

Naskah Publikasi

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN SHIRITORI PADA MATA KULIAH CHUJOKYU MOJI GOI

Husnul Khotimah, Muhamad Kusnendar, Azizia Freda Savana

Penelitian Deskriptif pada Mahasiswa semester 4 Program Studi Pendidikan Bahasa
Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2018-2019

husnulhotimah89@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media permainan Shiritori serta untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap penerapan permainan Shiritori pada kelas Chujokyu Moji Goi Proram Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan pengajar dalam menggunakan media pembelajaran dan meberikan semangat terhadap pembelajar dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif di mana dalam pengolahan datanya menggunakan teknik observasi, teknik angket dan teknik dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman di dalam analisisnya melalui empat tahap yakni data collection, data reduction, data display dan data conclusion. Dari hasil analisis data yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa penggunaan media permainan shiritori bisa diterapkan dalam mata kuliah Chujokyu Moji Goi hal tersebut didukung dengan data angket yang menyatakan lebih dari setengah mahasiswa menyatakan cocok apabila penerapan media permainan Shiritori diterapkan pada mata kuliah Chujokyu Moji Goi

Kata Kunci : Penerapan, Respon, Shiritori, Chujokyu Moji Goi

A. Pendahuluan

Memasuki era globalisasi ini, menguasai bahasa asing merupakan suatu keharusan. Hal ini dikarenakan bahasa adalah sistem terpenting untuk berkomunikasi, penggunaan dalam lingkungan kerja, penggunaan barang-barang dari luar negeri yang rata-rata menggunakan bahasa asing sebagai bahasa pengantarnya. Dengan hal tersebut kita dituntut untuk mempelajari bahasa asing. (Gbollie dan Gong 2013) *The Essence of Foreign Language Learning in Today's Globalizing World : Benefits and Hindrances*. Dalam penelitian tersebut disebutkan bahwa “mempelajari bahasa asing memiliki beberapa keuntungan dalam beberapa bidang seperti dalam bidang komunikasi, bidang politik, bidang sosial dan lain-lain.” Penelitian tersebut cukup untuk mengatakan bahwa bahasa asing memiliki peran penting untuk ikut bersaing dalam era globalisasi ini. Pembelajaran kosakata bahasa Jepang dalam Program Studi Bahasa Jepang UMY belum banyak menggunakan media permainan sehingga proses pembelajaran menggunakan *power point* dan *test*. Contoh kasus yang dialami peneliti. Pembelajaran *Chujokyu Moji Goi* hanya berputar dari pengajar menjelaskan materi, menghafal materi, dan menyampaikan hasil pembelajaran yang diujikan. Maka dari itu diperlukan media permainan untuk pembelajaran sehingga pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dengan media yang berinovasi.

Dalam pembelajaran kosakata banyak media yang bisa digunakan seperti pembelajaran yang menggunakan slide, menggunakan buku maupun dengan sebuah media permainan. Namun banyak ditemukan kasus bahwa pengajar memberikan media yang berupa slide dalam penyampaian materi ajar dan menjelaskan materi kemudian menghafal kosakata, ini membuat mahasiswa cepat merasa bosan karena tidak adanya media yang menyenangkan. Salah satu media yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan media permainan *Shiritori*. Media permainan *Shiritori* adalah permainan sambung kata yang berasal dari Jepang. Kelebihan dari media permainan *Shiritori* adalah media permainan *Shiritori* tidak menyita waktu, media permainan *Shiritori* tidak menggunakan banyak alat bantu, dan media permainan *Shiritori* bisa dimainkan dimana saja. Media permainan ini menggunakan sistem bermain dan belajar dimana pembelajar dapat menggunakan kosakata yang telah dipelajari dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* kemudian materi yang telah disampaikan tersebut diasah dengan menggunakan media permainan *Shiritori*. Peneliti memilih menggunakan media permainan *Shiritori*, untuk diterapkan pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* karena permainan *Shiritori* memiliki banyak kelebihan. Hal ini diperkuat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Shanivan (2016) yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi *Shiritoti Bahasa Indonesia Dengan Alogaritma Ahocorasick Berbasis Web*. Dalam penelitian tersebut media permainan *Shiritori* dapat diterapkan pada bahasa Indonesia. Selain penelitian tersebut ada pula penelitian yang dilakukan oleh Apriani (2015) yang berjudul Efektivitas Permainan *Ichitori* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata. Dari kedua penelitian tersebut mendapatkan hasil yang positif dimana permainan *Shiritori* atau sambung kata dapat diterapkan dalam mata kuliah yang berhubungan dengan kosakata.

Berdasarkan penjelasan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan media permainan *Shiritori* pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* di Program Studi Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah

Yogyakarta tahun ajaran 2018-2019?. Kemudian rumusan masalah kedua yakni Bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan media permainan *Shiritori* pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* di Program Studi Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2018-2019?

B. Landasan Teori

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa (Aqib 2013:50).

Media merupakan sarana atau alat dalam terjadinya proses belajar mengajar. (Daryanto 2013:32)

Media adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan dalam proses belajar mengajar demi mencapai tercapainya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran disekolah (Arsyad 2013:3)

Dalam arti yang disebutkan oleh beberapa tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan dalam pembelajaran sehingga materi yang diberikan dapat diterima dengan baik. Media pembelajaran merupakan hal atau yang perlu diperhatikan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Mujib (2011:25) setiap manusia memiliki naluri untuk menemukan kesenangan, kenikmatan dan kebahagiaan hidup. Hal ini dikarenakan sifat bawaan manusia yang dimiliki sejak lahir bahwa manusia akan menghibur dirinya sendiri sampai akhir hayat.

Permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami pada setiap manusia, maka dari itu setiap manusia memiliki kesempatan untuk mendapatkan kebahagiaan dalam hidup (Mujib 2011:25). Permainan mampu membuat manusia mendapatkan kebahagiaan secara alami. Hal ini juga berlangsung dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran diperlukan permainan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karena dalam permainan secara alami akan menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan membebaskan siswa untuk berekspresi dalam pembelajaran sehingga materi ajar dapat diterima dengan baik dan sesuai tujuan pembelajaran. *Shiritori* adalah permainan kata bahasa Jepang yang pemainnya secara bergiliran mengucapkan kata terakhir dari kata sebelumnya.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Arikunto (2010:3) mengatakan metode penelitian deskriptif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki keadaan, kondisi, atau hal hal lain yang sudah disebutkan kemudian hasil akhirnya dipaparkan dalam bentuk laporan. Peneliti menyelidiki keadaan atau kondisi tempat dimana terjadinya proses penelitian berlangsung setelah itu, keadaan dan kondisi tersebut dipaparkan ke dalam sebuah laporan.

. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai kunci instrumen yang melakukan observasi pada kelas yang dijadikan untuk penelitian untuk mengamati bagaimana *Shiritori* dapat diterapkan dalam kelas *Chujokyu Moji Goi*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, teknik dokumentai dan teknik angket.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi nonpartisipan dimana peneliti hanya mengamati alur kegiatan pembelajaran dan proses penerapan media permainan *Shiritori* pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*. Penelitian ini

dilakukan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Tingkat II Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2018-2019. Peneliti mengamati bagaimana pembelajaran *Chujokyu Moji Goi* berlangsung, dimulai dari cara dosen melakukan pembukaan dalam pembelajaran seperti pengkondisian kelas, alur pembelajaran di kelas, serta cara dosen memotivasi mahasiswa agar dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Kegiatan observasi dilakukan sebanyak lima kali pertemuan. Dokumentasi yang diambil dari penelitian ini adalah silabus pembelajaran mata kuliah.

D. Hasil Analisis Data

1. Observasi

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 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. Kemudian Memasuki ke tahap kedua yakni 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. Dan terakhir adalah tahap penutup. 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.

2. Angket

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.

E. Penutup

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. Alur pembelajaran dalam perkuliahan *Chujokyu Moji Goi* terdiri atas tiga tahap, yaitu kegiatan pembuka, inti dan penutup. Penerapan media permainan *Shiritori* sendiri terdapat pada tahap kegiatan inti, di mana alur penerapannya terdiri dari tahapan berikut ini.
 - a. Tahapan persiapan

Tahap persiapan terdiri dari pembentukan kelompok yang dilakukan oleh pengajar. Kelompok dibagi menjadi enam kelompok dan setiap kelompok terdiri dari empat sampai dengan tiga orang.

Setiap kelompok kemudian menentukan urutan bermain setiap anggota. Setelah itu pengajar menjelaskan peraturan permainan menggunakan *powerpoint*.

b. Tahapan Pelaksanaan.

Setelah proses pembagian kelompok dan menunjuk salah satu anggota, kemudian mulai memasuki tahapan pelaksanaan yakni setiap kelompok mendapat satu kosakata yang disediakan oleh pengajar, setelah mendapatkan kosakata setiap anggota kelompok yang mendapatkan urutan pertama memulai menyambungkan kosakata yang sudah diberikan. Waktu yang diberikan dalam sekali putaran selama lima menit. Setelah putaran pertama selesai kemudian dilanjutkan putaran selanjutnya.

c. Evaluasi

Setelah permainan selesai pengajar kemudian melakukan evaluasi mengenai media permainan *Shiritori* yang sudah diterapkan. Pengajar menanyakan berapa hasil kosakata yang bisa digunakan dalam bab yang digunakan dalam *Shiritori*.

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

a. Berikut adalah respon positif yang didapat dari hasil angket yang telah dianalisis :

1.) Media permainan *Shiritori* cocok digunakan dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*

- 2.) Penerapan media permainan *Shiritori* membuat pembelajar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*.
- 3.) Penerapan media permainan *Shiritori* mampu menambah pemendaharaan kosakata pembelajar.

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

- a. Berikut adalah respon positif yang didapat dari hasil angket yang telah dianalisis :
 - b. Pembelajar merasa kesusahan untuk menyambung kosakata pada permainan *Shiritori* karena hanya menggunakan satu bab.
 - c. Dalam permainan *Shiritori* dibutuhkan waktu yang lama dalam memainkannya.

Daftar Pustaka

- Azhar, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Apriani, R. D. (201). Efektivitas Permainan Ichitori Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata. *Skripsi*, 34.
- Charless, G. (2013). *The Essence of Foreign Language Training in Today's Globalizing World*. Benefits And Hindrances.
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Shoni Shavian, N. S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Shiritori Bahasa Indonesia dengan Alogaritma Ahocorasick Berbasis Web.

Zainal, A. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.

Mujib, F. (2011). *Metode Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.

Zainal, A. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.