

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Analisis Data

1. Hasil Data Observasi

Kegiatan observasi yang dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerepan media permainan *Shiritori* dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*. Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi non partisipan. Sehingga peneliti hanya akan mengamati jalannya pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Shiritori*. Kegiatan observasi diselenggarakan selama lima kali dalam dua kelas yang berbeda. Observasi dilakukan pada :

Tabel 4.1

Observasi

No.	Kegiatan Observasi	Hari/Tanggal	Kelas	Kegiatan
1	Observasi I	28 Maret 2019	A	Pembelajaran Bab 12
2	Observasi II	1 April 2019	A	<i>Shiritori</i> Bab 12
3	Observasi III	18 April 2019	A	Pembelajaran Bab 13
4	Observasi IV	25 April 2019	B	<i>Shiritori</i> Bab 12
5	Observasi V	29 April 2019	B	<i>Shiritori</i> Bab 13

a. Observasi I

Observasi pertama dilakukan pada tanggal 28 Maret 2019 di kelas A dengan pengampu Dedi *Sensei*. Observasi dilaksanakan pada pukul 07.00 sampai dengan pukul 08.40 WIB dengan jumlah mahasiswa 23 orang. Materi yang digunakan adalah bab tentang perusahaan yang berada pada buku *Minna No Nihongo 1*.

Tahap pertama adalah pembukaan perkuliahan yang diawali dengan salam kemudian dilanjutkan dengan membaca Al-Qur'an secara bersama-sama dan kemudian membaca terjemahan. Setelah selesai membaca Al-Qur'an dosen memberikan sedikit ceramah yang berkaitan dengan arti ayat Al-Qur'an yang dibaca sebelumnya. Setelah selesai membaca Al-Qur'an dosen memberikan *test* bab sebelumnya yakni bab 11, pelaksanaan *test* diadakan selama 15 menit. Setelah memberikan *test* kepada pembelajar dosen merefleksi materi yang sebelumnya telah diberikan dan diujikan sehingga pembelajar tidak lupa dan dapat mengaitkan materi yang akan diberikan. Setelah itu dosen memberikan informasi mengenai materi apa saja yang akan dipelajari pada hari tersebut.

Tahap kedua yakni penyampaian materi yang dilakukan oleh pengajar kemudian pengajar menyampaikan mengenai kegiatan perkuliahan yang akan dilaksanakan, pada perkuliahan *Chujokyu Moji Goi* tanggal 28

Maret, pengajar menggunakan media permainan *Shiritori* sebagai media permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya pengajar menjelaskan mengenai media permainan *Shiritori*, *Shiritori* merupakan permainan sambung kata yang berasal dari Jepang. Dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* penerapan *Shiritori* hanya digunakan pada kelas *Goi* atau kosakata setelah menjelaskan mengenai arti *Shiritori* kemudian pengajar mulai menjelaskan materi yang ada pada bab 12, buku yang digunakan adalah *minna no nihongo 1*. Pada bab 12 materi yang digunakan bertema perusahaan. Pengajar menjelaskan materi bab 12 dengan menggunakan *powerpoint*, cara mengajar pengajar adalah dengan membaca satu persatu kosakata yang ada *powerpoint* kemudian mengartikan artinya sehingga pembelajar bisa mengerti lebih jelas setiap kosakata yang diajarkan. Setelah pengajar menjelaskan materi kosakata dengan satu persatu pada *power point* kemudian pengajar mulai menerapkan permainan *Shiritori*. Sebelum memulai penerapan pengajar menjelaskan kembali mengenai arti *Shiritori*, cara bermain dan aturan. Cara bermain *Shiritori* adalah sebagai berikut :

- 1.) Pengajar membagi kelompok menjadi enam kelompok
- 2.) Setiap kelompok membaca aturan yang ada pada *slide powerpoint*
- 3.) Setiap kelompok menunjuk salah satu anggota sebagai start permainan

- 4.) Permainan diawali dengan kosakata yang disediakan pada powerpoint.
- 5.) Pemain mulai bergantian menyambungkan kata tiap kelompok
- 6.) Setiap kelompok mendapatkan kosakata yang berbeda sesuai yang tertera pada *slide*.

Peraturan bermain *Shiritori* adalah sebagai berikut :

- 1.) Pemain boleh menggunakan kosakata bantu dari luar bab 12
- 2.) Kosakata yang sudah digunakan sebelumnya tidak boleh digunakan kembali.
- 3.) Pemain yang mengucapkan kosakata berakhiran *n (ん)* maka dinyatakan kalah.

Setelah pengajar menjelaskan cara dan aturan mengenai *Shiritori* pengajar mulai membagi kelompok menjadi enam kelompok, setiap kelompoknya berisi empat sampai dengan tiga orang. Setelah dibagi pembelajar mulai bergabung dengan kelompok masing-masing. Kemudian setiap kelompok membaca aturan yang ada pada *slide* yang berisi tentang *Shiritori* , tidak lupa dosen menjelaskan kembali mengenai aturan dan mempersilahkan pembelajar untuk bertanya. Selanjutnya setiap kelompok menunjuk salah satu anggotanya untuk menjadi urutan pertama dimulainya permainan *Shiritori*. Kosakata yang diberikan tiap kelompok berbeda hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu. Pada pertemuan

pertama hanya dua kelompok yang bermain, pada pertemuan pertama kelompok satu mendapatkan kosakata ほうこしょ dan kelompok dua mendapatkan じょうきやく. Setiap kelompok yang berisi 4 orang bergantian saling menyambung kosakata yang dibagikan oleh dosen sebelumnya. Para pemain memulai dengan sangat semangat namun diantara kedua kelompok tersebut mengalami tingkat kesusahan yang berbeda dikarenakan setiap kelompok memiliki kosakata awal yang berbeda. Hal itu dikarenakan dalam penerapan media permainan *Shiritori* hanya menggunakan satu bab maka tingkat kesusahan yang dialami pembelajar dalam menyambungkan kosakata pun tinggi sehingga pengajar membolehkan untuk menggunakan kosakata bantu. Pembelajar terlihat antusias dan semangat dalam menyambung kosakata meski pembelajar harus mencari kosakata dari bab lain untuk menyambungkan kosakata pada bab 12. Pada penerapan pertama, kedua kelompok belum ada yang menggunakan kosakata yang berakhiran huruf *n* (ん) sehingga kedua kelompok tersebut berhasil meraih skor yang sama yakni 70 point dalam setiap kelompok, setiap kelompok hanya mampu menyambungkan sedikit kosakata pada bab 12 dikarenakan kosakata pada bab 12 susah untuk disambungkan tanpa adanya bantuan dari bab lain. Bab luar 12 sebagai kata bantu tidak dihitung poinnya. Pada observasi pertama hanya dilakukan penerapan sebanyak satu kali. Hal ini dikarenakan waktu pembelajaran

mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* telah habis sehingga penerapan berikutnya pada bab 12 akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya.

Tahap terakhir dalam perkuliahan ini adalah kegiatan penutup. Pengajar menyimpulkan pembelajaran di mana telah diterapkan media permainan *Shiritori* pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*. Pengajar memberi penjelasan mengenai permainan *Shiritori* dan mengaitkan dengan materi kosakata pada bab 12. Kemudian pengajar mempersilahkan pembelajar untuk bertanya mengenai media baru dan materi bab 12 namun pembelajar tidak ada yang bertanya sehingga pengajar bertanya kepada pembelajar mengenai respon pembelajar terhadap media permainan *Shiritori*, respon pembelajar ketika ditanya mengenai media permainan *Shiritori* adalah merasa senang dan sebagian dari pembelajar mengungkapkan bahwa dengan penerapan *Shiritori* mampu menambah pembendaharaan kosakata. Kemudian pengajar merefleksi materi yang diberikan pada bab 12 setelah itu memberikan informasi mengenai pertemuan berikutnya. Kemudian kegiatan pembelajaran ditutup dengan salam.

b. Observasi II

Observasi kedua dilakukan pada tanggal 1 April 2019 di kelas A dengan pengampu Dedi *Sensei*. Observasi dilaksanakan pada pukul 07.00 sampai dengan pukul 08.40 WIB dengan jumlah pembelajar 23 orang.

Materi yang digunakan masih sama seperti pertemuans sebelumnya yakni tentang bab perusahaan yang berada pada buku *Minna No Nihonggo 1*. Pada pertemuan ini dosen melanjutkan penerapan sebelumnya.

Tahap pertama adalah pembukaan perkuliahan yang diawali dengan membaca Al-Qur'an secara bersama-sama dan kemudian membaca terjemahan. Setelah selesai membaca Al-Qur'an dosen memberikan sedikit ceramah yang berkaitan dengan arti ayat Al-Qur'an yang dibaca sebelumnya. Setelah selesai membaca Al-Qur'an pengajar tidak mengadakan *test* pada bab 12, dikarenakan pada pertemuan ini bab 12 belum selesai maka *test* tidak diadakan. Setelah itu dosen memberikan informasi bahwa pada hari tersebut dosen tidak akan memberikan materi baru melainkan melanjutkan merefleksi bab 12 kemudian dilanjutkan dengan penerapan *Shiritori*.

Tahap kedua yakni penyampaian materi yang dilakukan oleh pengajar, penyampaian materi pada perkuliahan *Chujokyu Moji Goi* tanggal 1 April adalah melanjutkan penerapan pada media permainan *Shiritori* pada bab 12 namun sebelumnya pengajar kembali akan merefleksi tentang bab 12. Pengajar memulai menjelaskan kosakata pada *powerpoint* dengan membaca satu persatu kosakata yang ada *powerpoint* kemudian mengartikan artinya sehingga pembelajar bisa mengerti lebih jelas setiap kosakata yang diajarkan. Selanjutnya pengajar menjelaskan kembali mengenai media permainan *Shiritori*, *Shiritori* merupakan permainan

sambung kata yang berasal dari Jepang. Dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* penerapan *Shiritori* hanya digunakan pada kelas *Goi* atau kosakata setelah menjelaskan mengenai arti *Shiritori*. Setelah pengajar menjelaskan materi kosakata dengan satu persatu pada power point kemudian pengajar mulai menerapkan permainan *Shiritori* . Sebelum memulai penerapan pengajar menjelaskan kembali mengenai arti *Shiritori*, cara bermain dan aturan. Cara bermain *Shiritori* adalah sebagai berikut :

- 1.) Pengajar membagi kelompok menjadi enam kelompok
- 2.) Setiap kelompok membaca aturan yang ada pada *slide powerpoint*
- 3.) Setiap kelompok menunjuk salah satu anggota sebagai start permainan
- 4.) Permainan di awali dengan kosakata yang disediakan pada powerpoint.
- 5.) Pemain mulai bergantian menyambungkan kata tiap kelompok
- 6.) Setiap kelompok mendapatkan kosakata yang berbeda sesuai yang tertera pada *slide*.

Peraturan bermain *Shiritori* adalah sebagai berikut :

- 1.) Pemain boleh menggunakan kosakata bantu dari luar bab 12
- 2.) Kosakata yang sudah digunakan sebelumnya tidak boleh digunakan kembali.

3.) Pemain yang mengucapkan kosakata berakhiran n (ん) maka dinyatakan kalah.

Kelompok yang digunakan tetap sama yakni berjumlah enam kelompok, setiap kelompoknya berisi empat sampai dengan tiga orang. kemudian pembelajar mulai bergabung dengan kelompok masing-masing. Kemudian setiap kelompok membaca aturan yang ada pada *slide* yang berisi tentang *Shiritori* , tidak lupa dosen menjelaskan kembali mengenai aturan dan mempersilahkan pembelajar untuk bertanya. Selanjutnya setiap kelompok menunjuk salah satu anggotanya untuk menjadi start pertama dimulainya permainan *Shiritori*.. Pada pertemuan kedua penerapan *Shiritori* dilanjutkan pada kelompok 3, 4, 5, dan 6. Kelompok 3 mendapatkan kos kata しやない、kelompok 4 mendapatkan kosakata <ろう , kelompok 5 mendapatkan kosakata むし , dan kelompok 6 mendapatkan kosakata おまり . Setiap kelompok yang berisi 4 orang bergantian saling menyambung kosakata yang dibagikan oleh dosen sebelumnya. Para pemain memulai dengan sangat semangat namun setiap kelompok mengalami tingkat kesusahan yang berbeda dikarenakan setiap kelompok memiliki kosakata awal yang berbeda. Selain itu dikarenakan dalam penerapan media permainan *Shiritori* hanya menggunakan satu bab maka tingkat kesusahan yang dialami pembelajar dalam menyambungkan kosakatapun tinggi sehingga pengajar membolehkan untuk menggunakan

kosakata bantu dari kamus maupun dari buku *minna no nihongo*. Pembelajar terlihat antusias dan semangat dalam menyambung kosakata meski pembelajar harus mencari kosakata dari bab lain untuk menyambungkan kosakata pada bab 12. Pada penerapan kedua pembelajar terlihat antusias dalam mencari kosakata untuk disambungkan, seperti penerapan sebelumnya keempat kelompok belum ada yang menggunakan kosakata yang berakhiran huruf *n* (*ん*) sampai dengan waktu berakhir kelompok yang berada pada pertemuan kedua ini tetap mencari kosakata untuk disambungkan pada penerapan kedua peneliti dan pengajar tidak menentukan poin dikarenakan setiap kelompok memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Pada pertemuan kedua penerapan pada bab 12 telah selesai kemudian untuk pertemuan selanjutnya akan dilanjutkan penerapan pada bab 13.

Tahap terakhir dalam perkuliahan ini adalah kegiatan penutup. Pengajar menyimpulkan perkuliahan penerapan media permainan *Shiritori* pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*. Pengajar memberi penjelasan mengenai permainan *Shiritori* dan mengaitkan dengan materi kosakata pada bab 12. Kemudian pengajar mempersilahkan pembelajar untuk bertanya mengenai media baru dan materi bab 12 namun pembelajar tidak ada yang bertanya sehingga pengajar bertanya kepada pembelajar mengenai media permainan *Shiritori* respon pembelajar ketika ditanya

mengenai media permainan *Shiritori* adalah merasa senang dan sebagian dari pembelajar mengungkapkan bahwa dengan penerapan *Shiritori* mampu menambah pembendaharaan kosakata. Kemudian pengajar merefleksi materi yang diberikan pada bab 12 setelah itu memberikan informasi mengenai pertemuan berikutnya yakni tentang materi baru pada bab 13 dan penerapan media permainan *Shiritori* pada bab 13. Kemudian kegiatan pembelajaran ditutup dengan salam.

c. Observasi III

Observasi ketiga dilakukan pada tanggal 18 Maret 2019 di kelas A dengan pengampu Dedi *Sensei*. Observasi dilaksanakan pada pukul 07.00 sampai dengan pukul 08.40 WIB dengan jumlah mahasiswa 23 orang. Materi yang digunakan adalah bab tentang perusahaan yang berada pada buku *Minna No Nihongo 1 & 2*.

Tahap pertama adalah pembukaan perkuliahan yang diawali dengan membaca Al-Qur'an secara bersama-sama dan kemudian membaca terjemahan. Setelah selesai membaca Al-Qur'an dosen memberikan sedikit ceramah yang berkaitan dengan arti ayat Al-Qur'an yang dibaca sebelumnya. Setelah selesai membaca Al-Qur'an dosen memberikan *test* bab sebelumnya yakni bab 12, pelaksanaan *test* diadakan selama 15 menit. Setelah memberikan *test* kepada pembelajar dosen merefleksi materi yang sebelumnya telah diberikan dan diujikan sehingga pembelajar tidak lupa

dan dapat mengaitkan materi yang akan diberikan. Setelah itu dosen memberikan informasi mengenai materi apa saja yang akan dipelajari pada hari tersebut.

Tahap kedua yakni penyampaian materi yang dilakukan oleh pengajar kemudian pengajar menyampaikan mengenai kegiatan perkuliahan yang akan dilaksanakan, pada perkuliahan *Chujokyu Moji Goi* tanggal 18 April, pengajar menggunakan media permainan *Shiritori* sebagai media permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan sama dengan sebelumnya yakni media permainan *Shiritori*, selanjutnya pengajar menjelaskan kembali mengenai media permainan *Shiritori*, *Shiritori* merupakan permainan sambung kata yang berasal dari Jepang. Dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* penerapan *Shiritori* hanya digunakan pada kelas *Goi* atau kosakata, setelah menjelaskan mengenai arti *Shiritori* kemudian pengajar mulai menjelaskan materi yang ada pada bab 13, buku yang digunakan adalah *minna no nihongo 2*. Pada bab 13 materi yang digunakan bertema perusahaan contoh kosakata pada bab 13 yakni. Pengajar menjelaskan materi bab 13 dengan menggunakan power point, setelah pengajar menjelaskan materi kosakata dengan satu persatu pada power point kemudian pengajar mulai menerapkan permainan *Shiritori*. Sebelum memulai penerapan pengajar menjelaskan kembali mengenai arti *Shiritori*, cara bermain dan aturan.

Cara bermain *Shiritori* adalah sebagai berikut :

- 1.) Pengajar membagi kelompok menjadi enam kelompok
- 2.) Setiap kelompok menunjuk salah satu anggota sebagai start permainan
- 3.) Permainan diawali dengan kosakata yang disediakan pada powerpoint.
- 4.) Pemain mulai bergantian menyambungkan kata tiap kelompok
- 5.) Setiap kelompok mendapatkan kosakata yang berbeda sesuai yang tertera pada *slide*.

Peraturan bermain *Shiritori* adalah sebagai berikut :

- 1.) Pemain boleh menggunakan kosakata bantu dari luar bab 12
- 2.) Kosakata yang sudah digunakan sebelumnya tidak boleh digunakan kembali.
- 3.) Pemain yang mengucapkan kosakata berakhiran *n (ん)* maka dinyatakan kalah.
- 4.) Setiap kelompok membaca aturan yang ada pada *slide powerpoint*

Setelah pengajar menjelaskan kembali mengenai cara dan aturan *Shiritori* pengajar mulai membagi kelompok menjadi enam kelompok, kelompok yang digunakan masih sama dengan kelompok sebelumnya. Setiap kelompoknya berisi empat sampai dengan tiga orang. Setelah dibagi pembelajar mulai bergabung dengan kelompok masing-masing.

Kemudian setiap kelompok membaca aturan yang ada pada *slide* yang berisi tentang *Shiritori*, tidak lupa dosen menjelaskan kembali mengenai aturan dan mempersilahkan pembelajar untuk bertanya. Selanjutnya setiap kelompok menunjuk salah satu anggotanya untuk menjadi start pertama dimulainya permainan *Shiritori*. Kosakata yang diberikan tiap kelompok berbeda. Pada pertemuan ketiga, keenam kelompok ikut bermain dengan kosakata berbeda setiap kelompoknya. Pada pertemuan ketiga kelompok satu mendapatkan kosakata しんじゅく, kelompok dua mendapatkan kosakata かんちがい, kelompok tiga mendapatkan kosakata ぐたいてき, kelompok empat mendapatkan kosakata かぶしきがいしゃ, kelompok lima mendapatkan kosakata しこうさしご, dan kelompok enam mendapatkan kosakata つくだに. Setiap kelompok yang berisi 4 orang bergantian saling menyambung kosakata yang dibagikan oleh dosen sebelumnya. Para pemain memulai dengan sangat semangat namun kendala yang dihadapi tetap sama yakni setiap kelompok mengalami tingkat kesusahan yang berbeda dikarenakan setiap kelompok memiliki kosakata awal yang berbeda. Selain itu dikarenakan dalam penerapan media permainan *Shiritori* hanya menggunakan satu bab maka tingkat kesusahan yang dialami pembelajar dalam menyambung kosakatapun tinggi sehingga pengajar membolehkan untuk menggunakan kosakata bantu. Pembelajar terlihat antusias dan semangat dalam menyambung

kosakata meski pembelajar harus mencari kosakata dari bab lain untuk menyambungkan kosakata pada bab 13. Setelah waktu habis setiap kelompok mengeluhkan tentang susahnyanya *Shiritori* dikarenakan bab yang digunakan hanya satu bab, namun selain itu pembelajar merasa senang dikarenakan pembendaharaan kosakata bertambah bukan hanya dari bab 12 saja namun dari bab lain pada saat digunakan dalam membantu menyambungkan kosakata bab 13.

Tahap terakhir dalam perkuliahan ini adalah kegiatan penutup. Pengajar menyimpulkan perkuliahan penerapan media permainan *Shiritori* pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*. Pengajar memberi penjelasan mengenai permainan *Shiritori* dan mengaitkan dengan materi kosakata pada bab 13. Kemudian pengajar mempersilahkan pembelajar untuk bertanya mengenai media baru dan materi bab 13 namun pembelajar tidak ada yang bertanya sehingga pengajar bertanya kepada pembelajar mengenai media permainan *Shiritori* respon pembelajar ketika ditanya mengenai media permainan *Shiritori* adalah merasa senang dan sebagian dari pembelajar mengungkapkan bahwa dengan penerapan *Shiritori* mampu menambah pembendaharaan kosakata. Kemudian pengajar merefleksi materi yang diberikan pada bab 13 setelah itu memberikan informasi mengenai pertemuan berikutnya. Kemudian kegiatan pembelajaran ditutup dengan salam.

d. Observsi IV

Observasi keempat dilakukan pada tanggal 25 April 2019 di kelas B dengan pengampu Rosi *Sensei*. Observasi dilaksanakan pada pukul 09.00 sampai dengan pukul 10.30 WIB dengan jumlah mahasiswa 22 orang. Materi yang digunakan adalah bab tentang perusahaan yang berada pada buku *Minna No Nihonggo 1 & 2*.

Tahap pertama adalah pembukaan perkuliahan yang diawali dengan membaca Al-Qur'an secara bersama-sama dan kemudian membaca terjemahan. Setelah selesai membaca Al-Qur'an dosen memberikan sedikit ceramah yang berkaitan dengan arti ayat Al-Qur'an yang dibaca sebelumnya. Setelah selesai membaca Al-Qur'an dosen memberikan *test* bab sebelumnya yakni bab 11, pelaksanaan *test* diadakan selama 15 menit. Setelah memberikan *test* kepada pembelajar dosen merefleksi materi yang sebelumnya telah diberikan dan diujikan sehingga pembelajar tidak lupa dan dapat mengaitkan materi yang akan diberikan. Setelah itu dosen memberikan informasi mengenai materi apa saja yang akan dipelajari pada hari tersebut.

Tahap kedua yakni penyampaian materi yang dilakukan oleh pengajar kemudian pengajar menyampaikan mengenai kegiatan perkuliahan yang akan dilaksanakan, pada perkuliahan *Chujokyu Moji Goi* tanggal 18 April, pengajar menggunakan media permainan *Shiritori* sebagai media permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media

pembelajaran yang digunakan yakni media permainan *Shiritori*, selanjutnya pengajar menjelaskan mengenai media permainan *Shiritori*, *Shiritori* merupakan permainan sambung kata yang berasal dari Jepang. Dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* penerapan *Shiritori* hanya digunakan pada kelas *Goi* atau kosakata, setelah menjelaskan mengenai arti *Shiritori* kemudian pengajar mulai menjelaskan materi yang ada pada bab 13, buku yang digunakan adalah *minna no nihongo 2*. Pada bab 13 materi yang digunakan bertema perusahaan contoh kosakata pada bab 13 yakni. Pengajar menjelaskan materi bab 13 dengan menggunakan power point, setelah pengajar menjelaskan materi kosakata dengan satu persatu pada power point kemudian pengajar mulai menerapkan permainan *Shiritori*. Sebelum memulai penerapan pengajar menjelaskan kembali mengenai arti *Shiritori*, cara bermain dan aturan.

Cara bermain *Shiritori* adalah sebagai berikut :

- 1.) Pengajar membagi kelompok menjadi enam kelompok
- 2.) Setiap kelompok menunjuk salah satu anggota sebagai start permainan
- 3.) Permainan diawali dengan kosakata yang disediakan pada powerpoint.
- 4.) Pemain mulai bergantian menyambungkan kata tiap kelompok
- 5.) Setiap kelompok mendapatkan kosakata yang berbeda sesuai yang tertera pada *slide*.

Peraturan bermain *Shiritori* adalah sebagai berikut :

- 1.) Pemain boleh menggunakan kosakata bantu dari luar bab 12
- 2.) Setiap kelompok membaca aturan yang ada pada *slide powerpoint*
- 3.) Kosakata yang sudah digunakan sebelumnya tidak boleh digunakan kembali.
- 4.) Pemain yang mengucapkan kosakata berakhiran *n (ん)* maka dinyatakan kalah.

Setelah pengajar menjelaskan kembali mengenai cara dan aturan *Shiritori* pengajar mulai membagi kelompok menjadi enam kelompok. Setiap kelompoknya berisi empat sampai dengan tiga orang. Setelah dibagi pembelajar mulai bergabung dengan kelompok masing-masing. Kemudian setiap kelompok membaca aturan yang ada pada *slide* yang berisi tentang *Shiritori* , tidak lupa dosen menjelaskan kembali mengenai aturan dan mempersilahkan pembelajar untuk bertanya. Selanjutnya setiap kelompok menunjuk salah satu anggotanya untuk menjadi start pertama dimulainya permainan *Shiritori*. Di kelas B ini permainan *Shiritori* dilakukan dua kali putaran, setiap putaranya berdurasi lima menit. Pemain dibolehkan membuka buku ataupun kamus. Permainan dimulai dengan setiap kelompok mulai melingkar dengan kelompok masing masing kemudian dosen memberikan kosakata, kosakata yang digunakan pada pertemuan keempat adalah *ほうこくしよ* kemudian setiap kelompok memulai

permainan, pola permainan tetap sama seperti di kelas sebelumnya yakni setiap kelompok menyambungkan kosakata yang diberikan dosen. Setelah selesai setiap kelompok menyebutkan berapa kosakata yang didapat dari bab 12. Dalam penerapan pada kelas B dosen membatasi kosakata bantu yang berjumlah lima kosakata bantu dari luar bab 12 setiap anak sehingga setiap kelompok mengeluhkan sulitnya menyambungkan kosakata pada bab12 dikarena jumlah kosakata pada bab12 yang terbatas dan kosakata bantu yang terbatas. Kemudian setelah selesai dilanjutkan kembali putaran kedua yakni menggunakan kosakata じょきやく, dosen kemudian menggunakan timer untuk mengetahui batas waktu yang sudah ditentukan setelah selesai setiap kelompok menyebutkan kembali kosakata yang bisa didapat. Dalam dua kali putaran keenam kelompok hanya mampu menyambungkan tujuh kosakata dari bab 12.

Tahap terakhir dalam perkuliahan ini adalah kegiatan penutup. Pengajar menyimpulkan perkuliahan penerapan media permainan *Shiritori* pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*. Pengajar memberi penjelasan mengenai permainan *Shiritori* dan mengaitkan dengan materi kosakata pada bab13 . Kemudian pengajar mempersilahkan pembelajar untuk bertanya mengenai media baru dan materi bab 13 namun pembelajar tidak ada yang bertanya sehingga pengajar bertanya kepada pembelajar mengenai media permainan *Shiritori* respon pembelajar ketika ditanya

mengenai media permainan *Shiritori* adalah merasa senang dan sebagian dari pembelajar mengungkapkan bahwa dengan penerapan *Shiritori* mampu menambah pembendaharaan kosakata. Kemudian pengajar merefleksi materi yang diberikan pada bab 12 setelah itu memberikan informasi mengenai pertemuan berikutnya. Kemudian kegiatan pembelajaran ditutup dengan salam.

e. Observasi V

Observasi keempat dilakukan pada tanggal 29 April 2019 di kelas B dengan pengampu Rosi *Sensei*. Observasi dilaksanakan pada pukul 09.00 sampai dengan pukul 10.30 WIB dengan jumlah mahasiswa 22 orang. Materi yang digunakan adalah bab tentang perusahaan yang berada pada buku *Minna No Nihongo 1 & 2*.

Tahap pertama adalah pembukaan perkuliahan yang diawali dengan membaca Al-Qur'an secara bersama-sama dan kemudian membaca terjemahan. Setelah selesai membaca Al-Qur'an dosen memberikan sedikit ceramah yang berkaitan dengan arti ayat Al-Qur'an yang dibaca sebelumnya. Setelah selesai membaca Al-Qur'an dosen memberikan *test* bab sebelumnya yakni bab 12, pelaksanaan *test* diadakan selama 15 menit. Setelah memberikan *test* kepada pembelajar dosen merefleksi materi yang sebelumnya telah diberikan dan diujikan sehingga pembelajar tidak lupa dan dapat mengaitkan materi yang akan diberikan. Setelah itu dosen

memberikan informasi mengenai materi apa saja yang akan dipelajari pada hari tersebut.

Tahap kedua yakni penyampaian materi yang dilakukan oleh pengajar kemudian pengajar menyampaikan mengenai kegiatan perkuliahan yang akan dilaksanakan, pada perkuliahan *Chujokyu Moji Goi* tanggal 29 April, pengajar menggunakan media permainan *Shiritori* sebagai media permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan yakni media permainan *Shiritori*, selanjutnya pengajar menjelaskan mengenai media permainan *Shiritori*, *Shiritori* merupakan permainan sambung kata yang berasal dari Jepang. Dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* penerapan *Shiritori* hanya digunakan pada kelas *Goi* atau kosakata, setelah menjelaskan mengenai arti *Shiritori* kemudian pengajar mulai menjelaskan materi yang ada pada bab 13, buku yang digunakan adalah *minna no nihongo 2*. Pada bab 13 materi yang digunakan bertema kegiatan. Pengajar menjelaskan materi bab 13 dengan menggunakan power point, setelah pengajar menjelaskan materi kosakata dengan satu persatu pada power point kemudian pengajar mulai menerapkan permainan *Shiritori*. Sebelum memulai penerapan pengajar menjelaskan kembali mengenai arti *Shiritori*, cara bermain dan aturan.

Cara bermain *Shiritori* adalah sebagai berikut :

- 1.) Pengajar membagi kelompok menjadi enam kelompok
- 2.) Setiap kelompok membaca aturan yang ada pada *slide powerpoint*

- 3.) Setiap kelompok menunjuk salah satu anggota sebagai start permainan
- 4.) Permainan diawali dengan kosakata yang disediakan pada powerpoint.
- 5.) Pemain mulai bergantian menyambungkan kata tiap kelompok

Peraturan bermain *Shiritori* adalah sebagai berikut :

- 1.) Pemain boleh menggunakan kosakata bantu dari luar bab 12
- 2.) Kosakata yang sudah digunakan sebelumnya tidak boleh digunakan kembali.
- 3.) Pemain yang mengucapkan kosakata berakhiran *n* (ん) maka dinyatakan kalah.

Setelah pengajar menjelaskan kembali mengenai cara dan aturan *Shiritori* pengajar mulai membagi kelompok menjadi enam kelompok. Setiap kelompoknya berisi empat sampai dengan tiga orang. Setelah dibagi pembelajar mulai bergabung dengan kelompok masing-masing. Kelompok yang digunakan masih sama seperti kelompok pada penerapan bab 12 sebelumnya. Kemudian setiap kelompok membaca aturan yang ada pada *slide* yang berisi tentang *Shiritori* , tidak lupa dosen menjelaskan kembali mengenai aturan dan mempersilahkan pembelajar untuk bertanya. Selanjutnya setiap kelompok menunjuk salah satu anggotanya untuk menjadi start pertama dimulainya permainan *Shiritori*. Di kelas B ini

permainan *Shiritori* dilakukan dua kali putaran, setiap putarannya berdurasi lima menit. Pemain dibolehkan membuka buku ataupun kamus. Permainan dimulai dengan setiap kelompok mulai membuat lingkaran sesuai kelompok, kemudian dosen memberikan kosakata, Permainan dimulai dengan setiap kelompok mulai melingkar dengan kelompok masing masing kemudian dosen memberikan kosakata, kosakata yang digunakan pada pertemuan pertama adalah *いところ*.

Kemudian setiap kelompok memulai permainan, pola permainan tetap sama seperti di kelas sebelumnya yakni setiap kelompok menyambungkan kosakata yang diberikan dosen. Setelah selesai setiap kelompok menyebutkan berapa kosakata yang didapat dari bab 13. Kemudian setelah selesai dilanjutkan kembali putaran kedua yakni menggunakan kosakata *いいわけ* dosen kemudian menggunakan timer untuk mengetahui batas waktu yang sudah ditentukan setelah selesai setiap kelompok menyebutkan kembali kosakata yang bisa didapat. Keluhan yang diberikan oleh kelas B tetap sama yakni jumlah kosakata pada bab 13 yang sedikit dan pengurangan jumlah kosakata bantu sehingga menyulitkan mereka untuk menyambung kosakata pada bab 13.

Tahap terakhir dalam perkuliahan ini adalah kegiatan penutup. Pengajar menyimpulkan perkuliahan penerapan media permainan *Shiritori* pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*. Pengajar memberi penjelasan

mengenai permainan *Shiritori* dan mengaitkan dengan materi kosakata pada bab13. Kemudian pengajar mempersilahkan pembelajar untuk bertanya mengenai media baru dan materi bab 13 namun pembelajar tidak ada yang bertanya sehingga pengajar bertanya kepada pembelajar mengenai media permainan *Shiritori* respon pembelajar ketika ditanya mengenai media permainan *Shiritori* adalah merasa senang dan sebagian dari pembelajar mengungkapkan bahwa dengan penerapan *Shiritori* mampu menambah pembendaharaan kosakata. Kemudian pengajar merefleksi materi yang diberikan pada bab 13 setelah itu memberikan informasi mengenai pertemuan berikutnya. Kemudian kegiatan pembelajaran ditutup dengan salam.

2. Analisis Data Observasi

Berdasarkan hasil dari pembahasan data observasi yang telah didapat oleh peneliti, peneliti mengkategorikan menjadi dua yakni alur pembelajaran dan penerapan media permainan *Shiritori*. Berikut adalah analisis data dari hasil observasi :

a. Alur Pembelajaran

Selama melakukan observasi peneliti melihat bahwa kedua pengajar menggunakan alur yang sama dalam proses pembelajaran. Pada setiap

pembelajaran alur dibagi menjadi tiga tahap yakni tahap pembuka, tahap inti, tahap penutup.

Tahap pembuka yakni kedua kelas dengan pengajar berbeda selalu membuka kelas dengan salam dan membaca Al-Qur'an beserta membaca arti kemudian memberi sedikit ceramah mengenai ayat yang dibaca. Sebelum memasuki tahap inti pengajar memberikan *test* mengenai bab sebelumnya yang berdurasi lima belas menit kemudian pengajar merefleksi materi sebelumnya yang bertujuan agar pembelajar dapat mengaitkan dengan materi yang akan diberikan.

Memasuki tahap inti pengajar mulai memberikan materi baru yakni materi pada bab 12 dan bab 13 pada buku *Minna No Nihongo*. Sebelum memasuki materi pengajar menjelaskan terlebih dahulu mengenai media apa yang akan digunakan dalam pembelajaran pada bab tersebut. Media permainan yang digunakan merupakan media permainan *Shiritori*. Kemudian pengajar menjelaskan secara detail mengenai definisi *Shiritori*, cara bermain dan aturan. Setelah selesai menjelaskan pengajar mulai menyampaikan materi kosakata dari *slide* yang disediakan oleh peneliti. Pengajar menjelaskan satu persatu kosakata yang ada. Setelah selesai menjelaskan pengajar kemudian memulai untuk menerapkan media permainan *Shiritori*.

Tahap terakhir merupakan tahap penutup. Pada tahap ini pengajar memberikan refleksi mengenai materi yang diberikan kemudian

menanyakan respon mahasiswa tentang media permainan yang telah diterapkan setelah selesai pengajar kemudian memberikan informasi mengenai materi yang akan digunakan pada pertemuan berikutnya. Kemudian kelas ditutup dengan salam.

b. Penerapan Media Permainan *Shiritori*

Penerapan media permainan *Shiritori* diterapkan sebanyak empat kali dengan lima kali pertemuan. Penerapan dimulai dari kelas A pada bab 12, penerapan bab 12 pada kelas A dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dikarenakan waktu yang tidak mencukupi namun mulai pada pertemuan ketiga penerapan dilakukan sebanyak satu kali pada setiap pertemuan yakni pertemuan ketiga penerapan bab 13 pada kelas A, pertemuan keempat penerapan bab 12 pada kelas B, dan pertemuan kelima bab 13 pada kelas B. Penerapan *Shiritori* pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* dilakukan dengan membagi kelompok, kedua kelas mendapat jumlah yang sama yakni enam kelompok. Kemudian masing-masing kelompok memperhatikan aturan yang disediakan melalui *slide powerpoint*, Kemudian setiap kelompok menunjuk salah satu anggota kelompoknya untuk menjadi urutan pertama dalam permainan *Shiritori*. Permainan diawali dengan kosakata yang disediakan pada *slide power point*. Untuk kelas A, peneliti menyediakan enam kosakata di mana setiap kelompok mendapatkan kosakata yang berbeda, pada kelas A permainan *Shiritori* hanya diterapkan sebanyak satu kali putaran tiap babnya. Kemudian pada

kelas B, permainan *Shiritori* dilakukan sebanyak dua kali putaran tiap babnya. Kosakata yang digunakan pada kelas A pada Bab 12 berbeda tiap kelompoknya yakni ほうこくしよ untuk kelompok satu、じよきやく untuk kelompok dua、しゃない untuk kelompok tiga、くろおう untuk kelompok empat、むし untuk kelompok lima、おむり untuk kelompok enam. Sedangkan kelas B, dalam permainan *Shiritori* kelas B dilakukan sebanyak dua kali putaran setiap babnya dengan menggunakan kosakata yang sama setiap kelompoknya. Pada bab 12, putaran pertama setiap kelompok mendapatkan kosakata ほうこくしよ dan putaran kedua じよきやく. Pada bab 13 kelas A tetap melakukan satu kali putaran dengan kosakata berbeda pada setiap kelompoknya いたこ untuk kelompok satu、いわけ untuk kelompok dua、しんじゆく untuk kelompok tiga、かんちがい untuk kelompok empat、くだいてき untuk kelompok lima、 dan しきがいしや untuk kelompok enam. Sedangkan kelas B menggunakan cara bermain yang sama dalam media permainan *Shiritori* yakni dua kali putaran dalam satu bab dimana setiap kelompok menggunakan kosakata yang sama yakni putaran pertama menggunakan kosakata いたこ dan putaran kedua menggunakan kosakata いわけ. Kemudian setelah itu pembelajar memulai permainan dengan kosakata awal yang ditentukan, urutan permainan dilakukan dari salah satu anggota yang ditunjuk

sebelumnya. Urutan permainan melawan arah jarum jam sehingga pembelajar bergantian untuk menyambung kosakata.

Waktu yang disediakan dalam penerapan yakni lima menit dalam satu kali putaran. Pengajar menggunakan *stopwatch* sebagai patokan waktu. Setelah permainan selesai pembelajar menyebutkan berapa kosakata bab 12 dan yang dapat diperoleh, setiap kelompok hanya mendapatkan sedikit kosakata dikarenakan dalam penerapan hanya menggunakan satu bab setiap permainan, sehingga pembelajar sulit untuk menyambungkan antara kosakata satu dengan kosakata yang lain. Namun pengajar memberikan kemudahan dengan cara membolehkan pembelajar menggunakan kosakata bantu dari luar bab yang ditentukan maupun dari kamus, dalam penggunaan kosakata bantu setiap pembelajar dibatasi dengan menggunakan lima kosakata bantu setiap anaknya. Akhir dari penerapan yakni pengajar menanyakan mengenai kesan pembelajar tentang media permainan *Shiritori* yang sudah digunakan. Sebagian besar pembelajar menjawab senang dan tertarik dalam penerapan permainan *Shiritori* pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*.

3. Hasil Data Angket

Dalam penelitian penerapan media permainan *Shiritori* peneliti juga mengambil data dari angket yang diperoleh dari angket yang diisi oleh responden. Responden untuk angket penerapan media permainan *Shiritori*

adalah mahasiswa tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019 . Angket disebar setelah melalui proses revisi dan validasi oleh salah satu dosen Pendidikan Bahasa Jepang.

Data yang dapat dari angket berupa respon pembelajar terhadap penerapan media permainan *Shiritori* pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*. Respon yang diperoleh dari angket dapat dilihat dari aspek pengetahuan media, pembelajaran kosakata, semangat dalam pembelajaran, aspek penggunaan media, dampak penggunaan, ketertarikan dan dalam penggunaan media permainan *Shiritori*. Data tersebut diperoleh dari angket yang telah disebar dan dijawab oleh 45 responden mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019.

Penyebaran angket dilakukan pada tanggal 12 Mei 2019 untuk kelas A dan 14 Mei 2019 untuk kelas B. Angket terdiri dari 20 butir soal yang akan dihitung dengan skala presentase pada setiap nomor. Setiap lembar soal disediakan jawab dengan jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan STS (Sangat Tidak Setuju). Pada perhitungan angket peneliti menggunakan skala presentase (%) dengan tujuan memudahkan peneliti untuk mengetahui hasil dari data angket. Berikut adalah hasil data angket :

Tabel 4. 2

Hasil Data Angket

NO	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Saya pernah mendengar permainan <i>Shiritori</i> sebelumnya	38%	58%	4%	0%
2.	Saya pernah bermain permainan <i>Shiritori</i> sebelumnya	35%	58%	7%	0%
3.	Dosen pernah menggunakan permainan media <i>Shiritori</i> pada mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i> sebelumnya	35%	58%	7%	0%
4.	Menurut saya belajar kosakata dalam pembelajaran bahasa sangat penting.	42%	53%	5%	0%
5.	Penggunaan Media pembelajaran sangat diperlukan untuk pembelajaran kosakata	22%	58%	20%	0%
6	Saya sangat senang mengikuti pembelajaran <i>Chujokyu Moji Goi</i>	24%	69%	2%	5%

7.	Saya mendengarkan dengan baik ketika dosen menerangkan tujuan pembelajaran pada mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i>	20%	71%	7%	2%
8.	Pembelajaran yang dilaksanakan sangat membosankan	11%	9%	67%	13%
9.	Penggunaan Media permainan <i>Shiritori</i> dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i> sangat menarik	75%	18%	7%	0%
10.	Penggunaan Media Permainan <i>Shiritori</i> membutuhkan banyak kosakata	42%	56%	2%	0%
11.	Penggunaan Media Permainan <i>Shiritori</i> cukup susah jika dilakukan dengan menggunakan satu bab materi	47%	38%	13%	26%
12	Penggunaan Media Permainan <i>Shiritori</i> bisa digunakan dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i> .	22%	69%	7%	2%
13	Dalam penggunaan Media Permainan <i>Shiritori</i> dosen sangat memanfaatkan media dengan baik	15%	68%	15%	2%

14	Penggunaan Media <i>Shiritori</i> pada mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i> membutuhkan waktu yang lama	31%	67%	2%	0%
15.	Saya bisa memahami materi pada mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i> ketika menggunakan media permainan <i>Shiritori</i>	7%	71%	22%	0%
16	Penggunaan media <i>Shiritori</i> dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i> membuat saya lebih aktif	24%	64%	7%	5%
17	Penggunaan Media Permainan <i>Shiritori</i> dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i> membuat saya menjadi mudah menghafal kosakata	13%	62%	20%	5%
18	Penggunaan Media <i>Shiritori</i> membuat perbendaharaan kosakata saya bertambah	20%	62%	11%	7%
19	Penggunaan Media Permainan <i>Shiritori</i> cocok untuk digunakan dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i> .	22%	69%	7%	2%

20	Penggunaan media permainan <i>Shiritori</i> dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i> membuat saya semakin tertarik terhadap mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i>	13%	56%	29%	2%
21	Penggunaan media permainan <i>Shiritori</i> hanya membuat saya bingung	18%	15%	60%	7%
22	Saya mampu bekerja dengan kelompok dalam permainan <i>Shiritori</i>	16%	76%	4%	4%
23	Penggunaan <i>Shiritori</i> mampu membuat saya meningkatkan rasa untuk berkompetisi	27%	51%	18%	4%
24	Saya menikmati kebersamaan dan kerjasama yang terjadi di dalam kelompok	16%	78%	4%	2%
25.	Kondisi kelas saat penggunaan media permainan <i>Shiritori</i> pada pembelajaran <i>Chujokyu Moji Goi</i> sangat kondusif	11%	82%	5%	2%

Dari perhitungan hasil data angket tersebut terdapat beberapa butir soal yang mendapatkan hasil positif dan hasil negatif.. Seperti pernyataan nomor 9 yang berbunyi “ *Penggunaan media permainan Shiritori dalam mata*

kuliah Chujokyu Moji Goi sangat menarik “ mendapat jawaban positif sebanyak 75%. Kemudian pada soal nomor 19 yang berbunyi “ *Penggunaan media permainan Shiritori cocok untuk digunakan dalam mata kuliah Chujokyu Moji Goi*” yang mendapat jawaban sebesar 69%.

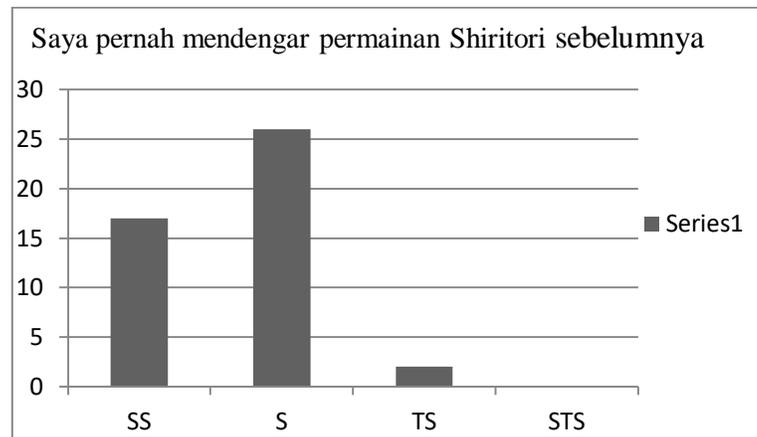
Selain pernyataan positif responden juga memberikan pernyataan negatif. Respon tersebut tertera pada nomor 10 yang berbunyi “ *Penggunaan media permainan Shiritori membutuhkan banyak kosakata*” yang mendapatkan jawaban negatif 56% dan soal pada nomor 14 yang berbunyi “*Penggunaan meda permainan Shiritori pada mata kuliah Chujokyu Moji oi membutuhkan waktu yang lama*” mendapatkan jawaban negative sebesar 67%.

4. Analisis Data Angket

a. Angket Nomor 1

Berdasarkan hasil angket nomor 1 dengan pertanyaan “Saya pernah mendengar permainan *Shiritori* sebelumnya” presentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah dihitung melalui rumus presentase.

Grafik 4.1

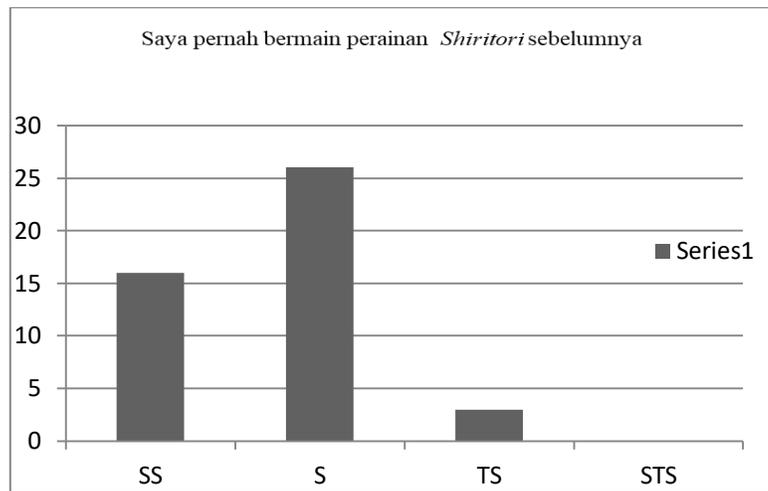


Berdasarkan grafik di atas, dari total 45 responden, diketahui 17 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 26 responden memilih jawaban S (Setuju), 2 responden memilih TS (Tidak Setuju) dan 0 responden memilih STS (Sangat Tidak Setuju). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden sebanyak lebih dari setengah responden setuju bahwa pernah mendengar permainan *Shiritori* sebelumnya .

b. Angkat Nomor 2

Berdasarkan hasil angket nomor 2 dengan pertanyaan “Saya pernah bermain *Shiritori* sebelumnya” presentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah dihitung melalui rumus presentase.

Grafik 4.2

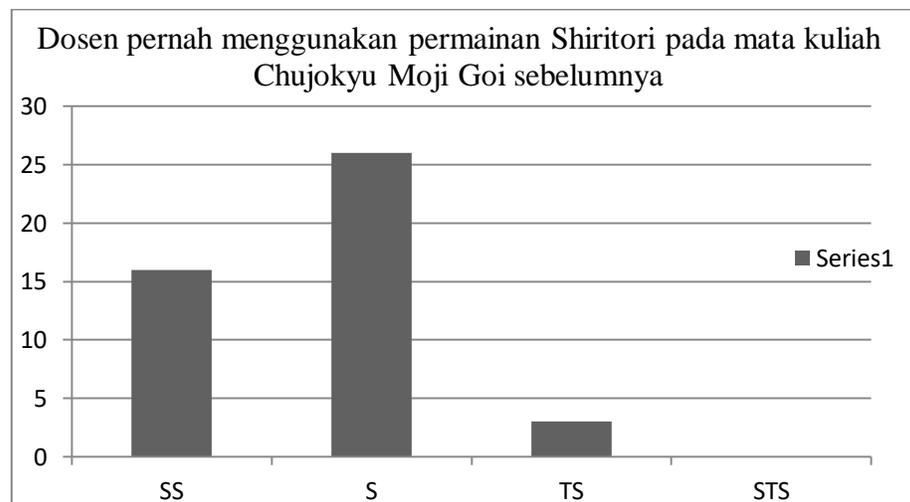


Berdasarkan grafik di atas, dari total 45 responden, diketahui 16 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 26 responden memilih jawaban S (Setuju), 3 responden memilih TS (Tidak Setuju) dan 0 responden memilih STS (Sangat Tidak Setuju). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden sebanyak lebih dari setengah responden setuju bahwa pernah bermain permainan *Shiritori* sebelumnya .

c. Angket Nomor 3

Berdasarkan hasil angket nomor 3 dengan pertanyaan “Dosen pernah menggunakan permainan *Shiritori* pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* sebelumnya ” presentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah dihitung melalui rumus presentase.

Grafik 4.3



Berdasarkan grafik di atas, dari total 45 responden, diketahui 16 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 26 responden memilih jawaban S (Setuju), 3 responden memilih TS (Tidak Setuju) dan 0 responden memilih STS (Sangat Tidak Setuju). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden sebanyak lebih dari setengah responden setuju bahwa dosen pernah menggunakan permainan *Shiritori* pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* sebelumnya.

d. Angket Nomor 4

Berdasarkan hasil angket nomor 4 dengan pernyataan “Menurut saya belajar kosakata dalam pembelajaran bahasa sangat penting” presentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah dihitung melalui rumus presentase.

Grafik 4.4

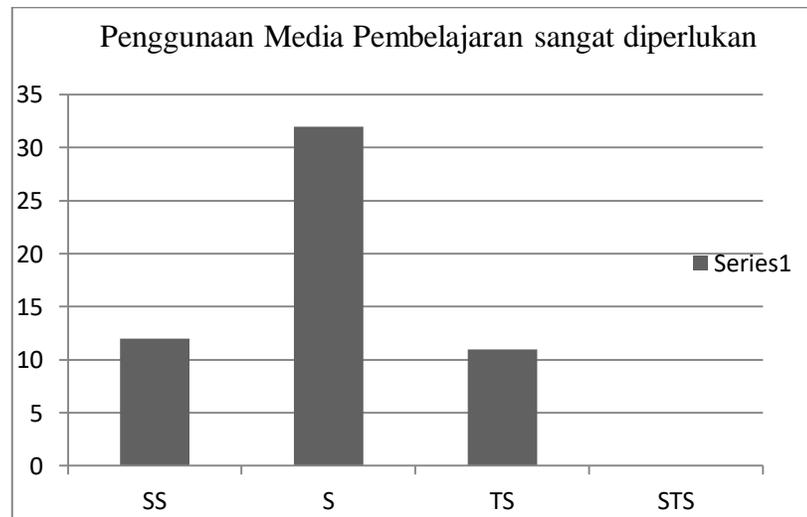


Berdasarkan grafik di atas, dari total 45 responden, diketahui 19 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 24 responden memilih jawaban S (Setuju), 2 responden memilih TS (Tidak Setuju) dan 0 responden memilih STS (Sangat Tidak Setuju). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden sebanyak lebih dari setengah responden setuju bahwa belajar kosakata dalam pembelajaran bahasa sangat penting.

e. Angket Nomor 5

Berdasarkan hasil angket nomor 5 dengan pernyataan “Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk pembelajaran kosakata” presentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah dihitung melalui rumus presentase.

Grafik 4.5

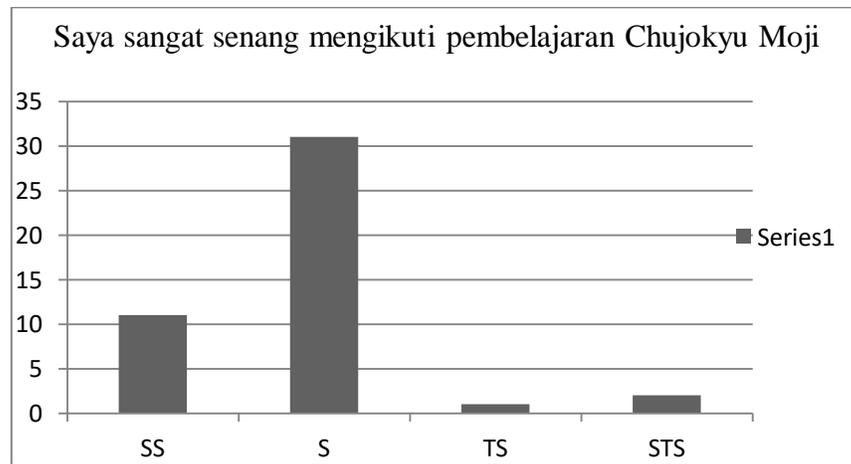


Berdasarkan grafik di atas, dari total 45 responden, diketahui 12 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 32 responden memilih jawaban S (Setuju), 11 responden memilih TS (Tidak Setuju) dan 0 responden memilih STS (Sangat Tidak Setuju). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden sebanyak lebih dari setengah responden setuju bahwa penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk pembelajaran Kosakata.

f. Angket Nomor 6

Berdasarkan hasil angket nomor 6 dengan pernyataan “Saya sangat senang mengikuti pembelajaran *Chujokyu Moji Goi* ” presentase responden dapat dilihat pada diagamam di bawah yang telah dihitung melalui rumus presentase.

Grafik 4. 6

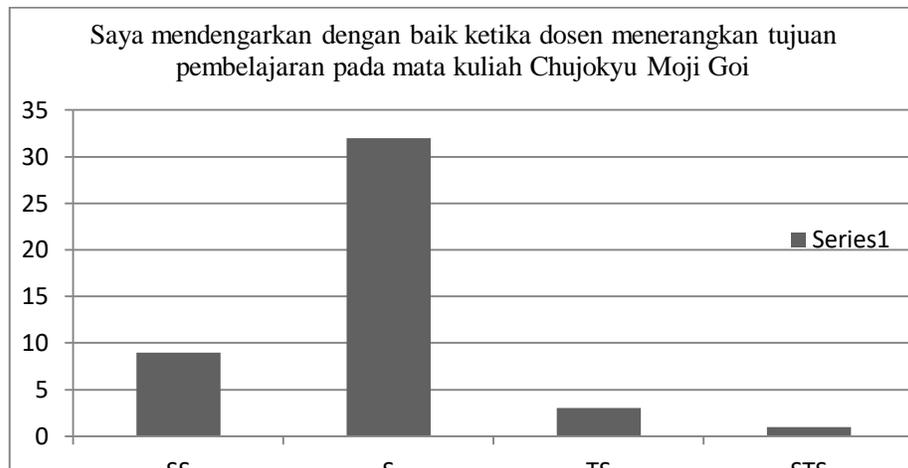


Berdasarkan grafik di atas, dari total 45 responden, diketahui 11 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 31 responden memilih jawaban S (Setuju), 1 responden memilih TS (Tidak Setuju) dan 2 responden memilih STS (Sangat Tidak Setuju). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden sebanyak lebih dari setengah responden setuju bahwa responden senang untuk mengikuti pembelajaran *Chujokyu Moji Goi*.

g. Angket Nomor 7

Berdasarkan hasil angket nomor 7 dengan pernyataan “Saya mendengarkan dengan baik ketika dosen menerangkan tujuan pembelajaran pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* ” presentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah dihitung melalui rumus presentase.

Grafik 4. 7

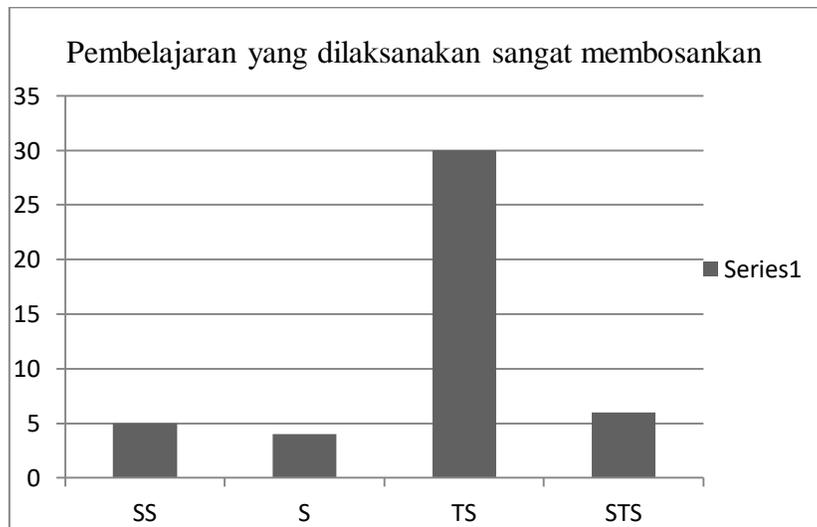


Berdasarkan grafik di atas, dari total 45 responden, diketahui 9 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 32 responden memilih jawaban S (Setuju), 3 responden memilih TS (Tidak Setuju) dan 1 responden memilih STS (Sangat Tidak Setuju). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden sebanyak lebih dari setengah responden setuju mendengarkan dengan baik ketika dosen menerangkan tujuan pembelajaran pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*.

h. Angket Nomor 8

Berdasarkan hasil angket nomor 8 dengan pernyataan “Pembelajaran yang dilaksanakan sangat membosankan ” presentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah dihitung melalui rumus presentase.

Grafik 4.8

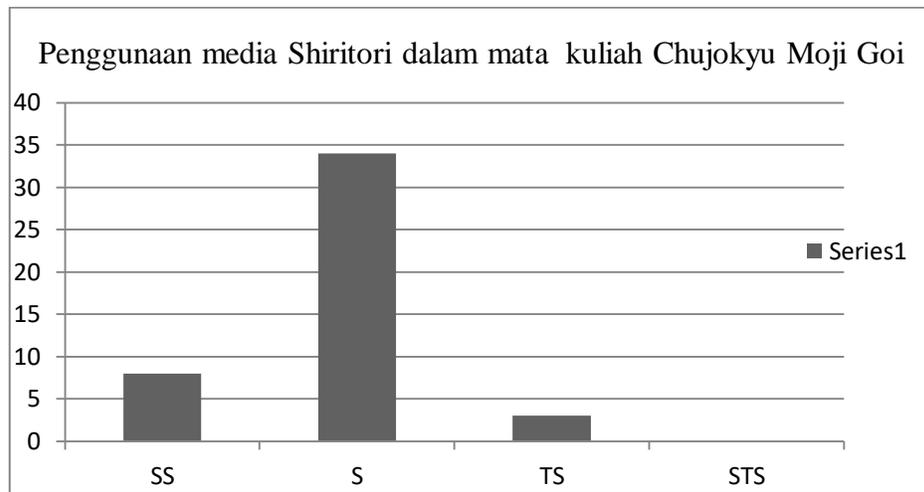


Berdasarkan grafik di atas, dari total 45 responden, diketahui 5 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 4 responden memilih jawaban S (Setuju), 30 responden memilih TS (Tidak Setuju) dan responden memilih 6 STS (Sangat Tidak Setuju). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak lebih dari setengah responden tidak setuju bahwa pembelajaran yang dilaksanakan sangat membosankan.

i. Angket Nomor 9

Berdasarkan hasil angket nomor 9 dengan pernyataan “Penggunaan media *Shiritori* dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* sangat menarik” presentase responden dapat dilihat pada diagaram di bawah yang telah dihitung melalui rumus presentase.

Grafik 4.9

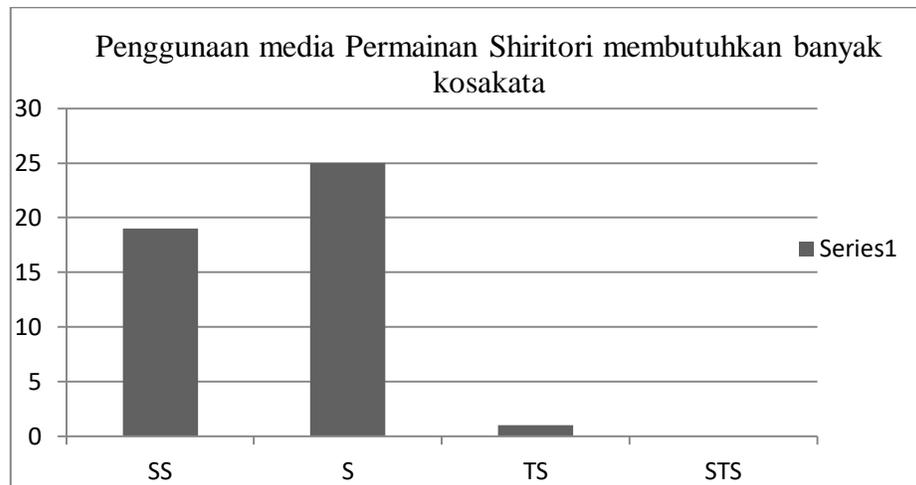


Berdasarkan grafik di atas, dari total 45 responden, diketahui 8 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 34 responden memilih jawaban S (Setuju), 3 responden memilih TS (Tidak Setuju) dan 0 responden memilih STS (Sangat Tidak Setuju). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak lebih dari setengah responden setuju bahwa penggunaan media *Shiritori* dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* sangat menarik

j. Angket Nomor 10

Berdasarkan hasil angket nomor 10 dengan pernyataan “Penggunaan media permainan *Shiritori* membutuhkan banyak kosakata” presentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah dihitung melalui rumus presentase.

Grafik 4.10

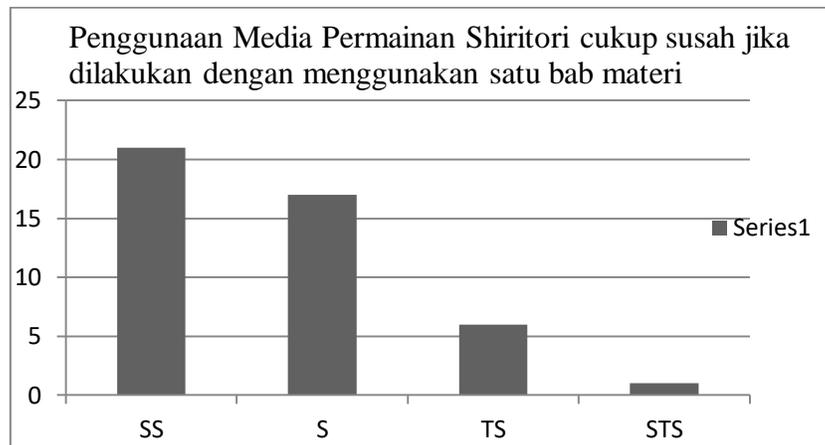


Berdasarkan grafik di atas, dari total 45 responden, diketahui 19 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 25 responden memilih jawaban S (Setuju), 1 responden memilih TS (Tidak Setuju) dan 0 responden memilih STS (Sangat Tidak Setuju). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak lebih dari setengah responden setuju bahwa penggunaan media *Shiritori* membutuhkan banyak kosakata.

k. Angket Nomor 11

Berdasarkan hasil angket nomor 11 dengan pernyataan “Penggunaan media permainan *Shiritori* cukup susah jika dilakukan dengan menggunakan satu bab materi ” presentase responden dapat dilihat pada diagamam di bawah yang telah dihitung melalui rumus presentase.

Grafik 4.11

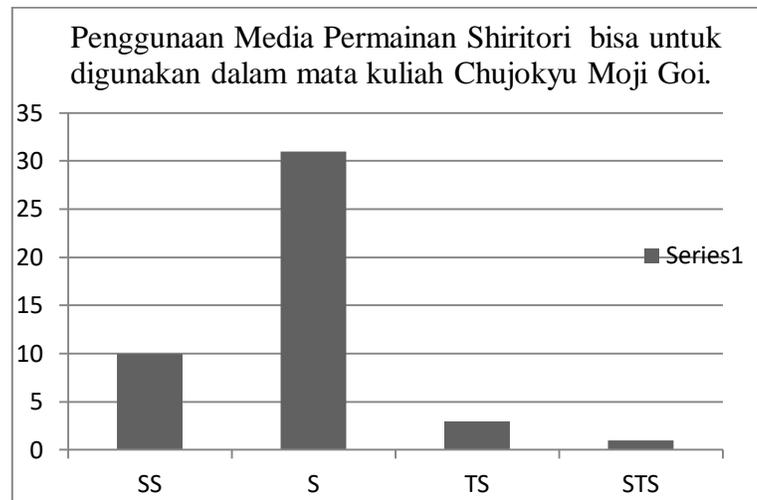


Berdasarkan grafik di atas, dari total 45 responden, diketahui 21 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 17 responden memilih jawaban S (Setuju), responden memilih 6 TS (Tidak Setuju) dan responden memilih 1 STS (Sangat Tidak Setuju). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak lebih dari setengah responden sangat setuju bahwa penggunaan media permainan *Shiritori* cukup susah jika dilakukan dengan menggunakan satu bab materi.

1. Angket Nomor 12

Berdasarkan hasil angket nomor 12 dengan pernyataan “Penggunaan media permainan *Shiritori* bisa untuk digunakan dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*” presentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah dihitung melalui rumus presentase.

Grafik 4.12

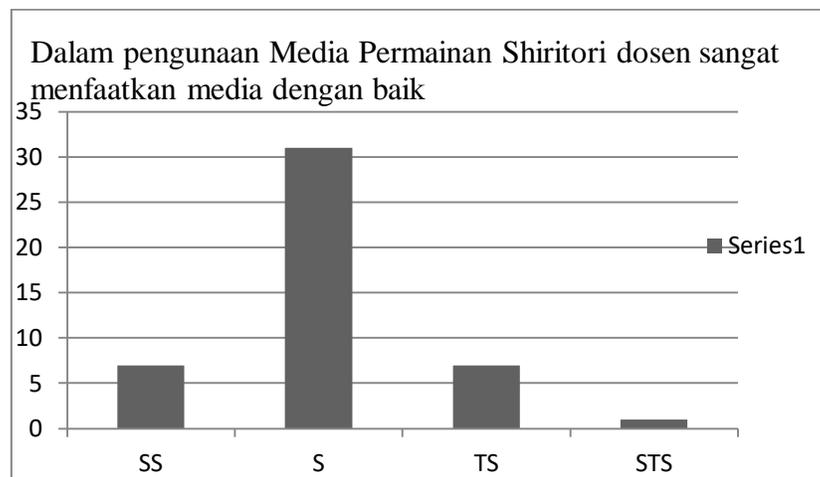


Berdasarkan grafik di atas, dari total 45 responden, diketahui 10 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 31 responden memilih jawaban S (Setuju), responden memilih 3 TS (Tidak Setuju) dan responden memilih 1 STS (Sangat Tidak Setuju). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak lebih dari setengah responden sangat setuju bahwa Penggunaan Media Permainan *Shiritori* bisa untuk digunakan dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*.

m. Angket Nomor13

Berdasarkan hasil angket nomor 13 dengan pernyataan “Dalam penggunaan media permainan *Shiritori* dosen sangat memanfaatkan media dengan baik ” presentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah dihitung melalui rumus presentase.

Grafik 4.13

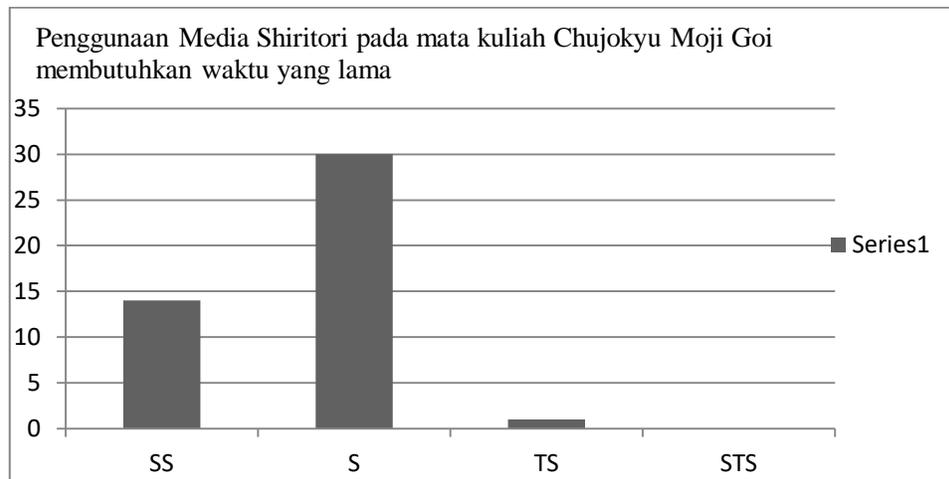


Berdasarkan grafik di atas, dari total 45 responden, diketahui 7 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 31 responden memilih jawaban S (Setuju), responden memilih 7 TS (Tidak Setuju) dan responden memilih 1STS (Sangat Tidak Setuju). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak lebih dari setengah responden setuju bahwa penggunaan media permainan *Shiritori* dosen sangat memanfaatkan media dengan baik.

n. Angket Nomor 14

Berdasarkan hasil angket nomor 14 dengan pernyataan “Penggunaan media permainan *Shiritori* pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* membutuhkan waktu yang lama” presentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah dihitung melalui rumus presentase.

Grafik 4.14

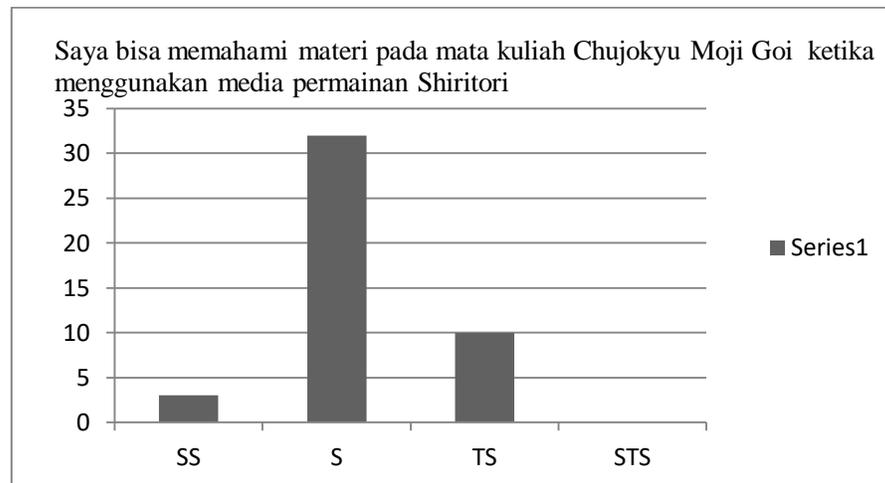


Berdasarkan grafik di atas, dari total 45 responden, diketahui 14 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 30 responden memilih jawaban S (Setuju), responden memilih TS (Tidak Setuju) dan responden memilih STS (Sangat Tidak Setuju). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak lebih dari setengah responden setuju bahwa penggunaan media permainan *Shiritori* pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* membutuhkan waktu yang lama.

o. Angket Nomor 15

Berdasarkan hasil angket nomor 15 dengan pernyataan “Saya bisa memahami materi pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* ketika menggunakan media permainan *Shiritori* ” presentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah dihitung melalui rumus presentase.

Grafik 4.15

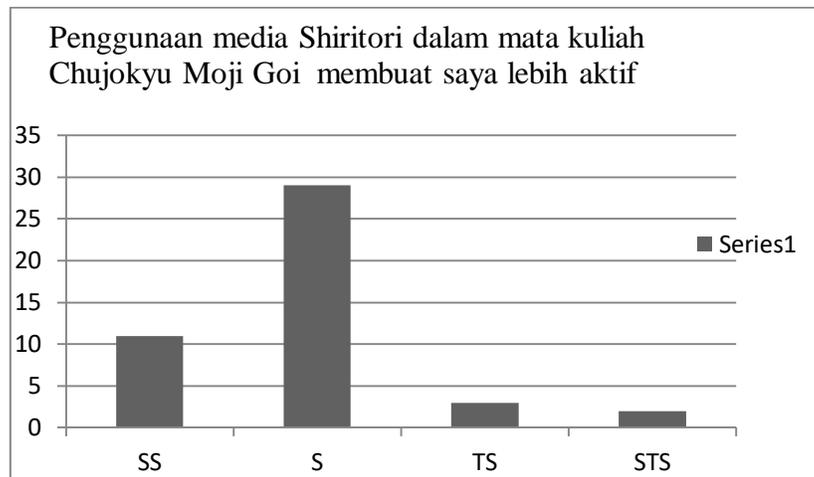


Berdasarkan grafik di atas, dari total 45 responden, diketahui 3 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 32 responden memilih jawaban S (Setuju), responden memilih 10 TS (Tidak Setuju) dan responden memilih 0 STS (Sangat Tidak Setuju). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak lebih dari setengah responden setuju bahwa responden bisa memahami materi pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* ketika menggunakan media permainan *Shiritori*.

p. Angket Nomor 16

Berdasarkan hasil angket nomor 16 dengan pernyataan “Penggunaan media *Shiritori* dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* membuat saya lebih aktif ” presentase responden dapat dilihat pada diagaram di bawah yang telah dihitung melalui rumus presentase.

Grafik 4.16

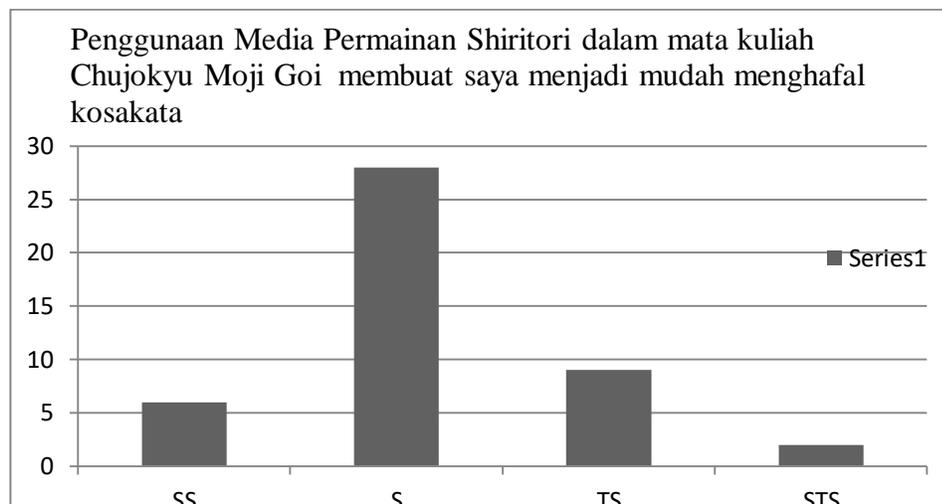


Berdasarkan grafik di atas, dari total 45 responden, diketahui 11 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 29 responden memilih jawaban S (Setuju), responden memilih 3 TS (Tidak Setuju) dan responden memilih 2 STS (Sangat Tidak Setuju). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak lebih dari setengah responden setuju bahwa Penggunaan media *Shiritori* dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* membuat saya lebih aktif.

q. Angket Nomor 17

Berdasarkan hasil angket nomor 17 dengan pernyataan “Penggunaan Media Permainan *Shiritori* dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* membuat saya menjadi mudah menghafal kosakata” presentase responden dapat dilihat pada diagamam di bawah yang telah dihitung melalui rumus presentase.

Grafik 4.17

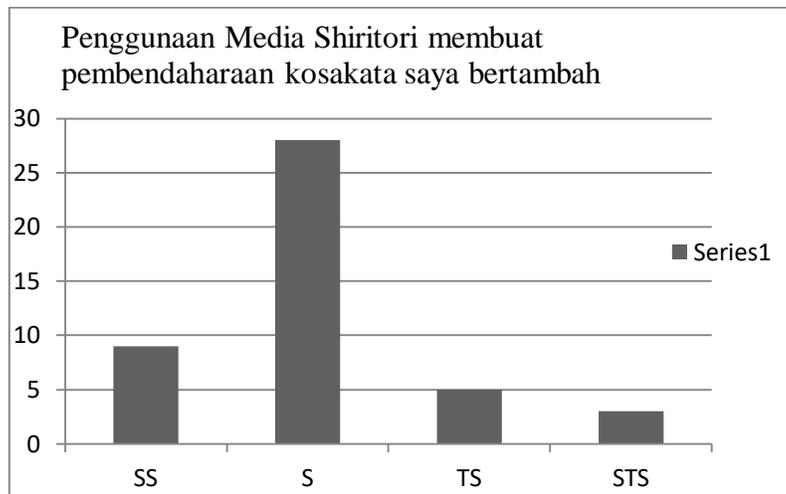


Berdasarkan grafik di atas, dari total 45 responden, diketahui 6 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 28 responden memilih jawaban S (Setuju), responden memilih 9 TS (Tidak Setuju) dan responden memilih 2 STS (Sangat Tidak Setuju). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak lebih dari setengah responden setuju bahwa penggunaan media permainan *Shiritori* dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* membuat saya menjadi mudah menghafal kosakata.

r. Angket Nomor 18

Berdasarkan hasil angket nomor 18 dengan pernyataan “Penggunaan Media *Shiritori* membuat pembendaharaan kosakata saya bertambah” presentase responden dapat dilihat pada diagam di bawah yang telah dihitung melalui rumus presentase.

Grafik 4.18

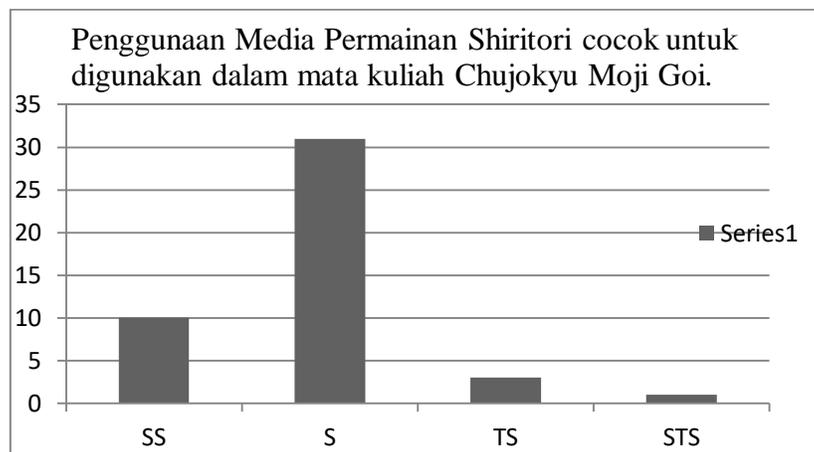


Berdasarkan grafik di atas, dari total 45 responden, diketahui 9 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 28 responden memilih jawaban S (Setuju), responden memilih 5 TS (Tidak Setuju) dan responden memilih 3 STS (Sangat Tidak Setuju). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak lebih dari setengah responden setuju bahwa penggunaan media *Shiritori* membuat perbendaharaan kosakata saya bertambah

s. Angket Nomor 19

Berdasarkan hasil angket nomor 19 dengan pernyataan “Penggunaan Media Permainan *Shiritori* cocok untuk digunakan dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*.” presentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah dihitung melalui rumus presentase.

Grafik 4.19

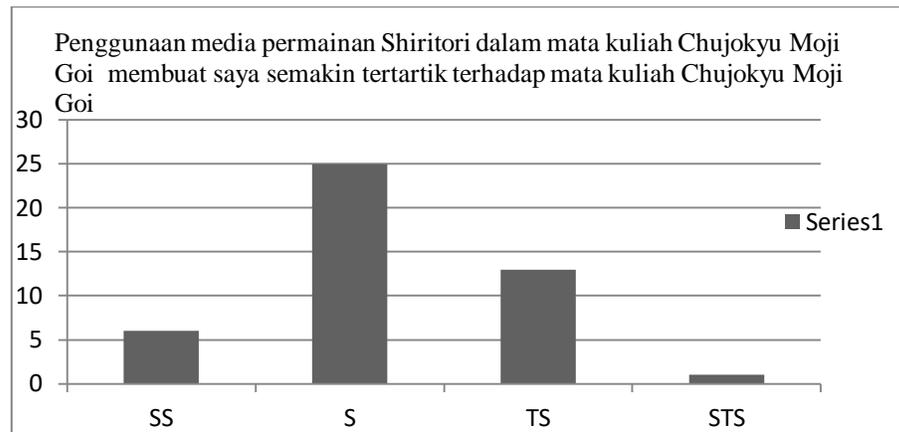


Berdasarkan grafik di atas, dari total 45 responden, diketahui 10 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 31 responden memilih jawaban S (Setuju), responden memilih 3 TS (Tidak Setuju) dan responden memilih 1 STS (Sangat Tidak Setuju). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak lebih dari setengah responden sangat setuju bahwa Penggunaan Media Permainan *Shiritori* cocok untuk digunakan dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*.

t. Angket Nomor 20

Berdasarkan hasil angket nomor 20 dengan pernyataan “Penggunaan media permainan *Shiritori* dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* membuat saya semakin tertarik terhadap mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*.” presentase responden dapat dilihat pada diagamam di bawah yang telah dihitung melalui rumus presentase.

Grafik 4.20

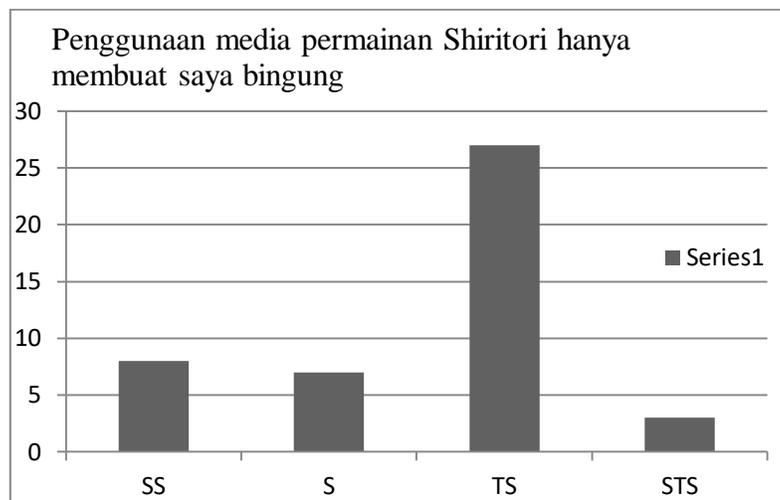


Berdasarkan grafik di atas, dari total 45 responden, diketahui 6 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 25 responden memilih jawaban S (Setuju), responden memilih 13 TS (Tidak Setuju) dan responden memilih 1 STS (Sangat Tidak Setuju). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak lebih dari setengah responden sangat setuju bahwa penggunaan *Shiritori* dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* membuat saya semakin tertarik terhadap mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*.

u. Angket Nomor 21

Berdasarkan hasil angket nomor 21 dengan pernyataan “Penggunaan media permainan *Shiritori* hanya membuat saya bingung.” presentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah dihitung melalui rumus presentase.

Grafik 4.21

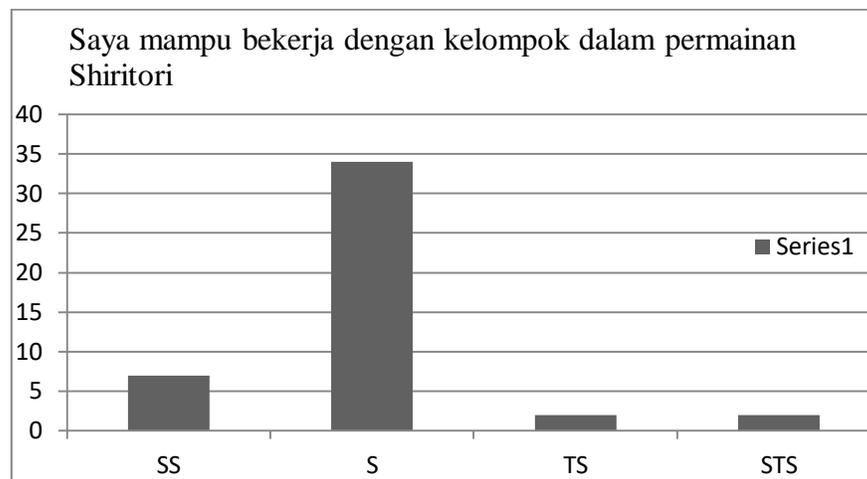


Berdasarkan grafik di atas, dari total 45 responden, diketahui 8 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 7 responden memilih jawaban S (Setuju), responden memilih 27 TS (Tidak Setuju) dan responden memilih 3 STS (Sangat Tidak Setuju). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak lebih dari setengah responden tidak setuju bahwa Penggunaan media permainan *Shiritori* hanya membuat bingung dalam permainannya.

v. Angket Nomor 22

Berdasarkan hasil angket nomor 22 dengan pernyataan “Saya mampu bekerja dengan kelompok dalam permainan *Shiritori*” presentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah dihitung melalui rumus presentase.

Grafik 4.22



Berdasarkan grafik di atas, dari total 45 responden, diketahui 7 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 34 responden memilih jawaban S (Setuju), responden memilih 2 TS (Tidak Setuju) dan responden memilih 2 STS (Sangat Tidak Setuju). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak lebih dari setengah responden setuju bahwa responden mampu bekerja dengan kelompok dalam permainan *Shiritori*.

w. Angket Nomor 23

Berdasarkan hasil angket nomor 23 dengan pernyataan “Penggunaan *Shiritori* mampu membuat saya meningkatkan rasa untuk berkompetisi” presentase responden dapat dilihat pada diagam di bawah yang telah dihitung melalui rumus presentase.

Grafik 4.23

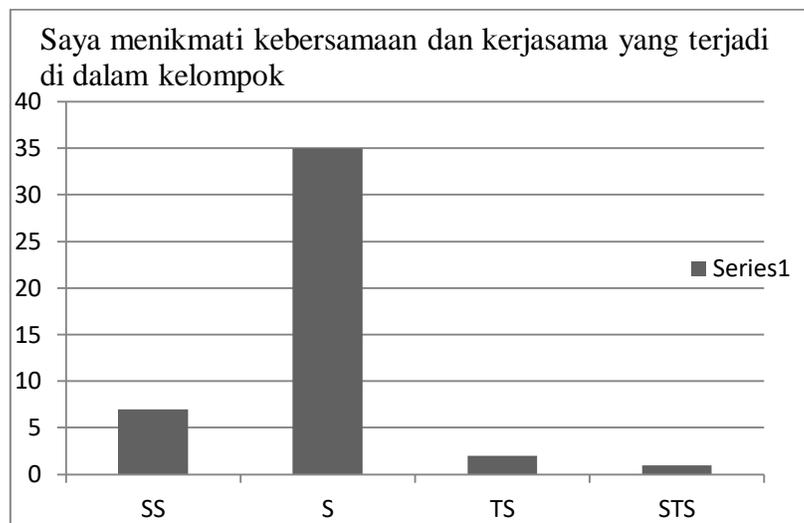


Berdasarkan grafik di atas, dari total 45 responden, diketahui 12 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 23 responden memilih jawaban S (Setuju), responden memilih 8 TS (Tidak Setuju) dan responden memilih 2 STS (Sangat Tidak Setuju). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak lebih dari setengah responden setuju bahwa Penggunaan *Shiritori* mampu membuat saya meningkatkan rasa untuk berkompetisi.

x. Angket Nomor 24

Berdasarkan hasil angket nomor 24 dengan pernyataan “Saya menikmati kebersamaan dan kerjasama yang terjadi di dalam kelompok” presentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah dihitung melalui rumus presentase.

Grafik 4.24

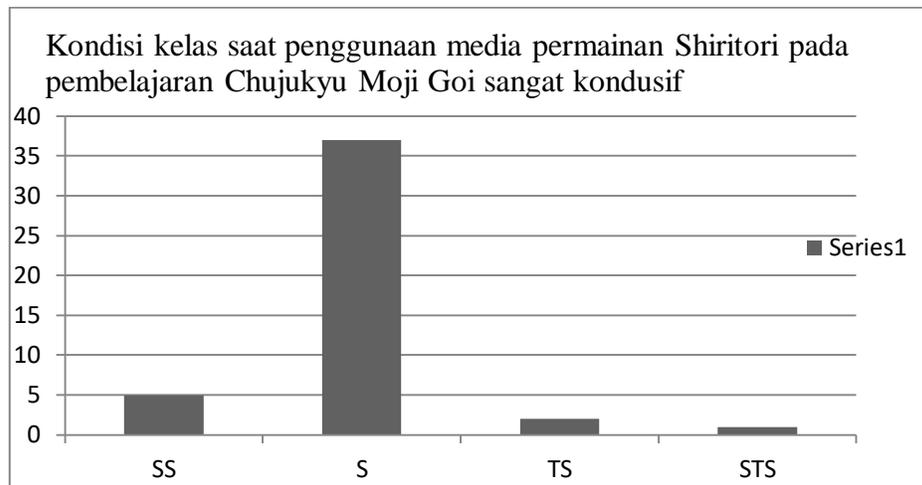


Berdasarkan grafik di atas, dari total 45 responden, diketahui 7 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 35 responden memilih jawaban S (Setuju), responden memilih 2 TS (Tidak Setuju) dan responden memilih 1 STS (Sangat Tidak Setuju). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak lebih dari setengah responden setuju bahwa responden menikmati kebersamaan dan kerja sama yang terjadi di dalam kelompok.

y. Hasil Angket Nomor 25

Berdasarkan hasil angket nomor 25 dengan pernyataan “Kondisi kelas saat penggunaan media permainan *Shiritori* pada pembelajaran Chujukyu Moji Goi sangat kondusif” presentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah dihitung melalui rumus presentase.

Grafik 4.25



Berdasarkan grafik di atas, dari total 45 responden, diketahui 5 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 37 responden memilih jawaban S (Setuju), responden memilih 2 TS (Tidak Setuju) dan responden memilih 1 STS (Sangat Tidak Setuju). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak lebih dari setengah responden setuju bahwa kondisi kelas saat penggunaan media permainan *Shiritori* pada pembelajaran Chujukyu Moji Goi sangat kondusif.

B. Hasil Penelitian

Dari hasil analisis data yang telah dikumpulkan dari data observasi didapatkan bahwa alur pembelajaran dan penerapan media permainan *Shiritori* memiliki alur pembelajaran yang sistematis. Hal tersebut dapat dilihat dari bagan berikut :

Tabel 4.3

Alur Pembelajaran Mata Kuliah *Chujokyu Moji Goi*

Alur	Kelas A	Kelas B
Pembukaan	Pembukaan pembelajaran diawali dengan salam dan membaca Al-Quran serta membaca arti, Test kecil dan refleksi materi sebelumnya kemudian penjelasan oleh pengajar mengenai materi dan media yang akan digunakan pada.	Pembukaan pembelajaran diawali dengan salam dan membaca Al-Quran serta membaca arti, Test kecil dan refleksi materi sebelumnya kemudian penjelasan oleh pengajar mengenai materi dan media yang akan digunakan.
Kegiatan Inti	Pengajar mulai menjelaskan materi dan	Pengajar mulai menjelaskan materi dan

	menggunakan penerapan media permainan <i>Shiritori</i> .	menggunakan penerapan media permainan <i>Shiritori</i> .
Penutup	Refleksi materi yang sudah diberikan kemudian kesempatan tanya jawab oleh pembelajar dilanjutkan dengan informasi mengenai materi untuk pertemuan selanjutnya kemudian kelas ditutup dengan salam.	Refleksi materi yang sudah diberikan kemudian kesempatan tanya jawab oleh pembelajar dilanjutkan dengan informasi mengenai materi untuk pertemuan selanjutnya kemudian kelas ditutup dengan salam.

Pada alur pembelajaran peneliti menemukan kesamaan namun dalam penerapan peneliti menemukan perbedaan. Perbedaan dalam penerapan terletak dalam pada aturan permainan dan cara bermain. Berikut merupakan tabel penerapan media *Shiritori*.

Tabel 4.4

Penerapan Media Permainan *Shiritori*

Cara Bermain	
Kelas A	Kelas B
Pengajar membagi kelompok menjadi enam bagian kelompok, setiap kelompok berisi empat sampai dengan tiga orang.	Pengajar membagi kelompok menjadi enam bagian kelompok, setiap kelompok berisi empat sampai dengan tiga orang.
Setiap kelompok menentukan salah satu anggota untuk memulai permainan <i>Shiritori</i>	Setiap kelompok menentukan salah satu anggota untuk memulai permainan <i>Shiritori</i>
Kelas A menggunakan kosakata yang berbeda antara kelompok dalam setiap putaran	Kelas B menggunakan kosakata yang sama antara kelompok dalam setiap putaran
Durasi waktu dalam permainan <i>Shiritori</i> berjumlah lima menit setiap putaran.	Durasi waktu dalam permainan <i>Shiritori</i> berjumlah lima menit setiap putaran.
Penerapan media <i>Shiritori</i> pada kelas A hanya dilakukan satu kali putaran setiap pertemuan.	Penerapan media <i>Shiritori</i> pada kelas B dilakukan dua kali putaran setiap pertemuan.
Aturan	

Kosakata bantu pada kelas A berjumlah lima buah setiap anggota.	Kosakata bantu pada kelas A berjumlah lima buah setiap anggota.
Setiap anggota kelompok tidak boleh mengulang kosakata yang telah digunakan.	Setiap anggota kelompok tidak boleh mengulang kosakata yang telah digunakan.
Permainan akan kalah jika peserta menggunakan kosakata berakhiran huruf $n (\lambda)$.	Permainan akan kalah jika peserta menggunakan kosakata berakhiran huruf $n (\lambda)$.
Setiap kelompok wajib membac aturan yang disediakan pada <i>slide</i> .	Setiap kelompok wajib membac aturan yang disediakan pada <i>slide</i> .

Dalam pembelajaran alur kedua kelas terlihat sama dan sistematis hal tersebut dapat dilihat sesuai dari tabel diatas dimana tidak ada perbedaan antara kelas A dan kelas B. Dimana dalam alur pembelajaran selalalu diawali dengan :

1. Pembukaan pembelajaran diawali dengan salam dan membaca Al-Quran serta membaca arti sesuai dengan ayat yang dibaca, kemudian alur selanjutnya yakni *test* kecil mengenai bab sebelumnya. Setelah *test* pengajar melanjutkan dengan memberikan refleksi materi yang ada pada bab sebelumnya

kemudian menjelaskan tentang materi dan media yang akan digunakan.

2. Kegiatan inti dalam pembelajaran *Chujokyu Moji Goi* yakni pengajar mulai memberikan materi bab baru setelah menjelaskan secara rinci, pengajar menjelaskan tentang media permainan *Shiritori* beserta tata cara dan aturannya. Kemudian penerapan dimulai.
3. Pada tahap penutup pengajar menyimpulkan pembelajaran dan penerapan media *Shiritori* yang telah digunakan kemudian merefleksi bab yang sudah diberikan kemudian pengajar membuka kesempatan untuk tanya jawab. Setelah itu pengajar memberikan informasi mengenai materi yang akan digunakan pada pertemuan selanjutnya kemudian ditutup dengan salam.

Pada penerapan media permainan *Shiritori* peneliti menemukan sedikit perbedaan hal ini dikarenakan peneliti menggunakan dua kelas yang memiliki pengajar yang berbeda. Namun perbedaan penerapan tersebut hanya terletak pada pembagian kosakata dan jumlah putaran permainan. Selebihnya penerapan tetap sama antara dua kelas.

Selama proses pengamatan penerapan media permainan *Shiritori* peneliti melihat menemukan bahwa media permainan *Shiritori*

cocok digunakan dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* hal ini dapat dilihat dari jawaban angket responden yang menyatakan sebagian besar responden menjawab 91% setuju bahwa permainan *Shiritori* cocok untuk digunakan dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*. Selain itu pembelajar merasa bahwa penerapan media permainan *Shiritori* dapat membuat pembelajar lebih aktif dalam pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari jawaban pada angket soal nomor 16 yaitu 88% setuju bahwa penerapan media permainan *Shiritori* membuat pembelajar lebih aktif dalam pembelajaran *Chujokyu Moji Goi*. Selanjutnya respon yang dapat dilihat dari responden yakni pada angket nomor 18 yaitu 82% responden setuju bahwa penerapan media permainan *Shiritori* dapat menambah pembendaharaan kosakata.