

## BAB V

### A. Simpulan

Berdasarkan dari analisis data yang telah dilakukan sebelumnya, maka peneliti mengambil kesimpulan dari hasil penelitian mengenai “ Penerapan media permainan Shiritori dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*” adalah sebagai berikut :

1. Penerapan media permainan Shiritori dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* dilakukan dalam tiga tahap yaitu :
  - a. Tahap pertama adalah tahap pembukaan dimana pengajar membuka pembelajaran dengan membaca Al-Quran kemudian dilanjutkan test kecil kemudain merefleksi materi sebelumnya kemudian pengajar memberikan informasi mengenai materi dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
  - b. Tahap kedua adalah tahap inti yakni pengajar memberikan materi baru dan penerapan media permainan Shiritori pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*.
  - c. Tahap ketiga atau tahap penutup yakni pengajar akan merefleksi materi yang telah diberikan dan memberikan kesempatan untuk tanya jawab serta mengevaluasi materi dan media permainan Shiritori yang telah diterapkan.

2. Tanggapan mahasiswa yang didapat dari data angket terhadap media permainan Shiritori pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* mendapat dua respon positif dan negatif . Berikut adalah respon positif :

- a. Media permainan Shiritori cocok digunakan dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*
- b. Penerapan media permainan Shiritori membuat pembelajar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*.
- c. Penerapan media permainan Shiritori mampu menambah pemendaharaan kosakata pembelajar.

Selain mendapat respon positif, angket yang diisi responden juga mendapat respon negatif. Berikut merupakan respon negatif :

- a. Pembelajar merasa kesusahan untuk menyambung kosa kata pada permainan Shiritori dikarena hanya menggunakan satu bab.
- b. Dalam permainan Shiritori dibutuhkan waktu yang lama dalam memainannya.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Pengajar, penerapan media permainan *Shiritori* memerlukan waktu yang lama sehingga peneliti menyarankan penambahan waktu setiap akan diterapkan permainan *Shiritori*. Selanjutnya media permainan *Shiritori* membutuhkan banyak kosakata alangkah lebih baik jika penerapan *Shiritori* dapat diterapkan lebih dari satu bab hal ini akan mempermudah pembelajar dalam menyambung kosakata.
2. Bagi pembelajar, penerapan media *Shiritori* mampu menambah pembendaharaan kosakata sehingga peneliti menyarankan pembelajar untuk menggunakan media permainan *Shiritori* sebagai salah satu media pembelajaran. Hal ini dikarenakan media permainan *Shiritori* tidak membutuhkan waktu dan alat khusus. Pembelajar dapat menggunakan media permainan *Shiritori* di luar maupun di dalam kelas.
3. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti menyarankan untuk melanjutkan dan mengembangkan penelitian ini. Seperti mencari keefektifan dari penerapan media permainan *Shiritori*.