

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini, penulis memberikan kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan permasalahan yang penulis teliti. Kesimpulan diperoleh dari hasil analisis dan penafsiran data yang telah ada. Sedangkan, saran-saran diberikan sebagai bahan pertimbangan agar dapat membantu terlaksananya kegiatan pengajaran dengan baik.

5.1 Kesimpulan

Setelah penulis melakukan eksperimen melalui penerapan teknik penguatan mengingat kosakata bahasa Jepang melalui media permainan *Tic Tac Toe* di kelas X jurusan Usaha Jasa Pariwisata SMK Negeri 1 Bandung pada tanggal 28 Maret 2009 sampai 8 Mei 2009. Dimana selama tanggal tersebut telah dilakukan pretes, perlakuan, postes, dan memberikan angket). Setiap data-data yang terhimpun telah dianalisis sesuai prosedur yang telah dijelaskan dalam bab-bab sebelumnya, maka sebagai jawaban dari masalah yang diangkat dan hasil penelitian penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Pada kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan metode konvensional, kemampuan siswa hanya mengalami sedikit kemajuan nilai dalam hal penguasaan kosakata. Hal tersebut telah terbukti dari hasil tingkat keefektifan dengan Normalized Gain sebesar 0,4996, yang hanya sebatas efektif.
- b. Pada kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan teknik mengingat kosakata melalui media permainan *Tic Tac Toe*, kemampuan

siswa mengalami kenaikan nilai yang tinggi. Hal tersebut cukup membuktikan bahwa siswa mengalami kemajuan dalam hal penguasaan kosakata. Serta terbukti juga dengan hasil tingkat keefektifan dengan Normalized Gain sebesar 0,7318, yang berarti sangat efektif.

- c. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, sebelum pembelajaran diberikan diperoleh data nilai rata-rata pretes kelas kontrol sebesar 3,9 dan kelas eksperimen sebesar 4,004. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa hasil pretes kedua kelas termasuk ke dalam kategori gagal. Perhitungan tersebut diperkuat dengan hasil perhitungan komparatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh t hitung sebesar 0,212 sedangkan t tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,01 dan pada taraf signifikansi 1% sebesar 2,68. Dengan demikian tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretes kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberikan pembelajaran dengan media permainan *Tic Tac Toe*. Setelah diberikan pembelajaran pada kedua kelas tersebut, nilai rata-ratanya meningkat. Kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan metode konvensional, memperoleh nilai rata-rata postes sebesar 7,284. Sedangkan untuk kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media permainan *Tic Tac Toe*, memperoleh nilai rata-rata postes sebesar 8,296. Dari keterangan tersebut dapat dilihat perbedaan yang signifikan antara hasil postes kedua kelas. Perhitungan tersebut diperkuat dengan hasil perhitungan komparatif antara kedua kelas, diperoleh t hitung sebesar 3,61 sedangkan t tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,01 dan pada taraf signifikansi 1% sebesar 2,68. Dengan demikian sangat jelas terlihat adanya

perbedaan yang sangat signifikan antara hasil postes kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan pembelajaran dengan media permainan *Tic Tac Toe*. Hal tersebut membuktikan hipotesis yang penulis ajukan yaitu terdapat hubungan positif yang signifikan pada pembelajaran kosakata menggunakan media permainan *Tic Tac Toe* bahasa Jepang.

- d. Berdasarkan perolehan data angket untuk mengetahui respon siswa diketahui bahwa sebagian besar dari siswa menyukai pembelajaran bahasa Jepang melalui media dan merasa memerlukan media dalam pembelajaran bahasa Jepang baik untuk memotivasi ataupun untuk menguasai bahasa Jepang. Walaupun hanya lebih dari setengah jumlah siswa yang menganggap bahwa materi kosakata adalah materi yang sulit, tapi dapat dilihat dari hasil nilai siswa cukup menguasai kosakata yang telah diajarkan. Sebagian besar dari siswa merasa cocok dengan software yang diberikan, sehingga lebih dari setengah jumlah siswa tersebut menginginkan ada cara pengajaran baru. Seluruh siswa berpendapat bahwa latihan dengan menggunakan permainan yang diberikan dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya pembelajaran kosakata sangat membantu dan siswa menganggap pembelajaran dengan media permainan lebih menarik dibandingkan dengan teknik konvensional. Melalui media juga, siswa menganggap bahwa media ini dapat juga digunakan tak hanya untuk pembelajaran kosakata saja.

Dari penafsiran di atas dapat dinyatakan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan teknik penguatan mengingat melalui media permainan *Tic Tac Toe*, menunjukkan

perbedaan yang signifikan. Sehingga teruji bahwa teknik penguatan mengingat melalui media permainan *Tic Tac Toe* efektif digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat serta menguasai kosakata bahasa Jepang. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan teknik penguatan mengingat melalui media permainan *Tic Tac Toe* juga dapat membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.

Kendala yang dirasa dalam penelitian ini adalah saat pembelajaran, alokasi waktu yang dianggap kurang karena permainan yang mengasyikan membuat pengajar dan siswa tidak sadar akan alokasi waktu yang tersedia dan pembuatan media yang cukup rumit membuat penulis membuatnya berulang-ulang.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan penelitian, untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi siswa, agar penguasaan kosakatanya terus meningkat, diharapkan keefektifan teknik penguatan mengingat melalui media permainan *Tic Tac Toe* terhadap penguasaan kosakata senantiasa diterapkan. Selain itu penggunaan teknik penguatan mengingat melalui media permainan *Tic Tac Toe* secara teratur baik secara lisan maupun tertulis, membuat siswa selalu bisa mengingat kosakata tersebut.
2. Bagi pengajar, keefektifan teknik penguatan mengingat melalui media permainan *Tic Tac Toe* yang telah diujicobakan, menjadikan permainan ini sebagai alternatif metode pengajaran. Sehingga, dalam pengajaran di kelas diharapkan dapat mencoba menggunakan teknik penguatan mengingat melalui

media permainan *Tic Tac Toe* untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

3. Bagi peneliti selanjutnya, Pengajaran kosakata tidak hanya dilakukan dengan metode konvensional ataupun permainan *Tic Tac Toe* saja. Tetapi masih banyak teknik baru lainnya yang bisa diterapkan. Sehingga, diharapkan dapat mengembangkan ide-ide kreatifnya untuk pengajaran kosakata selanjutnya. Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya dengan menggunakan metode permainan lainnya yang terus dikembangkan dan perbaikan dapat pembuatan permainan yang lebih baik dan lebih bermanfaat.

