

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Metode Pembelajaran

Metode adalah sebuah prosedur untuk mencapai tujuan yang sebelumnya telah direncanakan. Sedangkan metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran (Sudjana, 2005:76). Metode pembelajaran berfungsi sebagai suatu alat untuk mencapai tujuan yang digunakan untuk menyatakan kerangka pembelajaran yang disusun secara sistematis dan juga berpola. Semakin baik suatu metode pembelajaran dapat diaplikasikan, maka semakin baik pula hasil yang akan didapatkan, sehingga dapat dikatakan juga bahwa metode pembelajaran adalah cara-cara untuk melakukan suatu aktivitas yang terdiri dari pendidik dan peserta didik agar dapat saling berinteraksi sehingga proses belajar berjalan dan tujuan pengajaran tercapai dengan baik.

Berikut ini adalah beberapa metode pembelajaran yang sering sekali digunakan dalam kegiatan belajar mengajar menurut Hamdani (2011: 264), di antaranya adalah:

1. Metode belajar kelompok

Metode belajar kelompok adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan menyuruh siswa untuk berkumpul atau berkelompok, kemudian

saling bekerja sama dalam memecahkan suatu masalah atau mengerjakan tugas tertentu untuk mencapai tujuan pengajaran.

2. Metode Eksperimen

Metode eksperimen adalah salah satu cara mengajar siswa untuk melakukan uji coba ataupun mengadakan pengamatan, kemudian menyampaikan hasil pengamatan di akhir proses pembelajaran yang nantinya akan di evaluasi oleh guru.

3. Metode Ceramah

Metode ceramah adalah suatu cara mengajar dimana penyajian materi dilakukan melalui penuturan dan penerangan lisan dari guru kepada siswa. Metode ini adalah metode yang paling tradisional dan telah lama bahkan hingga saat ini masih dilaksanakan oleh para guru.

4. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah suatu cara mengajar dengan memberikan penugasan bahan pelajaran melalui wahana tukar pendapat dan tukar informasi berdasar pengetahuan dan pengalaman yang telah diperoleh dengan tujuan memecahkan suatu masalah.

5. Metode latihan (*drill*)

Metode latihan atau bisa disebut metode *drill* adalah metode yang dilakukan dengan cara mengajarkan siswa untuk melaksanakan kegiatan latihan secara berulang-ulang sehingga siswa memiliki ketegasan atau keterampilan yang lebih tinggi.

6. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran yang dilakukan melalui berbagai bentuk pertanyaan yang diberikan oleh pengajar kepada siswa maupun sebaliknya.

7. Metode Permainan

Metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan yang dilakukan individu maupun kelompok, seperti teka-teki atau kartu bergambar yang dibuat guru.

8. Metode *computer assisted learning* (CAL)

Metode *computer assisted learning* atau dapat disingkat menjadi CAL adalah suatu metode yang digunakan untuk kegiatan belajar yang berstruktur dimana siswa diminta untuk dapat memecahkan sebuah masalah atau mencari jawaban dengan cara menggunakan komputer yang nantinya akan langsung diproses secara elektronik.

Dan dari beberapa jenis metode pembelajaran yang dijelaskan, peneliti akan menggunakan metode permainan, yaitu permainan *word square* yang nantinya akan digunakan saat melakukan penelitian terhadap siswa kelas X SMA Panjura Malang.

2.1.2 Metode Permainan

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan yang dilakukan individu maupun kelompok, seperti teka-teki atau kartu bergambar yang dibuat guru. Hampir sama, menurut Kimpraswil (dalam As'adi Muhammad, 2009: 26) permainan adalah usaha olah diri yang sangat

bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi.

Sedangkan menurut Hamdani (2011: 266), metode permainan adalah sebuah metode pembelajaran yang cara penyajian materinya menggunakan permainan yang akan dilakukan siswa dalam kelas selama proses belajar mengajar di sekolah.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode permainan adalah sebuah cara yang digunakan seorang pengajar untuk menyampaikan materi dengan cara menggunakan berbagai bentuk permainan sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tapi santai, namun tetap tidak mengabaikan tujuan pembelajaran yang sebenarnya.

Sudjana dan Rivai'i (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2013: 22) mengungkapkan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu sebagai berikut:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan menginginkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau mengajar pada setiap jam pelajaran

- d. 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.

Dalam mempelajari suatu bahasa, tentunya diperlukan trik-trik khusus. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan cara menggunakan permainan atau *games*. Dengan menggunakan permainan yang diubah menjadi sebuah media pembelajaran diharapkan siswa akan lebih mudah menerima materi pembelajaran, namun pemanfaatan media permainan tersebut harus disesuaikan dengan kebutuhan dan materi.

Menurut Suyatno (2005: 18) ada dua jenis permainan dalam pembelajaran. Pertama permainan yang mengarah pada permainan yang digunakan untuk pendidikan. Kedua adalah jenis permainan dalam proses pembelajaran yang memang digunakan hanya sebagai permainan murni. Disini peneliti memilih untuk menggunakan jenis permainan pertama karena permainan yang akan diterapkan adalah sebagai salah satu upaya untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik.

2.1.3 Word Square

2.1.3.1 Permainan Word Square

“*Word Square*” terdiri dari 2 kata yaitu *word* dan *square*. *word* sendiri berarti kata dan *square* berarti persegi. Jadi *word square* adalah lapangan kata. Dapat dikatakan bahwa *word square* adalah salah satu pembelajaran yang dilakukan melalui sebuah media permainan, namun tetap yang ditekankan dalam kegiatan ini adalah belajarnya.

Word square merupakan model pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada media berupa kotak-kotak jawaban, mirip seperti mengisi TTS (Teka-Teki Silang) tetapi bedanya *word square* dengan TTS adalah jawabannya sudah ada namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf atau angka penyamar atau pengecoh. Hampir sama, Hornby (melalui Wurianingrum, 2007: 16) mengidentifikasi *word square* sebagai sejumlah kata yang disusun sehingga kata-kata tersebut dapat dibaca ke depan dan ke belakang. Berikut ini adalah contoh permainan *word square* yang akan penulis gunakan:

こ (ko)	ん (n)	ば (ba)	ん (n)	わ (wa)	わ (wa)	じ (ji)
す (su)	ゆ (yu)	け (ke)	の (no)	せ (se)	た (ta)	か (ka)
と (to)	わ (wa)	い (i)	え (e)	み (mi)	し (shi)	え (e)
か (ka)	ひ (hi)	さ (sa)	よ (yo)	う (u)	な (na)	ら (ra)
そ (so)	あ (a)	な (na)	い (i)	お (o)	く (ku)	ぬ (nu)
め (me)	き (ki)	う (u)	こ (ko)	ほ (ho)	あ (a)	ら (ra)

Gambar 2.1. Media Permainan *Word Square 1*

N	G	E	B	E	G	N	S
O	A	M	A	K	A	N	S
K	H	A	N	D	I	P	F
N	A	M	A	T	U	J	E
V	D	I	D	G	L	R	U
U	A	L	I	Y	T	O	L
F	R	U	N	G	A	N	M

Gambar 2.2. Media Permainan *Word Square 2*

Untuk keperluan penelitian ini, maka peneliti akan sedikit memodifikasi permainan *word square* yang akan digunakan menjadi sebuah media yang diharapkan dapat menantang kemampuan serta daya ingat tentang kosakata yang telah diajarkan maupun dipelajari sebelumnya.

2.1.3.2 Penerapan Permainan *Word Square*

Sebelum permainan dimulai, peneliti menyiapkan terlebih dahulu barang yang akan digunakan dalam permainan. Barang-barang yang dibutuhkan antara lain adalah:

1. Kartu soal kosakata
2. Media *word square*.
3. Spidol berbeda warna yang disesuaikan dengan warna media (sebagai penanda kelompok).
4. Kunci jawaban (berupa ppt).

Untuk penerapan permainan *word square* ini langkah awal yang akan dilakukan peneliti adalah meminta siswa untuk membuat kelompok dengan cara berhitung untuk menentukannya. Setelah kelompok terbentuk, peneliti membagikan media *word square* kepada masing-masing kelompok kemudian membacakan langkah-langkah serta peraturan permainan *word square*, yaitu:

1. Setiap kelompok tidak diperbolehkan untuk membuka catatan tentang kosakata dalam bentuk apapun. Jika ada kelompok yang melanggar maka poin akan dikurangi sebanyak 10 poin.
2. Sebelum permainan dimulai, setiap kelompok diberikan waktu selama 30 detik untuk melihat dan mencari kosakata yang tersembunyi di dalam

media *word square*, namun tetap dilarang untuk memberikan tanda dalam bentuk apapun sebelum permainan dimulai.

3. Permainan dilakukan dengan cara mengambil kartu soal satu persatu, kemudian segera berdiskusi untuk menemukan jawaban dari soal yang diterima. Dilakukan sampai kartu soal habis. Satu soal memiliki 1 poin.
4. Kelompok pertama yang selesai terlebih dahulu akan mendapat 3 poin tambahan, 2 poin tambahan untuk kelompok kedua, dan 1 poin tambahan untuk kelompok ketiga, sedangkan kelompok yang selesai terakhir tidak mendapat poin apapun.
5. Pemenang permainan ini adalah kelompok yang paling banyak melingkari kosakata yang tersembunyi di dalam media *word square*.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Permainan *Word Square*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kekurangan maupun kelebihan masing-masing, sama halnya dengan permainan *word square*. Permainan *word square* ini juga memiliki kelebihan, yaitu permainan ini relatif mudah untuk dimainkan. Dengan menggunakan media *word square* dan juga kartu soal permainan ini sudah bisa dan siap untuk dimainkan. Permainan ini juga dapat melatih sikap ketelitian dan ketepatan dalam mencari jawaban dalam lembar kerja dan juga mampu bertindak sebagai pendorong dan penguat terhadap materi yang disampaikan. Selain itu permainan ini juga bersifat fleksibel yaitu permainan ini dapat digunakan secara perorangan maupun bisa juga dikerjakan secara berkelompok. Namun selain memiliki kelebihan, tentunya model permainan ini juga memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan yang dimiliki model permainan ini adalah

siswa tidak dapat mengembangkan kreativitas masing-masing dikarenakan siswa hanya menerima apa yang disampaikan. Jawaban dari lembar kerja atau media juga tidak bersifat analisis sehingga siswa tidak bisa menggali lebih dalam materi. Selain itu lamanya waktu yang dibutuhkan untuk membuat serta mengedit media dan juga kartu yang akan digunakan untuk permainan adalah salah satu kekurangan media permainan ini sehingga sebaiknya media *word square* ini dipersiapkan kurang lebih 2 minggu sebelum digunakan agar dapat menghasilkan proses pembelajaran yang baik.



Gambar 2.3. Soal Media *Word Square* dan Kartu Soal

2.1.4 Kosakata

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, kosakata merupakan komponen inti yang akan menjadi pondasi seseorang dalam mempelajari suatu bahasa yang nantinya juga akan mempengaruhi kecakapan seseorang dalam berbicara, mendengarkan, dan menulis sehingga dapat dikatakan jika kosakata menjadi salah satu faktor terpenting dalam pembelajaran suatu bahasa.

Soedjito (1992: 1) memberikan beberapa pengertian kosakata sebagai berikut:

1. Semua kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa.
2. Kata yang dipakai dalam suatu ilmu.
3. Kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara.
4. Daftar kata yang disusun kamus disertai penyelesaian singkat dan praktis.

Selain itu, Akhadiah (2009: 56) menjelaskan pengertian kosakata sebagai berikut:

1. Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa.
2. Kata-kata yang dikuasai seseorang atau kata-kata yang dipakai oleh segolongan orang dari lingkungan yang sama.
3. Daftar linguistik, walaupun tidak semua morfem yang ada dalam satu bahasa merupakan kosakata, namun sebagian besar morfem itu dikenal sebagai kosakata.
4. Daftar jumlah kata, ungkapan dan istilah dari suatu bahasa yang disusun secara alfabetis disertai batasan dan keterangannya.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah semua kata yang terdapat di dalam sebuah bahasa, selain itu kosakata juga merupakan seluruh kata-kata yang telah dipelajari dan dimiliki oleh seseorang yang memuat semua informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam kegiatan berbahasa.

2.1.5 Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata memiliki sebuah peranan penting dalam kehidupan seseorang, khususnya di dalam bidang komunikasi karena dengan penguasaan kosakata yang baik, seseorang akan mampu berbahasa dengan lebih baik dan lancar pula. Sama seperti pendapat yang dikemukakan oleh Hastuti (1992: 24), bahwa penguasaan kosakata itu penting agar peserta didik dapat memahami kata maupun istilah serta mampu menggunakannya di dalam tindak berbahasa, baik itu berbicara, menyimak, membaca, ataupun menulis.

Asano Yuriko (dalam Sudjianto dan Dahidi 2004: 97), mengatakan tujuan akhir pembelajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan bahasa Jepang yang baik dengan cara lisan maupun tulisan dimana salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan kosakata, sehingga dapat dikatakan bahwa penguasaan kosakata itu penting sehingga peserta didik mampu memahami kata atau istilah dan mampu menggunakannya dalam tindak berbahasa, baik itu menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis.

Sehingga dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata adalah suatu elemen yang penting karena dengan baiknya pemahaman seseorang dalam kosakata maka semakin baik pula penggunaannya dalam tindak berbahasa, baik itu menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis.

Menurut Soepardjo (2012: 127), kosakata Bahasa Jepang sendiri terdiri dari beberapa kategori atau kelas kata, yaitu:

1. Kata kerja (動詞, *doushi*)

Kata kerja adalah kata yang menggambarkan suatu proses, perubahan, atau keadaan yang bukan merupakan kata sifat. Berfungsi sebagai predikat dalam tata bahasa. Contohnya: かえります、かきます、みます、 dan lain sebagainya.

2. Kata sifat (形容詞, *keiyoushi*)

Kata sifat ini dikelompokkan menjadi dua dalam bahasa Jepang, yaitu I-Keiyoushi (kata sifat berakhiran -i) dan Na-Keiyoushi (kata sifat berakhiran -na). Contohnya: たのし (い) 、 うつくし (い) 、 ひま (な) 、 しずか (な) , dan lain-lain.

3. Kata benda (名詞, *meishi*)

Kata benda adalah kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa, dan lainnya. Contohnya: かばん、ふく、はは、 dan lain-lain.

4. Pengganti kata tunjuk (連体詞, *rentaishi*)

Pengganti kata tunjuk adalah kata yang dapat berdiri sendiri dan memiliki sifat untuk menerangkan nomina. Contohnya: これ、それ、あれ、 dan lain-lain.

5. Kata keterangan (副詞, *fukushi*)

Kata keterangan adalah kata yang menerangkan kata kerja, kata sifat, kata benda, dan kelas kata lainnya. Contohnya: すこし、たいへん、 dan lain-lain.

6. Kata seru (感動詞, *kandoushi*)

Kata seru biasanya digunakan untuk mengungkapkan perasaan batin.

Kata yang tidak mengalami konjungsi. Contohnya: あら、さあ、まあ、
dan lain-lain.

7. Kata penghubung (接続詞, *setsuzokushi*)

Kata penghubung ini berfungsi sebagai penghubung klausa. Contohnya:

～と、～から、～が、 dan lain-lain.

8. Partikel (助詞, *joshi*)

Partikel berfungsi sebagai penjelas kosakata sebelumnya.

Contohnya: は、へ、に、 dan lain-lain.

Berdasarkan teori yang sudah disebutkan di atas, untuk penelitian ini peneliti akan menggunakan beberapa kosakata bentuk *meishi* (kata benda) dan kosakata bentuk ungkapan yang terdapat dalam kompetensi dasar 3.1 tentang *aisatsu* (salam).

Berikut ini daftar kosakata yang akan digunakan:

Tabel 2.1. Daftar Kosakata

No	Kosakata		Arti
1	はじめまして	<i>Hajimemashite</i>	Apa kabar
2	おはよう	<i>Ohayou</i>	Selamat pagi
3	こんにちは	<i>Konnichiwa</i>	Selamat siang
4	こんばんわ	<i>Konbanwa</i>	Selamat malam
5	おやすみ	<i>Oyasumi</i>	Selamat tidur
6	さようなら	<i>Sayounara</i>	Selamat tinggal
7	またあした	<i>Mata ashita</i>	Sampai jumpa besok
8	またらいしゅう	<i>Mata raishuu</i>	Sampai jumpa minggu depan
9	ただいま	<i>Tadaima</i>	Aku pulang
10	おかえり	<i>Okaeri</i>	Selamat datang
11	いってきます	<i>Ittekimasu</i>	Aku pergi
12	いってらしゃい	<i>Itterashai</i>	Selamat jalan
13	いただきます	<i>Itadakimasu</i>	Selamat makan
14	ごちそうさま	<i>Gochisousama</i>	Terimakasih atas makanannya
15	ありがとう	<i>Arigatou</i>	Terimakasih
16	どういたしまして	<i>Doutashimashite</i>	Terimakasih kembali
17	げんき	<i>Genki</i>	Sehat
18	すみません	<i>Sumimasen</i>	Permisi
19	なまえ	<i>Namae</i>	Nama
20	わたし	<i>Watashi</i>	Saya
21	せんせい	<i>Sensei</i>	Guru
22	せいと	<i>Seito</i>	Murid/siswa
23	でんわばんごう	<i>Denwa bangou</i>	Nomor telepon
24	どうぞよろしく	<i>Douzo yoroshiku</i>	Senang bertemu denganmu
25	いちねんせい	<i>Ichi nensei</i>	Siswa tahun pertama (kelas satu)
26	こうこうせい	<i>Koukousei</i>	Siswa SMA
27	あいさつ	<i>Aisatsu</i>	Salam
28	じこしょうかい	<i>Jikoshoukai</i>	Perkenalan diri
29	ごめんなさい	<i>Gomennasai</i>	Maaf

2.1.6 Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil akhir dari suatu kegiatan yang telah dilakukan oleh seseorang. Prestasi belajar seseorang dapat diketahui jika siswa tersebut telah melakukan sebuah tes dengan output berupa skor. Suryabrata (2006: 297) mengungkapkan bahwa nilai merupakan perumusan terakhir yang dapat diberikan oleh guru kepada siswa mengenai kemajuan atau prestasi belajar selama masa tertentu.

Kemudian Nawawi (1981: 100) menyatakan bahwa prestasi belajar digunakan sebagai tingkat keberhasilan murid untuk mempelajari materi pelajaran yang ada di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari melalui tes mengenai jumlah materi.

Sehingga dapat disimpulkan jika prestasi belajar adalah sebuah hasil yang akan diketahui ketika seseorang melakukan sebuah tes sebagai acuan tingkat keberhasilan siswa dalam suatu mata pelajaran. Terdapat kriteria penilaian terhadap prestasi belajar siswa. Kriteria prestasi belajar sendiri adalah penilaian kemampuan siswa yang dinilai menurut kemampuan siswa, seperti kriteria penilaian yang diungkapkan oleh Sudjana (2001: 110) berikut ini:

Tabel 2.2 Kriteria Penilaian

No	Interval	Kriteria	Nilai Huruf
1	91-100	Sangat baik	A
2	81-90	Baik	B
3	71-80	Cukup Baik	C
4	61-70	Kurang Baik	D
5	<60	Sangat Kurang Baik	E

Sudjana (2001: 110)

2.2 Penelitian terdahulu

Penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Efektivitas Media Permainan *Word Square* dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Perancis pada Keterampilan Membaca Siswa Kelas XII IPS SMAN 1 Depok. (Skripsi oleh Nur Sugistiarini Fidia Ningsih, UNY 2015).

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *quasi eksperimen* yang juga sering dipandang sebagai eksperimen tidak sebenarnya (*pre experimental design*) atau eksperimen

pura-pura karena memang eksperimen jenis ini belum memenuhi syarat seperti cara eksperimen yang dapat dikatakan ilmiah mengikuti peraturan tertentu. Data diperoleh dengan menggunakan desain *pratest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas XII-IPS-1 sebagai kelas kontrol dan kelas XII-IPS-3 dari SMAN Depok sebagai kelas eksperimen. Sample ini ditentukan dengan cara *simple random sampling* yaitu pengambilan sample secara acak tanpa memperhatikan kriteria yang ada dalam populasi tersebut. Dari hasil penelitian ini terdapat perbedaan hasil pembelajaran keterampilan membaca bahasa Perancis antara siswa yang diajar dengan menggunakan media *word square* dengan yang menggunakan media konvensional, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *word square* efektif digunakan dalam penguasaan kosakata bahasa Perancis dan juga keterampilan membaca siswa.

Persamaan yang dimiliki penelitian ini adalah keduanya sama-sama menggunakan media permainan *word square*, sedangkan untuk perbedaannya masalah penelitian terdahulu lebih berfokus kepada penguasaan kosakata yang berpengaruh terhadap keterampilan membaca sedangkan masalah penelitian ini hanya berfokus untuk meningkatkan penghafalan kosakata siswa serta bagaimana tanggapan siswa setelah menerima perlakuan.

2. Efektivitas Penggunaan Metode Permainan Teka Teki Silang Bermedia Gambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang pada

Siswa Kelas X Lintas Minat SMA Negeri Batu tahun ajaran 2015/2016 (Skripsi oleh Erika Mariatus Sholikhah, UB 2016).

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen yang biasanya didefinisikan sebagai situasi penelitian yang sekurang-kurangnya memiliki satu variable bebas yang disebut dengan variabel eksperimental, yaitu variabel yang sengaja dimanipulasi oleh peneliti. Untuk desain penelitiannya, penelitian ini menggunakan desain penelitian *one group pratest and postes* dimana kelas kontrol tidak diperlukan dalam penelitian ini. Data diperoleh dengan menggunakan desain *pratest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas X lintas minat 1 yang ditentukan dengan cara *purposive sample* yaitu sampel yang dipilih atas pertimbangan peneliti.

Selain desain penelitian dan cara menentukan sampel, persamaan yang dimiliki penelitian ini adalah keduanya sama-sama ingin mengetahui efektifitas sebuah permainan untuk meningkatkan kemampuan menghafal kosakata Bahasa Jepang, sedangkan perbedaan yang dimiliki penelitian ini dengan penelitian terdahulu terlihat dari media permainan yang digunakan. Media permainan yang digunakan oleh penelitian terdahulu adalah Teka Teki Silang bermedia gambar sedangkan media permainan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media *word square*.