

Penerapan Permainan Shiritori dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

Dinar Larasati

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
dinarlarasati16020104030@mhs.unesa.ac.id

Mintarsih, S.S., M.Pd.

Dosen Pembimbing Artikel
Mintarsih@unesa.ac.id

抽象

本研究は、日本語語彙学習に用いるシリトリゲームの応用、白取ゲームの結果、日本語語彙学習における教師や学生の反応に関する研究結果を調べることを目的とし、日本語語彙学習における他のゲームテクニックに代わるソリューションを概念的に提供することを目的とする。結果の研究結果は以下の通りです:1)日本語学習におけるゲーム白取のステップ:準備段階とグループ学習の実施。2)語彙学習におけるゲームの実装は、学生の態度や行動、すなわち(1)積極的な役割を果たし、学習プロセスに関心を持つように生徒を動機づけるの変化に大きく貢献する。(2)語彙の記憶を促す。(3)素早く考えるため、生徒の集中力を養う。(4)ゲームは学生の責任感を構築することができます。(5)白取ゲームは、興味と学習意欲を高めることができる(6)生徒と教師の間のギャップを減らす。(7)効果的なゲームは、学生の語彙を向上させます。3)日本語語彙の学習において教師が経験する困難や制約は、授業管理の制約です。著者がこの研究で提案した解決策は、アンドロイドベースのしりとりゲームを適用することによってゲーム技術を使用することであった。ICTデバイスの活用を通じて、日本語の語彙を学ぶことがより実用的であることを願っています。さらに、教師は、ソーシャルメディアを再生するだけでなく、学習するためにガジェットを使用して学生を指示することができます。

キーワード: しりとりゲーム, 日本語語彙, アンドロイドベースのゲーム

Abstract

The study aims to examine the results of the study, regarding the application of the Shiritori games used in learning Japanese vocabulary, the results of Shiritori games and the response of teachers and students to the game Shiritori in the learning of Japanese vocabulary, with the main purpose of this research try to provide solutions conceptually about alternatives to other game techniques in learning Japanese vocabulary. The results of the study of the results are as follows: 1) The steps of the game Shiritori in Japanese language learning, including: preparatory stage and implementation of group learning; 2) The implementation of the game in vocabulary learning greatly contributes to changes in students' attitudes and behaviors, i.e. (1) Motivating students so that they play an active role and have an interest in the learning process. (2) Facilitate students in remembering vocabulary. (3) Training students' concentration so as to think quickly. (4) The game can build a sense of responsibility of students. (5) Shiritori games can build interest and learning motivation (6) reducing gaps between students and teachers. (7) Effective games improve student vocabulary; While 3) difficulties or constraints experienced by teachers in the study of Japanese vocabulary is a constraint in class management. The solution the author proposed in this study was the use of game techniques by applying Android-based shiritori games. Hopefully through the utilization of ICT devices, learning Japanese vocabulary is more practical. In addition, teachers can direct students using gadgets not only to play social media but also to learn.

Keywords: shiritori games, Japanese vocabulary, Android based games

PENDAHULUAN

Di era ini, banyak sekolah menengah ke atas yang menambahkan mata pelajaran bahasa Jepang dalam kurikulumnya. Hasil penelitian The Japan Foundation tahun 2012 tentang kelembagaan Pendidikan Bahasa Jepang, diketahui bahwa dari tahun ke tahun pemelajar Indonesia yang mempelajari bahasa Jepang semakin meningkat. Namun dalam belajar bahasa Jepang, tidak sedikit pemelajar yang mengalami berbagai kendala dan masalah. Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa pada pra-penelitian di SMKN 10 Surabaya, siswa kelas X jurusan usaha perjalanan wisata (UPW), 84% siswa mengalami

kesulitan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang. 87% siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi melalui bahan ajar dan metode yang diterapkan oleh guru. Menurut hasil wawancara, siswa kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jepang karena kurang paham dengan materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran bahasa Jepang dilakukan dengan menggunakan huruf hiragana dan katakana, sedangkan masih banyak siswa yang belum hapal huruf hiragana dan katakana. Guru mengajar terlalu cepat sehingga siswa sulit menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Ketika siswa tidak paham dengan penjelasan guru, siswa tidak berani untuk bertanya. Siswa

merasa bahwa pelafalan kata bahasa Jepang sulit diucapkan. Dalam mempelajari kosakata terdapat banyak kata-kata baru sehingga sulit untuk dihapal. Dengan adanya permasalahan ini, siswa setuju jika dalam pembelajaran bahasa Jepang digunakan suatu teknik permainan yang menarik dan tidak membosankan, permainan yang dilakukan dengan perlahan dan santai. Dapat membantu siswa dalam menghapal serta menyenangkan.

Penelitian-penelitian terhadap penerapan permainan telah banyak dilakukan. Dalam penelitian penerapan yang menggunakan media permainan, siswa merasa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Disisi lain pesatnya perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 menuntut guru mampu memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran maupun media permainan yang lebih kreatif dan inovatif. Dalam penelitian ini, peneliti mengkaji hasil-hasil penelitian, mengenai penerapan permainan *shiritori* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah (1) bagaimana penerapan permainan *shiritori* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. (2) bagaimana hasil penerapan permainan *shiritori* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. (3) bagaimanakah kendala guru dalam permainan *shiritori* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang. (4) bagaimanakah solusi untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi oleh guru dalam pelaksanaan permainan *shiritori* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Guna menjawab rumusan masalah, berikut ini adalah kajian terhadap beragam literatur berkaitan dengan penjelasan mengenai: permainan *shiritori*, kesulitan siswa dalam belajar, dan kegiatan pembelajaran.

Teknik permainan Bahasa

Hanifah (2016:309) mengemukakan bahwa permainan merupakan kegiatan bagi anak untuk mengeksplorasi dunia, dengan bermain anak akan belajar tentang sesuatu yang sudah diketahui maupun belum diketahui, dari sesuatu yang tidak dapat dilakukan sampai yang sudah dapat dilakukan. Seperti kebutuhan terhadap makanan yang bergizi, bermain juga sangat penting bagi perkembangan anak. Dengan bermain anak akan memiliki pengalaman yang bernilai yang dapat mendukung kemajuan perkembangan dalam kehidupan sehari-hari. Permainan merupakan kebutuhan alami karena setiap orang memiliki naluri untuk memperoleh kebahagiaan, kepuasan, dan kesukaan. Bagi pemelajar bahasa, permainan dapat menjadi sarana yang efektif yang dapat mendidik dan memberikan dampak positif dalam pembelajaran bahasa. Maksud dari permainan bahasa adalah permainan yang digunakan dalam mempelajari suatu bahasa. Permainan bahasa bukan hanya untuk

bersenang-senang saja, tujuan dari permainan agar siswa dapat menggunakan keterampilan bahasa yang telah dipelajarinya. Sebuah permainan akan disebut sebagai permainan bahasa apabila dalam kegiatan permainan terdapat keterampilan bahasa yang dilatihkan dan dalam kegiatan tersebut menimbulkan kegembiraan.

Hanifa (2016:311) menjelaskan tentang ciri-ciri permainan bahasa yang baik yaitu sebagai berikut:

- a. Dapat memperkuat dan meningkatkan penguasaan bahasa, seperti membaca, menulis, mendengar, dan berbicara. Selain itu juga dapat meningkatkan penggunaan unsur bahasa.
- b. Dapat merangsang kemampuan bahasa siswa sesuai dengan level penguasaan bahasanya.
- c. Memberikan ruang gerak bagi siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan teman sekelas, guru, dan materi dalam pembelajaran bahasa.
- d. Dapat membangkitkan keinginan siswa untuk melakukan kegiatan yang positif yang dapat menarik minat mereka.
- e. Peraturan dalam permainan harus jelas dan dipatuhi.
- f. Siswa yang pandai diminta guru untuk membacakan aturan permainan.
- g. Permainan harus memiliki tujuan tertentu untuk dicapai.
- h. Sebaiknya peralatan untuk mengajar disediakan oleh guru.

Dalam kegiatan permainan, terdapat prinsip-prinsip yang harus diperhatikan sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan tanpa adanya perasaan terpaksa pada diri siswa. Beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam permainan bahasa adalah:

- a) Interaksi
Permainan membutuhkan interaksi antar siswa dan partisipasi yang aktif.
- b) Pertandingan
Permainan bahasa memiliki daya kompetisi. Permainan yang terjadi antar siswa memiliki waktu yang dibatasi dan pencapaian terbaik menjadikan siswa saling berkompetisi.
- c) Kerja Sama
Unsur pokok dalam permainan bahasa adalah kerjasama dalam pertandingan.
- d) Peraturan permainan
Peraturan-peraturan dalam permainan bahasa harus memiliki tujuan untuk membentuk nilai-nilai tertentu seperti, kejujuran, semangat, disiplin, dan sportifitas.
- e) Akhir Permainan
Permainan harus memiliki akhir atau skor.

Permainan Shiritori

Rahmawati (2007:73) menjelaskan bahwa permainan *shiritori* merupakan permainan kata yang awal katanya berasal dari kata yang diucapkan orang sebelumnya. Kata yang paling akhir menjadi awal kata baru yang terus menerus bersambung secara berurutan. Permainan *shiritori* juga dikenal dengan nama *word chain game*. Permainan ini sangat praktis karena tidak membutuhkan banyak alat.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa

Baharuddin dalam Suwartika (2019:6) menjelaskan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu:

- a. Faktor internal
Faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor fisiologis yang merupakan keadaan fisik individu dan faktor psikologis yang merupakan kondisi psikologi pada diri siswa.
- b. Faktor eksternal
Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa ada dua yaitu faktor lingkungan sosial yang berupa lingkungan sekolah, masyarakat dan keluarga, dan faktor lingkungan nonsosial yang meliputi faktor instrumental dan bahan ajar. Fanani (2017:115) menyatakan bahwa berbagai macam kegiatan didukung oleh bahan ajar yang tepat. Dengan bahan ajar yang tepat, lingkungan belajar akan menjadi dinamis, tidak membosankan sehingga aktivitas belajar menjadi maksimal.

Kesulitan dalam pembelajaran kosakata

Rusmiati (2015:101) mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran bahasa, siswa diharuskan menguasai empat keterampilan yakni mendengar, berbicara, membaca, dan menulis dengan baik. Karena penguasaan terhadap keterampilan tersebut akan berpengaruh pada kelancaran siswa dalam berkomunikasi. Untuk berkomunikasi, penguasaan kosa kata juga penting dalam empat keterampilan tersebut. Dalam bahasa Jepang semakin banyak memahami suku kata, maka pembelajaran bahasa Jepang akan semakin mudah dipahami dan diaplikasikan. Banyaknya penguasaan kosakata dapat membantu siswa untuk menyampaikan gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang. Namun, apabila kosakata yang dikuasai jumlahnya terbatas, maka kemampuan berbicara dan mengungkapkan hasil pemikirannya hanya sebatas kosakata yang dikuasai siswa saja. Tarigan (1989:2), berpendapat bahwa semakin banyak kosakata yang dikuasai oleh seseorang maka semakin banyak pula kemungkinan terampil dalam berbahasa. Namun dalam pembelajaran kosakata siswa memiliki kesulitan. Menurut Andriana (2014:13) Bahasa Jepang tergolong bahasa kedua yang masih asing ditelinga siswa. Kesulitan dalam

mempelajari bahasa Jepang adalah mendapatkan bahan ajar, media pengajaran, dan motivasi dari dalam diri siswa sendiri. Kesulitan dalam mempelajari kosakata adalah banyak kata-kata baru yang harus dihapal oleh siswa membuat siswa merasa kesulitan.

Pembelajaran berbasis digital di era revolusi 4.0

Menristekdikti dalam Syamsuar dan Reflianto (2018:8) menjelaskan bahwa dalam menghadapi era revolusi industri 4.0, beberapa hal yang harus dipersiapkan diantaranya: a) Persiapan sistem pembelajaran yang lebih inovatif untuk menghasilkan lulusan yang kompetitif dan terampil terutama dalam aspek *data literacy, technological literacy, and human literacy*. b) Rekonstruksi kebijakan kelembagaan pendidikan tinggi yang adaptif dan responsif terhadap revolusi industri 4.0 dalam mengembangkan transdisiplin ilmu dan program studi yang dibutuhkan. c) Persiapan sumber daya manusia yang responsif, adaptif, dan handal untuk menghadapi revolusi industri 4.0. d) Peremajaan sarana prasarana dan pembangunan infrastruktur pendidikan, riset, inovasi juga perlu dilakukan untuk menopang kualitas pendidikan, riset, dan inovasi. Untuk menjawab tantangan pendidikan di era revolusi industri 4.0, dapat diperinci sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengetahuan kepada seluruh pendidik untuk mampu memanfaatkan ICT (*Information and Communications Technology*). Pendidik harus mampu mengarahkan siswa dalam memanfaatkan ICT dan mempermudah pelaksanaan pendidikan di seluruh wilayah Indonesia.
- 2) Memberikan pelatihan, pendampingan, dan evaluasi secara berkelanjutan kepada pendidik agar responsif, handal, dan adaptif.
- 3) Menyiapkan pendidik untuk dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif, guna membentuk siswa yang kreatif, mampu memecahkan masalah, memiliki kemampuan literasi, *numeracy*, kolaborasi, dan berpikir kritis.
- 4) Memberikan pendidikan kewarganegaraan yang bermakna bagi siswa, untuk mewujudkan manusia yang berkarakter dan bermoral.

Dalam pembelajaran berbasis digital, ketersediaan laptop, komputer, LCD, dan perangkat lain yang mendukung ICT merupakan kelengkapan yang menyatu dengan pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Pendidik yang memiliki kemampuan dalam ICT sangat dibutuhkan dari pendidik anak usia dini, hingga pendidik di perguruan tinggi. Pendidik yang mampu menggunakan perangkat ICT diharapkan mampu membimbing siswa untuk memanfaatkan gadget sesuai dengan tahap perkembangannya.

Pembelajaran, aktif, Inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Hanifa (2015:304) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang dapat berfokus pada siswa adalah model pembelajaran PAIKEM. Pembelajaran ini dibuat untuk mengaktifkan siswa, dengan metode yang inovatif, dan mengembangkan kreativitasan sehingga efektif, namun tetap menyenangkan. **Aktif** yaitu guru harus menciptakan suasana kelas yang membuat siswa aktif dalam berpikir, bertanya, mempertanyakan, mengemukakan gagasan, berkesperimen, mempraktikkan konsep yang dipelajari, dan berkreasi. **Inovatif**, artinya dapat menciptakan model pembelajaran dengan cara mengadaptasi model pembelajaran yang menyenangkan. **Kreatif**, yaitu guru harus membuat kegiatan yang bervariasi guna melatih daya imajinasi dan daya kreasi siswa agar berkembang secara optimal. **Efektif**, berarti bahwa model pembelajaran yang dipilih mampu menjamin tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal. Dalam hal ini, guru harus mampu mengelola tempat belajar dengan baik, mengelola peserta didik, mengelola materi atau bahan ajar, dan mengelola kegiatan pembelajaran. Menyenangkan, berarti suasana pembelajaran yang jauh dari rasa bosan dan menyeramkan. Sehingga siswa dapat berkonsentrasi secara maksimal dalam proses pembelajaran. Pratita (2017:31) menyatakan bahwa pembelajaran membutuhkan strategi yang varitif sehingga peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran dengan perasaan senang dan nyaman.

Pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa.

Terdapat strategi yang dapat meningkatkan motivasi belajar dalam diri siswa. Strategi tersebut dinamakan ARCS. Keller dalam Suciati dan Irawan (2005:52) menjelaskan tentang pengertian dari ARCS yaitu meliputi; *Attention* (Perhatian), *Relevance* (Relevansi), *Confidence* (keyakinan/rasa percaya diri siswa), dan *Satisfaction* (Kepuasan). Strategi ini mengemukakan rancangan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi berprestasi dan hasil belajar siswa. Keempat komponen ARCS yaitu:

1. *Attention* (Perhatian)

Perhatian merupakan hal yang penting dalam memotivasi siswa. Guru harus memfokuskan pada minat/perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Adanya minat siswa terhadap tugas yang diberikan oleh guru akan mendorong motivasi siswa dalam menyelesaikan tugas. Siswa akan mengerjakan

sesuatu yang menarik perhatian mereka. Ada tiga jenis strategi dalam membangkitkan dan mempertahankan perhatian siswa dalam pembelajaran, yaitu:

a. Membangkitkan daya persepsi siswa

Hal ini bisa dilakukan dengan menggunakan hal baru ataupun memberikan perubahan-perubahan rangsangan secara mendadak. Misalnya, dengan gerakan tubuh atau nada suara.

b. Menumbuhkan hasrat ingin meneliti

Guru harus merangsang keingintahuan siswa dalam menggali informasi dengan memberikan pertanyaan yang membutuhkan pemecahan masalah yang dilakukan siswa sendiri. Dengan adanya masalah yang membutuhkan pemecahan oleh diri siswa, diharapkan siswa akan lebih terfokus pada kegiatan pembelajaran.

c. Menggunakan elemen pembelajaran yang bervariasi

Guru dapat memvariasikan format tulisan, menampilkan beragam gambar, dan warna yang bervariasi. Dengan hal ini diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

2. *Relevance* (Relevansi atau mengaitkan pembelajaran dengan kebutuhan siswa)

Komponen ini berhubungan dengan kehidupan siswa. Apabila siswa merasa pembelajaran yang diikuti bernilai, memiliki tujuan yang jelas, dan bermanfaat bagi kehidupan mereka, siswa akan berkeinginan untuk mempelajarinya. Ada tiga unsur yang dapat digunakan untuk meningkatkan *relevance* isi pembelajaran dengan kebutuhan siswa, yaitu:

a. Menumbuhkan keakraban dan kebiasaan yang baik

Dalam hal ini, guru bisa menggunakan bahasa yang konkret, contoh, dan konsep berhubungan dengan pengalaman dan nilai kehidupan siswa.

b. Menyajikan isi pembelajaran yang berorientasi pada tujuan

Guru harus menyampaikan apa yang harus dicapai siswa di akhir pembelajaran. Dengan demikian setiap kegiatan pembelajaran selalu dapat diarahkan pada tujuan yang telah ditetapkan.

c. Menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai

Dalam hal menyesuaikan strategi yang cocok dengan siswa, guru harus lebih memahami siswa seperti tingkat perkembangan, gaya kognitifnya, dan kebebasan belajarnya. Dengan mengetahui hal itu, guru akan lebih mudah menyesuaikan strategi yang digunakan, sehingga siswa akan merasa senang mengikutinya.

3. *Confidence* (Rasa yakin diri siswa)

Hal ini berhubungan dengan rasa percaya dan keyakinan siswa akan keberhasilan atau keinginan untuk berhasil. Sikap seseorang yang merasa yakin dan percaya dalam mencapai sesuatu akan mempengaruhi mereka dalam berperilaku untuk mencapai keberhasilan tersebut. Siswa yang percaya diri sering menampilkan prestasi yang baik, karena perasaan positif yang ada pada dirinya. Sikap ini perlu ditanamkan pada siswa agar mereka berusaha mencapai keberhasilan. Hal yang perlu dilakukan guru dalam hal ini adalah:

a. Menyajikan prasyarat belajar

Menumbuhkan kepercayaan diri pada siswa dapat dilakukan dengan membantu siswa memperkirakan kemampuannya untuk mencapai kesuksesan dengan menyajikan prasyarat unjuk kerja kriteria evaluasi.

b. Memberikan kesempatan untuk sukses

Dalam hal ini guru dapat memberikan tingkat tantangan yang dapat memuat siswa memiliki pengalaman dibawah kondisi belajar dan unjuk kerja tertentu. Apabila siswa yakin dengan sesuatu yang dikerjakannya, dengan mengatakan pada siswa bahwa ia akan berhasil, maka akan tumbuh keinginan untuk sukses.

c. Memberikan kesempatan untuk kontrol pribadi

Dalam hal ini, guru dapat menyajikan umpan balik. Guru harus mampu mendorong usaha dan kemampuan siswa dalam mencapai keberhasilan.

4. *Satisfaction* (Kepuasan siswa)

Hal ini berkaitan dengan kebanggaan dan kepuasan terhadap pencapaian siswa. Keberhasilan dan kebanggaan menjadi dorongan bagi siswa untuk mencapai keberhasilan berikutnya. Untuk membentuk

komponen ini dalam diri siswa, guru dapat melakukan dengan cara sebagai berikut:

a. Menyajikan latar belajar yang alami

Guru dapat memberikan peluang pada siswa untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang baru dikuasainya dalam situasi nyata yang menantang, dengan demikian siswa akan merasa bangga karena mampu menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajarinya.

b. Memberikan penguatan yang positif

Gagne menyatakan bahwa umpan balik sebagai fase terakhir dalam pembelajaran merupakan suatu proses penguatan, dan ini sangat penting dalam kehidupan manusia. Hal ini menunjukkan bahwa umpan balik sangat penting, guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Mempertahankan standar pembelajaran yang wajar

Guru harus mempertahankan standar dan tetap konsisten pada setiap penyelesaian tugas, sehingga setiap menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran siswa akan merasa puas dan termotivasi jika setiap tugas yang dikerjakan sesuai kemampuannya dan siswa tidak kesulitan dalam menyelesaikannya.

METODE

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kajian kepustakaan, yaitu metode menelaah secara teoritis data-data yang diperoleh sebagai landasan konseptual guna membentuk konsep-konsep yang ingin ditunjukkan dalam artikel ini. Nazir dalam Abdi (2018) menyatakan bahwa studi kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan menelaah buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan.

Prosedur Penelitian

Kuhlthau dalam Abdi (2018) menyebutkan langkah-langkah dalam penelitian kepustakaan sebagai berikut:

1. Pemilihan topik

Dalam penelitian ini, pemilihan topik berdasarkan dari permasalahan siswa yang ditemukan yaitu kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti menggunakan permainan karena bermain merupakan kegiatan yang disukai oleh siswa.

2. Eksplorasi Informasi

Setelah menentukan topik, hal yang dilakukan adalah eksplorasi informasi. Hal ini dilakukan dengan cara mencari informasi tentang permasalahan siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang, faktor-faktor keberhasilan belajar siswa, pembelajaran yang inovatif yang dapat membangun motivasi siswa dalam belajar dan permainan bahasa yang baik untuk siswa.

3. Menentukan fokus penelitian

Setelah menemukan informasi, langkah selanjutnya menentukan fokus penelitian. Fokus penelitian pada penelitian ini adalah permainan *shiritori* dan kosakata bahasa Jepang, dipilihnya permainan *shiritori* karena permainan ini merupakan permainan kata yang berasal dari Jepang

4. Pengumpulan sumber data

Dalam hal ini, yang dilakukan adalah mengumpulkan jurnal online yang berkaitan dengan permainan *shiritori* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

5. Persiapan penyajian data

Hal ini dilakukan dengan mengkaji penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan permainan *shiritori* dan kosakata bahasa Jepang. Penelitian-penelitian terdahulu ini berupa jurnal *online*. Setelah jurnal dikaji, temuan-temuan akan dianalisis. Temuan-temuan dalam penelitian ini berupa langkah-langkah permainan *shiritori*, hasil penerapan permainan *shiritori* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, dan kendala yang dihadapi dalam penerapan permainan *shiritori*.

6. Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan dilakukan dengan menuliskan kembali informasi atau temuan-temuan yang berkaitan dengan permainan *shiritori* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Sumber data

Sumber data dari penelitian ini adalah jurnal *online* yang berkaitan dengan topik yang dipilih yaitu tentang penerapan permainan *shiritori* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Teknik dan instrumen pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Arikunto (2010:274) menyatakan bahwa teknik dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah, artikel atau jurnal dan sebagainya.

Instrumen dalam penelitian ini berupa daftar klasifikasi penelitian, skema penulisan, dan catatan penelitian.

Teknik analisis data

Serbaguna dalam Abdi (2018) menyatakan bahwa dalam analisis data dilakukan proses memilih, membandingkan, menggabungkan dan memilah berbagai pengertian hingga ditemukan yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berkaitan dengan rumusan masalah dalam penelitian ini, berikut ini adalah hasil kajian terhadap berbagai hasil penelitian mengenai penggunaan permainan *shiritori* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Hasil Penelitian

1) Langkah-langkah pelaksanaan teknik permainan *shiritori* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang
Dalam pelaksanaan permainan *shiritori* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang, terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan, yaitu:

a. Persiapan

Pada langkah-langkah permainan *shiritori*, terdapat persiapan. Persiapan permainan adalah materi yang akan dipelajari dalam kegiatan permainan *shiritori* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Rahmawati (2007) mengungkapkan bahwa persiapan dalam permainan *shiritori* adalah menyiapkan materi dan komponen mengajar. Materi yang disiapkan berupa kosakata bahasa Jepang yang mengacu pada buku-buku pelajaran bahasa Jepang. Naning, Ibrahim dan Aniza (2018) juga menyatakan bahwa persiapan dalam permainan *shiritori* adalah guru menyiapkan materi yang akan digunakan dalam permainan *shiritori*. Isnindi dan Husna (2013) menyatakan bahwa guru harus memilih topik yang menarik bagi siswa agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Ningsih, Sinaga, dan Rahayu (2018) mengungkapkan bahwa dalam memilih materi dalam permainan, guru harus memiliki kreativitas yang tinggi.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan permainan dilakukan dengan membentuk kelompok, kemudian menerapkan metode permainan yang akan dilakukan. Rahmawati (2007) menjelaskan tentang pelaksanaan permainan *shiritori* yaitu (1) membagi siswa dalam kelompok. (2) kelompok pertama yang akan menentukan kata pertama. (3) kelompok kedua menyebutkan kata selanjutnya yang diambil dari bunyi huruf terakhir dari kata yang disebutkan kelompok pertama. Permainan berakhir apabila ada kelompok yang menyebutkan kata yang berakhir dengan huruf "N". Kelompok yang

- paling banyak menyebutkan kosakata yang menang. Naning, Ibrahim dan Aniza (2018) Guru membagi siswa dalam kelompok. kemudian siswa pertama mengucapkan sebuah kata. Siswa selanjutnya harus mengucapkan kata yang diambil dari huruf terakhir kata pertama. Kata yang sudah diucapkan tidak boleh diucapkan kembali.
- 2) Hasil penerapan teknik permainan *shiritori* dalam pembelajaran kosa kata bahasa Jepang Berdasarkan hasil kajian kepustakaan, dalam penerapannya, permainan *shiritori* mendapatkan respon positif siswa, sebagai berikut:
- a. Permainan *shiritori* dapat memotivasi siswa sehingga berperan aktif dan memiliki minat dalam proses pembelajaran. Hasil penerapan teknik permainan dapat membuat siswa memiliki minat dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Dengan adanya minat, siswa akan menjadi lebih aktif mengikuti pelajaran. Ningsih, Sinaga, dan Rahayu (2018) mengungkapkan hasil observasi pada penelitian dengan permainan *shiritori*, Permainan ini membuat siswa berperan aktif secara langsung dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Ramadani (2019) menyatakan bahwa dengan menggunakan permainan *shiritori* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, siswa lebih aktif dan antusias. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmawati (2007) yang menyatakan bahwa permainan *shiritori* membuat siswa bergerak aktif dan berlomba untuk dapat mencari dan menjawab kosakata yang tepat.
 - b. Permainan *shiritori* dapat mempermudah siswa dalam mengingat kosakata. Ningsih, Sinaga dan Rahayu (2018) menyatakan bahwa permainan *shiritori* menuntut siswa lebih aktif dalam mengingat dan menghafal kosakata. Dengan menggunakan permainan *shiritori* siswa dapat menghafalkan kosakata. Abbas (2010) juga menyatakan bahwa permainan *shiritori* dapat membantu siswa mengingat kosakata yang dipelajari sebelumnya. Naning, Ibrahim dan Aniza (2018) menyatakan bahwa permainan *shiritori* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat dan mengeja kosakata bahasa Jepang yang baru siswa pelajari.
 - c. Permainan *shiritori* dapat melatih konsentrasi siswa Penerapan permainan *shiritori* akan melatih konsentrasi siswa sehingga dapat berpikir secara cepat tanggap. Naning, Ibrahim dan Aniza (2018) menyatakan bahwa saat memainkan permainan *shiritori* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, siswa lebih konsentrasi.
 - d. Permainan dapat membangun rasa tanggungjawab siswa. Dengan menggunakan permainan *shiritori* siswa akan memiliki rasa tanggungjawab. Ramadani (2019) menyatakan bahwa permainan ini memberi peluang bagi pengembangan guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Peluang ini dapat meningkatkan motivasi dan tanggungjawab siswa. Abbas (2010) juga menyatakan bahwa permainan *shiritori* meningkatkan sportivitas dan tanggungjawab siswa. Siswa yang kalah harus menerima kekalahan dan tidak boleh berdebat.
 - e. Permainan *shiritori* dapat membangun minat dan motivasi belajar siswa dalam mempelajari kosakata. Rahmawati (2007) menyatakan bahwa dengan permainan *shiritori* siswa lebih termotivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar. Naning, Ibrahim, dan Aniza (2018) menyatakan bahwa dengan permainan *shiritori* siswa termotivasi karena lebih menantang dalam belajar kosakata. Motivasi ini mempertahankan keinginan belajar siswa. Isnindi dan husna (2013) juga menyatakan bahwa siswa lebih tertarik dan memiliki keinginan untuk belajar kosakata karena ketika permainan berlangsung siswa lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan oleh guru.
 - f. Permainan *shiritori* dapat mengurangi kesenjangan antara siswa dan guru. Isnindi dan Husna (2013) menyatakan bahwa permainan *shiritori* membuat para siswa dan guru dekat karena suasana permainan tidak terlalu formal, mengurangi kesenjangan antara hubungan guru dan siswa. Guru dan siswa akan saling berdiskusi tentang jawaban siswa dalam permainan. Ramadani (2019) juga menyatakan bahwa permainan *shiritori* berpusat pada pendekatan individualisasi sehingga peran siswa dan guru menjadi dinamis. Naning, Ibrahim dan Aniza (2018) menyatakan bahwa permainan *shiritori* mendorong siswa untuk berkomunikasi lebih aktif dengan teman maupun guru.
 - g. Permainan *shiritori* dapat membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Rahmawati (2007) menyatakan bahwa permainan *shiritori* menyenangkan, menarik dan mengurangi ketegangan, sehingga materi pelajaran itu akan tersimpan dan teringat lebih lama pada diri siswa. Naning, Ibrahim dan Aniza (2018) menyatakan bahwa permainan *shiritori* menyenangkan sehingga

siswa lebih menikmati proses pembelajaran. Ningsih, Sinaga dan Rahayu (2018) menyatakan bahwa permainan *shiritori* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

- h. Permainan *shiritori* efektif meningkatkan kosakata bahasa Jepang siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes siswa yang menggunakan permainan dalam pembelajaran kosakata, hasilnya permainan efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Jepang. Ningsih, Sinaga dan Rahayu (2018) menyatakan bahwa nilai yang dicapai siswa dalam *posttest* menunjukkan peningkatan yang cukup baik dengan menggunakan permainan *shiritori*. Rahmawati (2007) juga menyatakan bahwa hasil *pretest* dan *posttest*, menunjukkan adanya peningkatan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang yang diajarkan melalui permainan *shiritori*. Terdapat selisih yang cukup besar antara hasil *pretest* dan *posttest*. Naning, Ibrahim, dan Aniza (2013) menyatakan bahwa skor *posttest* meningkat dengan menggunakan permainan *shiritori*, peningkatan skor siswa setelah menggunakan permainan *shiritori* cukup tinggi.

- 3) Kendala yang dihadapi guru dalam permainan *shiritori* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang:

Kesulitan-kesulitan maupun kendala yang dihadapi guru ketika teknik permainan *shiritori* dilaksanakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang yaitu pengelolaan kelas. Dalam melaksanakan teknik permainan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang, pengelolaan kelas yang sulit dilakukan dapat menjadi kendala. Ningsih, Sinaga dan Rahayu (2018) menyatakan bahwa kendala dalam permainan adalah keadaan kelas tidak terkontrol karena kurangnya pengawasan guru dalam pembelajaran. Akibatnya pembelajaran kurang kondusif.

- 4) Solusi untuk mengatasi kesulitan-kesulitan maupun kendala yang dihadapi oleh guru ketika permainan *shiritori* dilaksanakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Ketika melaksanakan permainan *shiritori* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, guru mengalami kendala seperti pengelolaan kelas, dan keterbatasan waktu. Pada kajian ini, peneliti mengajukan salah satu solusi untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan permainan berbasis digital yaitu permainan *shiritori* berbasis android. Di era revolusi industri 4.0 ini teknologi berkembang dengan pesat. Dengan perkembangan teknologi, pembelajaran pun juga ikut berkembang menjadi lebih inovatif dan kreatif. Pervical dan

Ellington dalam Syamsuar dan Reflianto (2018) berpendapat bahwa inovasi pembelajaran yang dilakukan di era perkembangan teknologi adalah dengan memanfaatkan teknologi yang tumbuh pesat di era revolusi industri 4.0 guna meningkatkan mutu pembelajaran. Di era ini penggunaan gadget atau *smartphone* sudah menjadi hal biasa di masyarakat. Bahkan dari tahun ke tahun teknologi *smartphone* menjadi lebih canggih. Sudah banyak siswa yang menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari. Saat ini, banyak aplikasi berbasis android yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Banyak kamus-kamus yang bisa diakses secara *online* maupun *offline* untuk belajar bahasa. Permainan berbasis digital atau yang disebut dengan game berbasis android juga bisa digunakan untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang. Dengan menggunakan permainan berbasis digital siswa dapat belajar sambil bermain di mana pun dan kapan pun. Siswa dapat dengan mudah mengakses *game* setiap saat. Dengan ini, Guru bisa membimbing siswa agar menggunakan gadget bukan hanya untuk bermain *game*, dan bermain media sosial tetapi menggunakan gadget untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Syamsuar dan Reflianto (2018) yang menyatakan bahwa pendidik yang mampu menggunakan peralatan ICT diharapkan mampu mengarahkan siswa untuk memanfaatkan gadget sesuai dengan tahap perkembangannya.

Pachler, Bachmair, dan Cook dalam Sambung, Sihkabuden, dan Ulfa (2017) menjelaskan bahwa *mobile learning* atau pembelajaran berbasis android bukan hanya tentang menyalurkan konten pembelajaran melalui android, tetapi juga proses untuk mengetahui dan mengoperasikan perangkat demi kesuksesan belajar. Hal ini berarti pemahaman tentang memanfaatkan keseharian sebagai ruang belajar. Belajar bukan hanya dilakukan di ruangan tetapi dengan memanfaatkan sumber daya lain yang tersedia untuk belajar.

Pembahasan Penelitian

Teknik permainan *shiritori* merupakan salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam meningkatkan kosakata bahasa Jepang siswa. Penerapan permainan *shiritori* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang berdampak positif pada siswa. Selain dapat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang, permainan juga dapat mengubah perilaku siswa. Dengan menggunakan teknik permainan *shiritori*, siswa yang tadinya pasif menjadi lebih aktif. Siswa yang kurang percaya diri menjadi lebih percaya diri. Permainan *shiritori* dapat menciptakan kegembiraan dalam pembelajaran sehingga siswa lebih responsif. Permainan *shiritori* juga menghadirkan relaksasi dan kesenangan bagi

siswa. Apabila siswa tidak merasa tertekan dalam pelajaran maka siswa akan menikmati dan lebih fokus pada proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Dalam pelaksanaan permainan *shiritori* terdapat kendala yang dialami guru. Kendala tersebut membuat proses pembelajaran dengan permainan kurang kondusif. Solusi yang diajukan penulis dalam mengatasi kendala tersebut adalah dengan menggunakan permainan *shiritori* berbasis android untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang. Di era revolusi industri 4.0 yang serba canggih ini, media pembelajaran semakin berkembang. Pembelajaran dengan menggunakan perangkat ICT sudah banyak digunakan di lingkungan sekolah. Dengan adanya perangkat ICT pendidik pun harus bisa mendampingi siswa untuk memanfaatkan sesuai perkembangan kognitifnya. Di era ini, semakin berkembang teknologi semakin banyak pula siswa yang terjerumus dan terlena akan aplikasi media sosial. Padahal penggunaan android di kalangan siswa selain digunakan untuk bermain media sosial juga bisa digunakan untuk belajar. Oleh karena itu guru harus bisa membuat media berbasis android yang inovatif agar siswa dapat memanfaatkan teknologi bukan sekedar untuk hiburan tetapi juga untuk belajar.

Permainan *shiritori* merupakan permainan kata yang dilakukan secara manual. Permainan ini dilakukan di dalam kelas dengan menyambung kata dari satu siswa ke siswa lain. Walaupun permainan ini praktis, namun guru membutuhkan waktu untuk menerapkannya dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Apalagi dengan menggunakan permainan tradisional seperti *shiritori* keadaan kelas akan sulit dikontrol karena siswa yang terlalu aktif dan ramai, sehingga kelas menjadi gaduh. Guru bisa mengatasi kendala ini dengan menggunakan permainan *shiritori* berbasis android untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang. Dengan menggunakan permainan *shiritori* berbasis android, siswa akan lebih terkontrol karena fokus dengan gadget masing-masing. Siswa pun dapat bermain sambil belajar tidak hanya di kelas tapi juga di tempat lain.

Permainan *shiritori* berbasis android untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang sudah dikembangkan, hal ini bisa menjadi jalan bagi guru untuk menggunakan *game* berbasis android dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Permainan *shiritori* berbasis android ini dapat ditemukan di *playstore* diandroid masing-masing siswa. Sudah banyak aplikasi *shiritori game* yang dapat diunduh menggunakan android. Salah satunya *game* yang bernama "*shiritori the word chain game*" yang ada di *playstore*. Langkah-langkah permainan *shiritori the word chain game* pun sama dengan permainan *shiritori* yang dimainkan secara manual yaitu dengan menyambung kata berdasarkan huruf terakhir. Namun permainan *shiritori* berbasis android ini dilakukan secara individu. Dengan permainan *shiritori* berbasis android siswa dapat mengakses *game* tanpa kendala waktu. Tentunya permainan *shiritori* berbasis android juga memiliki kelebihan dan kekurangan.

a. Kelebihan permainan *shiritori* berbasis android yaitu:

1. Memiliki fitur-fitur yang menarik

Permainan *shiritori* berbasis android memiliki fitur-fitur yang menarik. Hal ini dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Dengan adanya fitur yang menarik, imajinasi siswa akan lebih berkembang dan meningkatkan kreativitas. Dalam *shiritori the word chain game* yang ada pada *playstore* android, permainan menggunakan huruf katakana dan hiragana. Level pada permainan pun ditentukan dari kosakata N5 hingga N1. Siswa dapat belajar huruf sambil belajar kosakata. Kosakata dalam *game* ini tersambung pada kamus elektronik sehingga kata yang disebutkan dalam *game* akan muncul beserta terjemahannya.

2. Fleksibel

Maksud dari fleksibel adalah *game* dapat dimainkan di mana pun dan kapan pun tanpa dibatasi ruang. Mcquiggan dalam Sambung, Sihkabuden, dan Ulfa (2017) menyatakan bahwa *mobile learning* dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja karena akses belajar dikendalikan secara pribadi.

b. Kekurangan *game* berbasis android terletak pada spesifikasi minimum yang harus dimiliki android untuk mendukung proses sistem aplikasi *game*. Apabila spesifikasi pada android rendah, maka akan berpengaruh pada kecepatan kinerja android. Permainan *shiritori* berbasis android juga dapat dimainkan dengan lancar di android apabila spesifikasi minimum android adalah RAM 2 GB.

Dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dalam diri siswa, terdapat strategi yang disebut dengan strategi ARCS, yaitu *Attention* (Perhatian), *Relevance* (Relevansi), *Confidence* (keyakinan/ rasa percaya diri siswa), dan *Satisfaction* (Kepuasan). Dalam hubungannya dengan Strategi ARCS yang berupa *attention* atau perhatian siswa, permainan *shiritori* berbasis android bisa menjadi media yang diterapkan guru dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Dalam permainan *shiritori* berbasis android terdapat tantangan berupa soal dengan level yang bertingkat mulai dari N5 sampai N1. Hal ini akan melatih siswa dalam menyelesaikan masalah yang berupa soal dalam *game* serta dapat menumbuhkan hasrat ingin meneliti dalam diri siswa. Suciati dan Irawan (2005) berpendapat bahwa dengan adanya masalah yang membutuhkan pemecahan oleh diri siswa, diharapkan siswa akan lebih terfokus pada kegiatan pembelajaran. Fitur-fitur yang menarik di dalam permainan *shiritori* berbasis android akan membangkitkan dan mempertahankan minat siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Keller dalam Suciati dan Irawan

(2005) yang menyatakan bahwa guru dapat memvariasikan format tulisan, menampilkan beragam gambar, dan warna yang bervariasi. Ini merupakan strategi yang dapat dilakukan guru untuk membangkitkan *attention* atau perhatian siswa.

Menurut strategi ARCS yang berupa *relevance*, guru menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik siswa. Permainan *shiritori* berbasis android cocok dengan karakteristik siswa. Di era ini banyak siswa yang sudah memiliki android atau *smartphone*, *game online* pun sudah menjamur dikalangan anak-anak hingga orang dewasa. Banyak siswa yang memiliki kebiasaan memainkan *game* di waktu luang, sehingga permainan *shiritori* berbasis android untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang cocok untuk karakteristik siswa. Dengan *game* ini, siswa bisa belajar sambil bermain.

Dalam permainan *shiritori* berbasis android adanya tantangan-tantangan berupa soal kosakata dari level N5 sampai N1 yang harus diselesaikan, selain dapat membangun perhatian siswa, juga dapat membangun *confidence* (keyakinan/rasa percaya diri siswa). Dengan menyelesaikan tantangan-tantangan berupa soal dalam *game* siswa dapat memperkirakan atau mengukur kemampuannya dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. dengan membantu memperkirakan dan mengukur kemampuannya dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang, guru telah mendorong siswa percaya diri untuk berhasil. Apabila dalam memainkan permainan *shiritori* berbasis android siswa dapat menyelesaikan soal-soal dengan baik, maka akan muncul kepuasan pada diri siswa (*satisfaction*). Keberhasilan dalam menyelesaikan tantangan dalam *game* akan mendorong siswa dalam mencapai keberhasilan berikutnya. Siswa akan lebih termotivasi untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan guru dalam kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

PENUTUP

Simpulan

1. Langkah-langkah pelaksanaan teknik permainan *shiritori* ada dua yaitu persiapan dan pelaksanaan.
2. Hasil penerapan permainan *shiritori* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang memiliki dampak positif bagi siswa. Selain dapat meningkatkan pengetahuan dan kreativitas siswa, permainan *shiritori* juga dapat memotivasi siswa yang minatnya kurang menjadi lebih berminat dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang.
3. Dalam pelaksanaan permainan *shiritori* terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru. Kendala yang dialami guru berupa kesulitan dalam mengelola kelas. Keadaan kelas yang tidak terkontrol karena kurangnya pengawasan guru

dalam pembelajaran mengakibatkan pembelajaran kurang kondusif.

4. Solusi yang diajukan penulis untuk mengatasi kendala yang dihadapi guru adalah dengan menggunakan permainan *shiritori* berbasis android untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang. *Game* berbasis android lebih praktis karena *smartphone* dapat dibawa kemana pun. *Game* berbasis android selain digunakan untuk bermain, juga bisa digunakan untuk belajar kosakata bahasa Jepang. Dengan adanya berbagai macam fitur dalam permainan *shiritori* berbasis android, akan membangkitkan dan mempertahankan minat siswa dalam belajar. Tantangan untuk menyelesaikan soal dalam *game* juga akan menumbuhkan hasrat ingin meneliti siswa dan membantu siswa untuk mengukur kemampuannya dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Berbeda dengan permainan *shiritori* yang dilakukan di kelas dengan banyak siswa, permainan *shiritori* berbasis android dapat dimainkan dimana saja secara individu.

Saran

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan adanya suatu permainan yang lebih kreatif, efektif, dan inovatif untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa dengan memanfaatkan teknologi yang serba canggih agar siswa lebih semangat dan tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran kosakata bahasa Jepang

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, M. Fadhly Farhy. 2010. *Applying Word Chain Game to Improve Students' Vocabulary Mastery*. (online), ELT-Lectura Vol. 1 No. 1 tahun 2014, (<https://journal.unilak.ac.id/index.php/ELT-Lecture/article/download/450/318>, diakses pada 23 April 2020)
- Abdi, Mirzaqon T. 2018. *Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Konseling Expressive Writing*, (online) Jurnal BK UNESA Vol. 8, No.1, Tahun 2018, (<https://jurnal.mahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/22037/20201>, diakses pada 5 Juni 2020).
- Agustav, Michael, Widhiyanti, Kathryan, dan Trianto, Edwin Meinardi. 2016. *Perancangan dan Pembuatan Game "Pembelajaran Bahasa Jepang untuk Pemula" Metode User Centered Design Berbasis Android*, (Online). Journal of Animation and Games Studies, Vol.2 No.2 – Oktober 2016. (<http://journal.isi.ac.id/index.php/jags/article/download/1418/>, diakses pada 2 Juni 2020)
- Andriana, Yulis. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Taboo Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*. HIKARI: E-Journal Pengajaran

- Jepang Universitas Negeri Surabaya Vol. 1, No. 2 Tahun 2014: Edisi Wisuda Maret 2014. (online), (<https://pdfslide.tips/download/link/>, diakses pada 29 April 2020)
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Bunna, Veronika, Fathimah, Syarifah, Azizah Laelah. 2019. *Media Pembelajaran Permainan Bingo dalam Penguasaan kosakata bahasa Jerman*. (online) PROSIDING edisi 8 Tahun 2019, (<https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/download/11959/7074>, diakses pada 2 Juni 2020).
- Fanani, Urip Zaenal. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Nijjukugo (Dua Pasang Kanji) dalam Novel Yukiguni (Daerah Salju) Karya Kawabata Yasunari*. (Online), Jurnal asa Vol. 4 September 2017, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2480/1596>, diakses pada 2 Juni 2020).
- Hanifah, Umi. 2016. *Penerapan Model PAIKEM dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Online), Jurnal at-Tajdid, Vol. 5, No. 2, Juli 2016. (<http://ejournal.stimuhpacitan.ac.id/index.php/tajdid/article/view/>, diakses 14 April 2020).
- Isnindi, Rahmatul, Husna Lailatul. 2013. Teaching Vocabulary Through Word Chain To Improve Students Vocabulary At Junior High School, (online), Ejournal Bung Hatta, Vol. 2, No. 5 Tahun 2013, (<http://ejournal.bunghatta.ac.id/index>, diakses pada 3 Juni 2020).
- Naning, Ibrahim, Abd. Rauf, dan Asiza, Nur. 2018. The Influence of Shiritory Game toward Improvement the Students' Vocabulary at MTS DDI Ujung Lare Parepare, (Online) EDUVELOP Vol. 1, No. 2, Maret 2018, (<https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/eduvelop/article/download/27/32/>, diakses pada 3 Juni 2020).
- Ningsih, Wida Widyawati, Sinaga, Mangatur, dan Rahayu, Nana. 2018. Efektivitas Permainan Shiritori Untuk Peningkatan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI Boga SMK Tigama Pekanbaru, (online), JOM FKIP-UR Vol. 5, edisi 2 Juli-Desember 2018. (<https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/download/22432/21708>, diakses pada 23 April 2020)
- Pratita, Ina Ika. 2017. *Pengembangan Model Cooperative Integrated Reading And Compositon (CIRC) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman (Dokkai) Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya*. (Online), Jurnal asa Vol. 4 September 2017, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2475/15961>, diakses pada 2 Juni 2020).
- Rahmawati, Nancy (2007) *Model Permainan Shiritori dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Jepang (Sebuah Penelitian Eksperimen)*, (Online), Lingu Humaniora Vol. 1 No. 1 Juli 2007, (<http://repositori.kemdikbud.go.id/15003/1/001>, diakses pada 3 Juni 2020).
- Ramadani, Wahyuni. 2019. *The Influence Of Word Chain Game On Increasing The Eighth Students' Vocabulary At MTs Barana Jeneponto*. (Online), ELTIES Journal Vol. 2 No. 1 tahun 2020 (<http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/elties/article/view/10269>, diakses pada 2 Juni 2020).
- Rusmiyati. 2016. *Peningkatan Kemampuan Menulis (Sakubun) Mahasiswa Bahasa Jepang Angkatan 2014A.) Angkatan 2015-2016 Melalui Penerapan Kolaborasi Membaca-Menulis dengan Teknik Peer Reading*, (Online), Jurnal ASA vol. 1. (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2544/1652>, diakses pada 8 Mei 2020).
- Sambung, Dimas, Sihkabuden, dan Ulfa, Saidah. 2017. *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Gamifikasi untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X SMAN 1 Garum*, (online), Jinotep Vol.3, No. 2, 2017 (<http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2377>, diakses pada 16 Mei 2020)
- Suciati dan Prasetya Irawan. 2005. *Teori Belajar dan Motivasi*. Jakarta:Depdiknas, Ditjen PT. PAUUT
- Suwartika, Yulia. 2019. *Strategi Belajar Siswa SMA Lulus Japanese Language Proficiency Test (JLPT N3)*, (Online), HIKARI: E-Journal Pengajaran Jepang Universitas Negeri Surabaya tahun 2019, (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/kejepangan:unesa/article/view/31020>, diakses pada 2 Juni 2020).
- Syamsuar dan Reflianto. 2018. *Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0*, (Online), E-TECH Vol. 6, No. 2, 2018. (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/e-tech/article/view/>, diakses pada 11 Mei 2020)
- Tarigan, Henry Guntur. 1982. *Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung:Angkasa Bandung.
- UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*, Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.