

**PENGARUH STRATEGI KERJA KELOMPOK BERBANTUAN
MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP MOTIVASI DAN
KEMAMPUAN BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI SMA
NEGERI 1 NUSA PENIDA**

Oleh

Ni Wayan At Pramita Dewi, NIM 1812061010

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan strategi kerja kelompok berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap motivasi dan kemampuan bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 1 Nusa Penida serta untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media *Crossword Puzzle*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis *Quasi Experimental Design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 198 orang siswa kelas XI SMA Negeri 1 Nusa Penida. Sampel dari penelitian ini berjumlah 60 orang yang terdiri dari 30 orang siswa kelas XI IBB 1 sebagai kelas eksperimen dan 30 orang siswa kelas XI IBB 2 sebagai kelas kontrol. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan motivasi dan kemampuan bahasa Jepang di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan strategi kerja kelompok berbantuan media *Crossword Puzzle*. Hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis *Independent Sample T-Test* yang menunjukkan nilai *Sig. (2-Tailed) posttest* sebesar $0,000 < 0,05$. Serta berdasarkan hasil angket menunjukkan respon positif dari siswa setelah menggunakan media *Crossword Puzzle* dengan hasil akhir sebesar 93,6% dengan kategori Sangat Setuju/Baik/Puas/Suka. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa strategi kerja kelompok berbantuan media *Crossword Puzzle* dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan bahasa Jepang pada siswa.

Kata Kunci : Strategi Kerja Kelompok, *Crossword Puzzle*, Kemampuan Bahasa Jepang, Motivasi

SMA NEGERI 1 NUSA PENIDA のクラス XI 生徒のモチベーションと日本語能力に対するメディア クロスワード パズル支援グループワーク戦略の効果

ニ・ワヤン・アット・プラミタ・デウイ、 1812061010

日本語教育学科

要旨

この研究の目的は、SMA Negeri 1 Nusa Penida のクラス XI の学生のモチベーションと日本語スキルに対するクロスワード パズル メディア支援グループワーク戦略の使用の効果を決定し、クロスワード パズル メディアを使用した後の学生の反応を決定することであった。この研究で使用された方法は、*Quasi Eksperimental Design* タイプの定量的方法である。この調査の参加者は、クラス XI SMA Negeri 1 Nusa Penida の 198 人の生徒に達した。この研究のサンプルは、実験クラスとしてクラス XI IBB 1 の 30 人の生徒と、対照クラスとしてクラス XI IBB 2 の生徒 30 人からなる 60 人であった。使用したデータ収集手段は、テストとアンケートであった。その結果、クロスワードパズルメディア支援グループワーク戦略を与えられた後、実験クラスと対照クラスでモチベーションと日本語スキルに有意差があることが示された。これは仮説検定で証明されている *Independent Sample T-Test* これは、事後検定 *Sig.(2-Tailed)* の値が $0.000 < 0,05$ であることを示している。また、クロスワード パズル メディアを使用した後の学生からの肯定的な反応を示すアンケートの結果に基づいて、非常にそう思う/良い/満足/好きなカテゴリで 93.6% の最終結果が得られた。したがって、クロスワード パズル メディアによって支援されたグループワークの戦略は、学生のモチベーションと日本語能力の向上にプラスの影響を与えることができると結論付けることができる。

キーワード：グループワーク戦略，クロスワードパズル，日本語能力，動機