

EFEKTIVITAS PENINGKATAN KEMAMPUAN MENINGAT KOSAKATA BAHASA JEPANG MENGGUNAKAN PERMAINAN *SHIRITORI*

Igat Meliana, Kliwon Sahudi, & Nisa Indra Syalina
Prodi Bahasa Jepang, STBA Cipto Hadi Pranoto

igatmeliana240@gmail.com

Abstract

This study discusses the shiritori game in learning Japanese vocabulary for students of Persada Bhakti Junior High School Bekasi. The purpose of this study was to determine the increase in student learning scores using the shiritori game. The object of this research is the eighth grade students of SMP Persada Bhakti Bekasi. This research is a pre-experimental research which is characterized by the absence of a comparison group. The design used in this study was a one group pretest-posttest design. The method of data collection is in the form of test questions in the form of 10 multiple choice questions and 7 essay questions. The average pretest score is 43 while the posttest score is 78.7. So the result of this research is that there is a significant effect on the level of mastery of Japanese vocabulary using the shiritori game method. So, it can be concluded that the shiritori game is effective in increasing the Japanese vocabulary skills of eighth grade students of SMP Persada Bhakti Bekasi.

Keywords: *Vacabulary, Shiritori, Learning method, Japanese, Pedagogic*

Abstrak

Salah satu aspek yang paling penting dalam menguasai bahasa asing, khususnya bahasa Jepang adalah menguasai kosakata. Penelitian ini membahas tentang permainan shiritori dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang terhadap siswa SMP Persada Bhakti Bekasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan nilai belajar siswa menggunakan permainan shiritori. Objek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Persada Bhakti Bekasi. Penelitian ini merupakan penelitian pra-eksperimen yang ditandai dengan tidak adanya kelompok pembandingan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group design pretest-posttest. Metode pengumpulan data adalah berupa soal tes berupa 10 soal pilihan ganda dan 7 soal essay. Rata-rata nilai pretest adalah 43 sedangkan nilai posttest sebesar 78,7. Sehingga hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang menggunakan metode permainan shiritori. Jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan shiritori efektif meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas VIII SMP Persada Bhakti Bekasi.

Kata kunci: Kosakata, Shiritori, Metode Pembelajaran, Bahasa Jepang, Pedagogi

1. Pendahuluan

Mengingat kosakata bahasa Jepang merupakan salah satu kendala yang sulit untuk ditingkatkan, banyak pelajar bahasa Jepang sebagai bahasa kedua sulit untuk mengingat kosakata baru dikarenakan bahasa yang berbeda jauh dengan bahasa Indonesia. Hal ini akan menyebabkan kemampuan berbicara dan memahami kalimat akan terpengaruh.

Kosakata merupakan unsur penting yang harus dikuasai dalam berbahasa, baik dalam bahasa ibu maupun bahasa asing. Semakin banyak kosakata yang dikuasai, maka semakin mudah mempelajari bahasa. Termasuk Jumlah kosakata yang dimiliki seseorang merupakan salah satu tolak ukur keterampilan berbahasanya, semakin kaya perbendaharaan kata seseorang maka akan semakin besar keterampilannya (Tarigan, 2020:13). Tujuan dari pembelajaran bahasa Jepang itu sendiri adalah agar siswa mampu dan terampil dalam berbahasa Jepang. Kosakata merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan (Sudjianto dan Dahidi, 2017:97). Dalam bahasa Jepang kosakata disebut dengan *goi*. Kosakata atau *goi* adalah perbendaharaan kata atau kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya (Sudjianto dan Dahidi, 2017:97).

Goi dalam bahasa Jepang relatif banyak dan beragam, tidak mudah untuk dipelajari, diingat, terlebih untuk digunakan berkomunikasi. Dalam bukunya, Larasati menuliskan bahwa penguasaan kosakata yang banyak akan mempermudah pemelajar bahasa Jepang untuk berkomunikasi. Senada dengan yang diungkapkan oleh Tarigan (1989) yaitu seorang pemelajar bahasa akan semakin terampil jika menguasai kosakata yang banyak. Selain itu, penguasaan kosakata juga merupakan penghambat atau kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang. Kesulitan dalam penguasaan kosakata ini menjadi masalah yang dialami oleh pemelajar bahasa Jepang. Hal ini menuntut pengajar agar lebih kreatif untuk mencari cara yang lebih baik melalui metode, media, atau teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran. Guru menggunakan media pembelajaran untuk menunjang metode pembelajaran sehingga guru dapat mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran (Meliana, 2020). Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menguasai kosakata bahasa Jepang adalah permainan *shiritori*.

Permainan *shiritori* atau dalam bahasa Inggris disebut *word chain game* atau dalam bahasa Indonesia disebut permainan rantai kata dapat meningkatkan penguasaan kosakata. Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan kosakata (Dewa dkk, 2017). Permainan *shiritori* untuk meningkatkan kosakata telah diteliti oleh Larasati, dalam penelitiannya digunakan permainan *shiritori* menggunakan permainan android, sedangkan

sampel penelitiannya adalah siswa SMK. Penelitian ini menghasilkan bahwa permainan *shiritori* dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Hal serupa dijelaskan oleh Ningsih dkk (2018) bahwa permainan *shiritori* efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Jepang siswa SMK. Selain itu, permainan *shiritori* juga dapat memotivasi siswa, dalam penelitiannya Ramadani (2020) dan Abbas (2010) pun berpendapat bahwa permainan ini dapat membuat siswa aktif dan antusias dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Pada siswa MTs permainan *word chain game* dapat meningkatkan kosakata (Amadani, 2020). Beberapa penelitian tersebut belum adanya penelitian peningkatan kosakata bahasa Jepang pada jenjang sekolah menengah pertama.

Permainan *Shiritori* seperti permainan rantai kata pada umumnya. Permainan ini dimainkan dengan merangkai kata yang dimainkan secara berkelompok. Pemain mengambil suku kata terakhir dari kata yang disebutkan pemain sebelumnya dan berlanjut begitu seterusnya. Contoh alur permainan *shiritori* dapat dilihat pada bagan.1.



Bagan 1. Contoh Alur Permainan *Shiritori*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Alur permainan *shiritori* dimulai oleh seorang pemain yang mengucapkan sebuah kata pilihannya yaitu kata *niwatori* yang berarti ‘ayam’ dalam bahasa Indonesia. Kemudian pemain selanjutnya harus mengucapkan kata dalam bahasa Jepang dengan awalan huruf ri (り), sesuai bagan.1, pemain pertama menggunakan kata *risu* ‘tupai’. Kemudian pemain kedua mengucapkan kata *sushi*, dan seterusnya. Ada beberapa aturan permainan yang tidak boleh dilanggar yaitu kata yang sudah diucapkan tidak boleh diulang. Serta pemain dinyatakan kalah apabila mengucapkan kata yang berakhiran dengan mora *n*, karena tidak ada kata dalam bahasa Jepang yang diawali dengan kata *n*. Pemain juga dinyatakan kalah apabila mengucapkan kata yang sudah diucapkan oleh pemain sebelumnya. Bila sebuah kata berakhir dengan vokal panjang, maka mora terakhir adalah vokal terakhir atau diabaikan sama sekali. Contoh : *eiga sutaa* ‘bintang film’ dapat dilanjutkan dengan *tanuki* ‘rakun’ atau *aisukurimu* ‘es krim’. Kata berakhiran *di*(ぢ) atau *du* (づ) masing-masing dapat diganti dengan *ji* (じ) *zu* (ず).

Contoh: *hanadi* 'mimisan' dilanjutkan dengan *jigoku* 'neraka'. Permainan dimulai kembali dengan tidak menyertakan pemain yang kalah.

Strategi permainan *shiritori* adalah sebagai para pemain dapat mencecar atau menyerang pemain berikutnya dengan mengucapkan kata-kata berakhiran nu (ぬ) , ri (り) dan ru (る) . Karena hanya sedikit kata-kata dalam bahasa Jepang yang dimulai dengan ketiga mora tersebut, contoh: Nu (ぬ) : ぬま 'rawa', ぬし 'tuan', ぬの 'kain', ヌガー 'nougat', ぬいぐるみ 'boneka kain'. Ri (り) : りく 'darat', りんご 'apel', りょうし 'nelayan', りんどう 'jalan setapak', りょうり 'masakan'. Ru (る) : るす 'absen', ルーキー 'rookie', ルーレット 'roulette'.

Metode permainan yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kosakata dapat efektif dilaksanakan pada jenjang sekolah menengah atas hingga jenjang sekolah dasar. Dan belum ada penelitian yang meneliti permainan *shiritori* pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) sehingga penelitian ini dilakukan pada jenjang SMP yaitu SMP Persada Bhakti Bekasi. Dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMP Persada Bhakti Bekasi, penguasaan kosakata siswa masih kurang, karena metode pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga motivasi siswa dalam belajar bahasa Jepang juga kurang. Fasilitas buku dan kamus yang belum terpenuhi juga menjadi alasan lain kurangnya penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan metode pembelajaran kosakata yang efektif, tepat, dan menyenangkan.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, karena penelitian ini merupakan penelitian uji coba, yang bertujuan menguji efektivitas permainan *shiritori* pada peningkatan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas VIII SMP Persada Bhakti Bekasi.

Desain yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah *One group design*. Desain ini merupakan salah satu jenis dari metode penelitian eksperimental kuasi, desain penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok yaitu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol (Kasmadi, 2013:45). Siswa akan diberikan *pretest* sebelum diberikan *treatment*. Selanjutnya, *treatment* akan dilakukan dengan mengujicobakan metode permainan *shiritori* kepada siswa, setelah itu siswa akan diberikan *posttest* sebagai evaluasi dari *treatment* yang telah

dilaksanakan. Desain penelitian *one group design* ini dapat dijelaskan dengan menggunakan tabel berikut ini:

Tabel 1: Desain Penelitian *One group design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posstest</i>
O ₁	X	O ₂

Sumber: Sugiyono (2018:111)

Keterangan:

O₁ : Nilai *pretest* sebelum diberikan *treatment*

X : Perlakuan (*treatment*) yang diberikan yaitu menggunakan metode permainan *shiritori* pada peningkatan kemampuan kosakata bahasa Jepang.

O₂ : Nilai *posttest* setelah diberikan *treatment*.

Pengaruh perlakuan pada desain ini adalah (O₂-O₁) (Sugiyono, 2016:75). Hal yang diuji adalah perbedaan O₂ dengan O₁. Jika terdapat perbedaan di mana O₂ lebih besar daripada O₁ maka metode permainan *shiritori* berpengaruh positif pada peningkatan kosakata bahasa Jepang pada siswa (Sugiyono, 2016:223). Variable X (permainan *shiritori*) berlaku sebagai *treatment*.

Untuk mendapatkan data awal, sebelum *treatment* dilakukan, sebelumnya dilakukan terlebih dahulu *pretest*. Setelah itu baru dilakukan *treatment*. Setelah *treatment* selesai barulah dilakukan *posttest* dengan tingkat kesulitan instrumen sama dengan tingkat kesulitan saat diberikan pada saat *pretest* untuk melihat perbedaan kemampuan peningkata kosakata siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.

Menurut Sugiyono (2016:80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Riduwan (2015:10) populasi adalah keseluruhan karakteristik atau unit hasil pengukuran yang menjadi objek penelitian. Menurut pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa populasi adalah objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas VIII SMP Persada Bhakti Bekasi yang berjumlah 27 orang. Pada SMP Persada Bhakti terdapat mata pelajaran bahasa Jepang yang sangat jarang ada di dalam kurikulum di Sekolah Menengah Pertama.

Bahasa Jepang masih sangat sedikit sekali diselenggarakan pada tingkat sekolah menengah tingkat pertama. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini

menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, Sugiyono (2016:85). Untuk memainkan permainan *shiritori* memerlukan kemampuan bahasa Jepang yang baik sehingga ditetapkan bahwa siswa kelas VIII sesuai untuk dijadikan sampel penelitian, dengan asumsi bahwa pada sebelum penelitian dilaksanakan sampel penelitian belum mempelajari kosakata baru yang akan digunakan untuk penelitian. Sehingga sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Persada Bhakti Bekasi yang berjumlah 24 orang.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes. Terdiri dari soal pilihan ganda dan soal menjodohkan. Tes ini digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengingat, memahami dan menggunakan kembali kosakata yang telah dipelajari. Tes ini hanya dibatasi oleh kemampuan siswa mengingat kosakata, dengan kata lain tes yang berkenaan dengan kosakata yang sudah dipelajari sebelumnya. Tes yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu saat *pretest* yang dilakukan sebelum *treatment* dilakukan dan saat *posttest* yaitu setelah *treatment* dilakukan, sehingga akan terlihat perbedaan peningkatan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum dan setelah *treatment*. tes ini terdiri dari 17 soal, yaitu 10 soal pilihan ganda dan 7 soal mencocokkan dengan tingkat kesulitan yang acak. Materi dari instrumen tes ini akan diberikan selama *treatment*.

3. Hasil dan Pembahasan

Data penelitian ini diambil dari hasil tes pada siswa kelas VIII SMP Persada Bhakti Bekasi, sebelum dan sesudah menggunakan metode permainan *shiritori*. Tes sebelum metode menggunakan permainan *shiritori* yaitu *pretest*, sedangkan tes sesudah menggunakan metode permainan *shiritori* yaitu *posttest*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes. Tes diberikan untuk mengetahui kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan serta untuk mengetahui keefektivitasan permainan *shiritori* pada peningkatan kemampuan kosakata siswa. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Persada Bhakti Bekasi. Metode penelitian ini adalah eksperimen dengan desain penelitian *one group design pretest - posttest*. Setelah melakukan sebanyak tiga kali pertemuan, data yang diperoleh dari hasil data *pretest* dan *posttest* diolah, untuk mengetahui efektivitas metode permainan *shiritori* dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 2: Nilai Ujian *Pretest-Posttest*

l Sampel	X	Y
1	35	75
2	47	90
3	35	71
4	50	100
5	30	77
6	35	65
7	35	65
8	64	90
9	52	55
10	47	77
11	42	82
12	45	94
13	42	77
14	35	77
15	35	52
16	30	94
17	58	82
18	47	94
19	47	82
20	64	70
21	30	70
22	58	94
23	47	94
24	23	64
Mean	43.04167	78.79167
Median	43.5	77
Modus	35	94

Berdasarkan tabel ujian di atas diketahui bahwa jumlah sampel (N) berjumlah 24 responden. Nilai rata-rata (Mean) *pretest* 42,7, Median *pretest* 35 dan Modus *pretest* 42. Sedangkan nilai rata-rata (Mean) *posttest* 80,9, Median *posttest* 94, dan Modus *posttest* 82. Nilai mean *posttest* lebih besar daripada nilai *pretest* sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kosakata bahasa Jepang setelah mendapatkan perlakuan yaitu dengan menggunakan metode *shiritori* dalam pembelajaran di kelas.

Kemudian guna mengetahui H_0 diterima atau ditolak maka dihitung dengan menghitung nilai t_{hitung} dengan taraf signifikansi 5% sebagai berikut:

Tabel 3: Nilai t_{hitung} *Pretest dan Posttest*

No	Sampel	Nilai				
		Pretest X1	Posttest X2	D	d ²	Xd Xd= d-Md
1	1	35	75	40	1600	4.25
2	2	47	90	43	1849	43
3	3	35	71	36	1296	36
4	4	50	100	50	2500	50
5	5	30	77	47	2209	47
6	6	35	65	30	900	30
7	7	35	65	30	900	30

8	8	64	90	26	676	26
9	9	52	55	3	9	3
10	10	47	77	30	900	30
11	11	42	82	40	1600	40
12	12	45	94	49	2401	49
13	13	42	77	35	1225	35
14	14	35	77	42	1764	42
15	15	35	52	17	289	17
16	16	30	94	64	4096	64
17	17	58	82	24	576	24
18	18	47	94	47	2209	47
19	19	47	82	35	1225	35
20	20	64	70	6	36	6
21	21	30	70	40	1600	40
22	22	58	94	36	1296	36
23	23	47	94	47	2209	47
24	24	23	64	41	1681	41
	Σ	1033	1891	858	35046	
	M	43.041	78.7917	35.75	1460.25	

Hasil tes *pretest* dan *posttest* dihitung dengan rumus sebagai berikut:

1. Mencari Gain (d) antara *pretest* dan *posttest*

$$\text{Gain (d)} = \text{posttest} - \text{pretest}$$

2. Menghitung Mean Gain (d)

$$\text{Md} = \frac{\Sigma d}{N} = \text{Md} = \frac{858}{24}$$

$$= \text{Md} = 35,75$$

3. Menghitung nilai kuadrat deviasi

$$\Sigma X^2 d = \Sigma X^2 d = \Sigma d^2 - \left(\frac{\Sigma d}{N}\right)^2 \Sigma d^2 - \left(\frac{\Sigma d}{N}\right)^2$$

$$= 35046 - \left(\frac{858}{24}\right)^2 \left| 35046 - \left(\frac{858}{24}\right)^2 \right.$$

$$= 35046 - 30673,5$$

$$= 4372,5$$

4. Menghitung nilai $t_{\text{hitung}}/t_{\text{signifikan}}$

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\text{Md}}{\sqrt{\frac{\Sigma x^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{\text{Md}}{\sqrt{\frac{\Sigma x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t_{\text{hitung}} = \frac{35,75}{\sqrt{\frac{4372,5}{24(24-1)}}} = \frac{35,75}{\sqrt{\frac{4372,5}{552}}}$$

$$= \frac{35,75}{\sqrt{\frac{4372,5}{552}}} = \frac{35,75}{\sqrt{7,92}} = \frac{35,75}{2,8} = 12,7 = 3,17$$

5. Menghitung nilai db

$$db = n - 1$$

$$db = 24 - 1$$

$$= 23$$

Pada taraf sigfnifikasi 5% t tabel = 2,06

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansi uji t adalah 3,17 dan nilai t tabel adalah 2,06. Sehingga nilai signifikansi uji t < t tabel, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen, yaitu: metode *shiritori* efektif meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas VIII SMP Persada Bhakti Bekasi.

Untuk menguji keefektivitasan dari metode permainan *shiritori* ini maka data diolah dengan *Normalized Gain*, dengan proses ini maka dapat diketahui kriteria keefektifan metode yang diteliti.

Tabel 4: Uji Efektivitas

sampel	Nilai		d	Smax (100) - T1	G = $\frac{d}{Sm-T1} \sqrt{\frac{d}{Sm}}$ N gain(d)persen	
	pretest T1	posttest T2				
1	35	75	40	65	0.615384615	61.53846154
2	47	90	43	53	0.811320755	81.13207547
3	35	71	36	65	0.553846154	55.38461538
4	50	100	50	50	1	100
5	30	77	47	70	0.671428571	67.14285714
6	35	65	30	65	0.461538462	46.15384615
7	35	65	30	65	0.461538462	46.15384615
8	64	90	26	36	0.722222222	72.22222222
9	52	55	3	48	0.0625	6.25
10	47	77	30	53	0.566037736	56.60377358
11	42	82	40	58	0.689655172	68.96551724
12	45	94	49	55	0.890909091	89.09090909
13	42	77	35	58	0.603448276	60.34482759
14	35	77	42	65	0.646153846	64.61538462
15	35	52	17	65	0.261538462	26.15384615
16	30	94	64	70	0.914285714	91.42857143
17	58	82	24	42	0.571428571	57.14285714

18	47	94	47	53	0.886792453	88.67924528
19	47	82	35	53	0.660377358	66.03773585
20	64	70	6	36	0.166666667	16.66666667
21	30	70	40	70	0.571428571	57.14285714
22	58	94	36	42	0.857142857	85.71428571
23	47	94	47	53	0.886792453	88.67924528
24	23	64	41	77	0.532467532	53.24675325
Σ	1033	1891	858	1367	15.064904	1506.4904
M	43.0417	78.7917	35.75	56.95833333	0.627704333	62.77043334

Tabel 5: Klasifikasi Interpretasi

Presentase %	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 70	Efektif

Berdasarkan perhitungan pada tabel.4 data *normalized gain* didapat hasil 62,7. Kemudian hasil tersebut diklasifikasikan pada klasifikasi interpretasi (lihat tabel.5) dapat diketahui bahwa metode permainan *shiritori* ada pada kategori cukup efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan *shiritori* cukup efektif meningkatkan kosakata bahasa Jepang pada siswa SMP.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diambil kesimpulan yaitu, metode permainan *shiritori* pada peningkatan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas VIII SMP Persada Bhakti Bekasi dinilai efektif. Hal ini dapat dilihat dari nilai *posttest* siswa dengan jumlah 1891 dengan rata-rata 78,8 yang mengalami peningkatan dari nilai *pretest* dengan jumlah 1033 dengan rata-rata 43,0.

Pengaruh metode permainan *shiritori* terhadap peningkatan kemampuan kosakata bahasa Jepang terbukti signifikan setelah diuji dengan rumus *t-test* secara manual. Setelah diuji *t-test* didapati hasil t_{hitung} yang lebih besar dari t_{tabel} , yaitu $3,17 > 2,06$, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap siswa setelah belajar dengan menggunakan metode permainan *shiritori* pada peningkatan kemampuan kosakata bahasa Jepang.

Penelitian ini belum membahas mengenai metode permainan *shiritori* pada tingkat universitas. Sehingga disarankan untuk peneliti selanjutnya untuk meneliti pada mahasiswa.

Selain itu, *shiritori* selain untuk meningkatkan kosakata dapat pula untuk meningkatkan kemampuan menulis atau berbicara.

Daftar Pustaka

- Abbas, M. Fadhly Fahry. (2014). Applying Word Chain Game on to Improve Students Vocabulary Mastery. Dalam *ELT-Lectura*, Vol.1 No.1 2014.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asadi, Haura dan Suryana, Dadan.(2020). Studi Deskriptif Pengaruh Permainan Snake and Ladders terhadap Perkenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol.4 No.3. 2993-2006.
- Dewa, I.G.S.T.A Abl Surya. Hermawan, G.S dan Sadyana, I.W.(2017). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Pemula. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, Vol.3 No.3. 365-373.
- Tarigan, H. G. (2015). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Iskandarwassid, H., & Sunendar, D. (2016). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kasmadi (2013). *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Larasati, Dinar.(TT). *Penerapan Permainan Shiritori dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang*. (hal.154-164). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Meliana, Igat. (2020). Efektivitas Peningkatan Kemampuan Mengingat Kosakata Gairaigo Menggunakan Media Kartu Kwartet (Pada siswa Kelas X SMK Mandala Tiara Bangsa 2019/2020). *Journal of Japanese Language Education and Linguistics*, Vol.4/1. 11-24.
- Amadani, Wahyuni.(2020). The Influence of Word Chain Game on Increasing the Eighth Student Vocabulary At MTS Barana Jeneponto. *ELTIES Journal*. Vol.2 No.1 2020.
- Ningshih, Wida Widyawati, Sinaga, Mangatur dan Rahayu, Nana. (2018). Efektivitas Permainan Shiritori Untuk Peningkatan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI Boga SMK Tigama Pekanbaru. Dalam *JOM FKIP_UR*, Vol.5 Edisi 2 Juli-Desember 2018.
- Rahmawati, Nancy. (2007). Model Permainan Shiritori dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Jepang: Sebuah Penelitian Eksperimen. *Lingua Humaniora*, vol.1 No.1 Juli.
- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjianto & Ahmad Dahidi. (2017). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta Pusat: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D / Sugiyono*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, Dedi. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: UPI Press.