki silang yang pertama diterbitkan diciptakan oleh seorang jurnalis bernama Arthur Wynne dari Liverpool. Teka-teki silang pertama tersebut muncul di koran New York World pada bulan Desember 1913. Kemudian berkembang di seluruh Amerika karena hampir semua koran

memuat teka-teki silang. Teka-teki silang menjadi salah satu pemikat para pembaca koran, dan untuk lebih menarik pembaca perusahaan penerbit memberikan hadiah bagi yang dapat menjawab teka-teki silang dengan benar. Dan menjadi populer di Inggris pada tahun 1922 setelah teka-teki silang muncul di Pearson's Magazine. Dalam perkembangannya jenis dan bentuk teka-teki silang pun mengalami banyak perubahan.

Wahyu Wijanarko dalam wahyu.com berpendapat bahwa teka-teki silang berasal dari kotak kata, sebuah kelompok kata diatur secara vertikal dan horisontal, dan dicetak dalam buku-buku teka-teki anak-anak dan berbagai majalah. Teka-teki silang disebut sebagai permainan kata yang paling populer dan tersebar luas di dunia.

Permainan teka-teki silang pada hakekatnya adalah permainan dengan mengisi kotak-kotak kosong yang telah diberikan nomor secara vertikal maupun secara horizontal. Kotak-kotak tersebut diisi huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang tepat sesuai dengan pertanyaan yang diajukan (Rofiqoh, 1999: 21). Ada dua bagian dalam teka-teki silang:

- 1) pertanyaan, berupa pertanyaan untuk bidang mendatar dan bidang menurun.
- 2) tempat mengisi jawaban, berupa kotak segi empat yang di dalamnya terdapat nomor sehingga jawaban dapat diisi sesuai dengan nomor pertanyaan.

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, teki-teki silang adalah teka-teki bergambar (dengan mengisi huruf dalam petak-petak gambar).

Definisi tentang teka-teki silang yang disebutkan oleh dictionary.goo.ne.jp adalah sebagai berikut:

クロスワードはヒントで示唆された語を推測し、その文字でます目を縦横に埋めていく言葉遊び。

Teka-teki silang adalah permainan menebak kata yang sesuai dengan petunjuk, kemudian mengisi kotak secara vertikal dan horizontal dengan huruf dari kata tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa teka-teki silang merupakan sebuah permainan dengan cara mengisi kata-kata ke dalam kotak kosong yang telah diberi nomor secara vertikal maupun horizontal sehingga membentuk rangkaian kata yang sesuai untuk menjawab pertanyaan yang diajukan.

3. Kosakata

Kosakata secara singkat diartikan KBBI sebagai perbendaharaan kata. Dalam bahasa Jepang, kosakata sering disebut dengan *goi* menurut Shinmura dalam Sudjianto memiliki arti keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya (2009: 97). Shinjiro (1999: 77) mendefinisi *goi* sebagai berikut :

語彙には単語の集合という意味です。日本語の語彙とは、日本語として話したり書いたりするという言語活動の中で使われる単語の総体をさす。Goi merupakan kumpulan *tango*. Goi bahasa Jepang mengacu kepada seluruh *tango* yang digunakan sebagai bahasa Jepang dalam aktivitas bahasa misalnya berbicara dan menulis.

Sudjianto (2009: 97) menyebutkan bahwa *goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun tulisan. Demikian pula yang diungkapkan Tarigan (1993: 2) bahwa semakin kaya kosakata maka semakin besar pula kemungkinan belajar bahasa.

Terdapat sepuluh kelas kata menurut Sudjianto (2009: 149), yaitu:

a. *Dooshi* (Verba)

Dooshi (verba) adalah salah satu kelas kata dalam bahasa Jepang yang dipakai untuk menyatakan aktivitas, keberadaan atau keadaan sesuatu. Contoh: *iku* (行く), *miru* (見る), *kiku* (聞く).

b. *I-keiyooshi* (Ajektiva-i)

I-keiyooshi (ajektiva-i) sering disebut juga *keiyooshi* yaitu kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu, dengan sendirinya dapat menjadi predikat dan dapat mengalami perubahan bentuk. Contoh: *nagai* (長い), *akai* (赤い), *ureshii* (嬉しい).

c. *Na-keiyooshi* (Ajektiva-na)

Na-keiyooshi sering juga disebut *keiyodooshi* yaitu kelas kata yang dengan sendirinya dapat membentuk sebuah *bunsetsu*, dan dapat berubah bentuknya, dan berakhiran *da* atau *desu*.

Contoh: *shizuka na* (静かな), *kirei na* (きれいな), *suki na*

(好きな).

d. *Meishi* (Nomina)

Meishi adalah kata-kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa, dan sebagainya yang tidak mengalami konjugasi.

Contoh: raishuu (来週), kasa (傘), hon (本).

e. *Rentaishi* (Prenomina)

Rentaishi adalah kelas kata yang termasuk kelompok *jiritsugo* yang tidak mengenal konjugasi yang digunakan hanya untuk menerangkan nomina. Contoh: kono (この), sono (その), ano (あの).

f. *Fukushi* (Adverbia)

Fukushi adalah 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* adalah kata-kata yang menerangkan verba, ajektiva, dan adverbia lainnya, tidak dapat berubah, dan berfungsi menyatakan keadaan atau derajat suatu aktivitas, suasana atau perasaan pembicara. Contoh: totemo (とても), kanarazu (かならず), zutto (ずっと).

g. *Kandooshi* (Interjeksi)

Kandooshi adalah salah satu kelas kata yang termasuk *jiritsugo* yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan, dan tidak dapat

menjadi konjungsi. Namun kelas kata ini dengan sendirinya dapat menjadi sebuah *bunsetsu* walaupun tanpa bantuan kelas kata lain. Contoh: *maa* (まあ), *kora* (こら), *ara* (あら).

h. *Setsuzokushi* (Konjungsi)

Setsuzokushi adalah salah satu kelas kata yang termasuk ke dalam kelompok *jiritsugo* yang tidak dapat mengalami perubahan. Kelas kata *setsuzokushi* tidak dapat berubah menjadi predikat, objek, subjek, maupun kata-kata yang menerangkan kata lain. Contoh: *demo* (でも), *tatoeba* (たとえば), *soshite* (そして).

i. *Jodooshi* (Verba bantu)

Jodooshi adalah kelompok kelas kata yang termasuk *fuzukugo* yang dapat berubah bentuknya. Kelas kata ini dengan sendirinya tidak dapat membentuk *bunsetsu*. Ia akan membentuk sebuah *bunsetsu* apabila dipakai bersamaan dengan kata lain yang dapat menjadi *bunsetsu*. Contoh: *tasukareru* (助けられる), *utawaseru* (歌わせる), *ikareru* (行かれる).

j. *Joshi* (Partikel)

Joshi adalah kelas kata yang termasuk *fuzukugo* yang dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antar kata tersebut dengan kata lain serta menambah arti kata tersebut lebih jelas lagi. Contoh: *wa* (は), *ga* (が), *o* (を).

4. Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata

Suyatno dalam bukunya yang berjudul *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra* menggolongkan permainan teka-teki silang sebagai salah satu permainan bahasa yang digunakan untuk pembelajar kosakata. Permainan dapat membuat suasana yang mengembirakan dan membuat siswa menjadi aktif, namun permainan dalam pembelajaran tidak boleh membuat inti dari pembelajaran hilang. Menurutnya sebuah permainan dalam belajar jika dimanfaatkan secara bijaksana akan dapat:

- menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat
- menghilangkan stres dalam lingkungan belajar
- mengajak orang terlibat penuh
- meningkatkan motivasi belajar
- membangun kreativitas diri
- mencapai tujuan dengan ketidaksadaran
- meraih makna belajar
- memfokuskan siswa sebagai subjek belajar

(Suyatno, 2005: 14)

Teka-teki silang melibatkan keterampilan yang berguna termasuk kosakata, penalaran, dan ejaan. Teka-teki silang bersifat tantangan dan memiliki unsur menyenangkan. Dalam artikelnya, *Building Vocabulary Skill*, Kerry Jones berpendapat bahwa menggunakan teka-teki silang dalam

pembelajaran memiliki keuntungan yang menarik bagi siswa dengan gaya belajar yang berbeda-beda. Siswa dengan gaya belajar visual sering memiliki keterampilan memecahkan teka-teki dan merasa puas ketika menyelesaikannya. Sementara siswa auditori menikmati langkah demi langkah penalaran sehingga mereka mendapat manfaat ketika mengisi teka-teki silang. Pada siswa kinestetik menikmati strategi yang diperlukan untuk memecahkan teka-teki silang.

Ann Bowers dalam situs [education.more4kids](http://education.more4kids.com) berpendapat:

“Crossword puzzles teach vocabulary, reasoning skills, spelling, and word attack skills. The player must use word clues to determine the correct word to fit into the crossword, either across the puzzle or up and down.”

Teka-teki silang mengajarkan kosakata, kemampuan penalaran, ejaan dan kemampuan merangkai kata. Pemain harus menggunakan kata petunjuk untuk menentukan kata yang tepat untuk diisikan ke dalam kotak teka-teki silang, bisa dengan mendatar, bersusun ke atas atau pun ke bawah.

Berikut ini adalah beberapa kelebihan dan kekurangan media teka-teki silang sebagai media pembelajaran menurut Andrew Wrigth dalam Rofiqoh (1999: 23).

a) Kelebihan media teka-teki silang:

- Ditinjau dari cara pendesainannya media ini cukup fleksibel karena dapat dirancang oleh guru yang bersangkutan sehingga ia dapat menentukan tingkat kesukaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi para siswanya serta dapat mengaitkannya dengan pelajaran yang sudah diajarkan.

- Cukup ekonomis karena guru tidak perlu mengeluarkan biaya besar untuk membeli bahan permainan. Guru hanya dituntut untuk berkeaktifitas dalam membuat permainan ini sendiri.

b) Kelemahan media teka-teki silang:

- Tidak semua guru memiliki waktu untuk mempersiapkannya, dan terkadang guru mengalami kesulitan dalam membuat teka-teki silang.
- Keterbatasan waktu mengajar yang disediakan untuk mengadakan kegiatan dengan media ini.

Terdapat tiga jenis penguasaan kosakata yang dikemukakan oleh Tarigan dalam hasan2u.com, yaitu penguasaan, penguasaan reseptif, penguasaan produktif, dan penguasaan penulisan.

- Penguasaan Reseptif

Reseptif merupakan kegiatan yang bersifat pasif, hanya memahami dalam proses pemikiran saja. Penguasaan reseptif ini tergolong menjadi dua yaitu menyimak dan membaca. Penguasaan dimaksud adalah pemahaman terhadap kosakata tertentu dalam suatu teks kalimat. Dengan kata lain dapat disebutkan bahwa penguasaan reseptif terhadap kosakata dalam wujud tulisan.

- Penguasaan Produktif

Penguasaan kosakata secara produktif merupakan kemampuan menggunakan atau menerapkan kosakata yang

bersangkutan dalam suatu teks kalimat. Penguasaan produktif di sini dimaksudkan untuk penguasaan secara ujaran lisan (berbicara).

- Penguasaan Penulisan

Penguasaan penulisan sangat penting kedudukannya. Jika kita mampu memahami makna suatu kata seharusnya mampu pula menggunakan atau menerapkannya dalam konteks kalimat. Tetapi, apabila kita tidak menguasai tata cara penulisannya yang benar, maka masih dapat dikatakan bahwa kita sebenarnya belum menguasai kosakata yang bersangkutan secara sempurna.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam mempelajari kosakata dengan menggunakan media teka-teki silang dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Setelah membuka pertemuan, masing-masing siswa diberikan daftar kosakata yang akan dipelajari pada pertemuan tersebut.
2. Siswa diajak untuk mempelajari kosakata tersebut dengan cara mengucapkan kosakata dengan tepat dan mengetahui artinya.
3. Siswa diberi waktu untuk memahami kembali kosakata yang telah diberikan, kemudian untuk mengetahui pemahaman dan daya ingat siswa maka dilakukan tanya jawab singkat tentang kosakata yang telah diberikan.

4. Siswa mengisi lembar teka-teki silang. Agar setiap siswa aktif dan untuk menghindari adanya siswa yang tidak terlibat dalam kegiatan, maka lembar teka-teki silang diberikan pada masing-masing siswa dan diisi secara individual.
5. Setelah diberikan waktu untuk mengisi lembar teka-teki silang, siswa diajak untuk membahas jawaban dari teka-teki silang tersebut dengan cara membaca kalimat petunjuk, memberikan jawaban yang tepat, kemudian mengartikan kalimat petunjuk beserta jawabannya.

B. Penelitian yang Relevan

Sebelumnya telah dilakukan penelitian tentang media permainan teka-teki silang yang berkaitan dengan kemampuan kosakata, antara lain:

1. *Efektivitas Media Crossword Puzzle Digital Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa Dalam Reading Descriptive Text Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris: Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VIII SMP Negeri 30 Bandung* oleh Nurina Retno Budhiastuti, tahun 2011, jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.

Kesimpulan secara umum dari penelitian ini adalah pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media *crossword puzzle digital* lebih efektif dari pada pembelajaran bahasa Inggris menggunakan metode regular reading dengan menggunakan buku teks. Hal tersebut

dapat dilihat dari perbedaan hasil penguasaan kosakata siswa yang menggunakan *crossword puzzle* lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan menggunakan metode reguler *reading* menggunakan buku teks. Materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan lebih menyenangkan, terbukti dari hasil angket yang disebar sebagai instrumen penelitian.

C. Konsep

Dahidi dan Sudjianto mengungkapkan bahwa *goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan (2009: 97). Begitu juga dengan Tarigan yang mengatakan bahwa kualitas keterampilan bahasa seseorang jelas bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki. Semakin kaya kosakata yang kita miliki maka semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa (1993: 2).

Kosakata biasanya dimuat dalam bentuk daftar yang berisi kata-kata dan artinya dalam bahasa sasaran seperti daftar kata yang terdapat pada kamus. Hal ini tidak memacu motivasi belajar dan sering kali susah untuk mengingatnya. Teka-teki silang yang banyak dikenal dalam kehidupan sehari-hari dapat digunakan sebagai salah satu media untuk membantu mengasah penalaran dalam pemahaman kosakata dan mengasah daya ingat akan kosakata. Karena teka-teki silang merupakan salah satu

jenis media permainan bahasa, pembelajar akan lebih tertarik tanpa disadari bahwa sebenarnya mereka sedang belajar.

D. Rumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2008: 96). Berdasarkan penjelasan tersebut, maka diajukan dua buah hipotesis sebagai berikut:

Hk : Media teka-teki silang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Ho : Media teka-teki silang tidak efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.