

# **The Implementation of *Shiritori* Method in the *Chujokyu Moji Goi* Class**

**Husnul Khotimah, Muhamad Kusnendar, Azizia Freda Savana**

Descriptive Research on 4th Semester Students of the Japanese Language Education Study Program at the University of Muhammadiyah Yogyakarta 2018-2019

Japanese Language Department of Yogyakarta Muhammadiyah University

## **Abstract**

This research aims to find out how to apply the *Shiritori* game and how to determine the student's responses after using the *Shiritori* game in the *Chujokyu Moji Goi* class of the Japanese Language Education at Muhammadiyah University of Yogyakarta. This sample in this study were Japanese Language Education Program Student at Muhammadiyah University at 2nd level of 4th semester 2018-2019. The obtained in this study are *Shiritori* suitable to be applied in the *Chujokyu Moji Goi* Class and get response from students. The result of this research is shown that using the *Shiritori* game could be implemented in the *Chujokyu Moji Goi* class. It is proved by questionnaire showed from using of media, learning activities, and enthusiasm of learning. Application of *Shiritori* media received positive results, both from the observation data and questionnaire data and documentation, that more than half student were suitable when applying the *Shiritori* game in the *Chujokyu Moji Goi* class.

**Keyword** : Implementation, Response, *Shiritori*, *Chujokyu Moji Goi*

## 中上級文字語彙の授業におけるしりとり教材の実施

ジョグジャカルタムハマディア大学の日本語教育学科2年生(2018/2019年度)を対象にする論文

フスヌル・コチマー

20150830038

## 要旨

本稿は、ジョグジャカルタのムハマディア大学の日本語教育学科の中上級文字語彙のクラスにおいて、どのようにしりとりゲーム媒体が適用されるか、およびしり通りの適用に対して学生の反応を決定することを目的とする。この論文は、学習メディアを使用し、学習に参加に学習者に熱意を与えることにおいて教師にとって参考になることが期待されています。この論文は、データ処理が観察技法、アンケート技法および文書化技法を使用する記述的方法による定性的アプローチです。本稿におけるデータ分析は、4段階、すなわちデータ収集、データ整理、データ表示およびデータ結論を通じた分析においてマイルズおよびフーバーマンモデルを使用する。使用しりとりゲームのメディアはもちろん中上級文字で適用することができることを示した研究者が行ったデータ分析の結果からは、アンケートからのデータによって支持された遊技媒体のしり通りのアプリケーションが中上級文字語彙に適用どこより多くの学生の半分以上が適して述べました

キーワード: 中上級文字, 語彙, 反応, しりとり