

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan :

1. Terdapat peningkatan kemampuan penguasaan kosakata yang berbeda secara signifikan antara kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan *Shiritori Games* dan kelas kontrol yang hanya menggunakan media gambar sebagai alat bantu.
2. *Shiritori Games* dapat dikatakan efektif sebagai salah satu terobosan baru dalam membantu pembelajar bahasa Jepang terutama tingkat dasar dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Hal tersebut dibuktikan dengan penghitungan statistik dengan hasil dari kelas eksperimen sebesar 87,65 sementara kelas kontrol sebesar 7,31.
3. Setelah diujikan dengan rumus *Taraf Serap* untuk menghitung ketercapaian tujuan pembelajaran *Shiritori Games* didapatkan angka sebesar 87,65 untuk hasil kelas eksperimen dan 73,1 untuk kelas kontrol. Hal tersebut memiliki tingkat efektifitas yang baik sekali atau optimal (87,65%) dengan nilai rata-rata dari nilai post test yang diperoleh siswa, atau dapat dikatakan *Shiritori Games* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
4. Berdasarkan data angket juga diketahui bahwa pembelajar menyukai *Shiritori Games* sebagai salah satu cara untuk menghafal kosakata bahasa

Jepang. Hal tersebut didukung dengan data yang akurat dan berbagai macam pendapat atau jawaban dari semua pertanyaan yang disajikan. Pembelajar menganggap *Shiritori Games* merupakan teknik yang terbilang mudah, menyenangkan dan mampu membuat suasana belajar tidak bosan.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan temuan pada penelitian ini, saran yang dapat disampaikan antara lain sebagai berikut.

1. Guru dapat menerapkan pembelajaran menggunakan *Shiritori Games* sebagai alternatif pembelajaran bahasa Jepang khususnya kosakata karena telah teruji keefektifannya.
2. Hendaknya sedari awal, pembelajar diajarkan bahasa Jepang secara langsung agar terbiasa dengan penggunaan bahasa Jepang. Sehingga ketika pembelajar mempelajari hal baru mengenai bahasa Jepang, mereka tidak perlu merasa kaget dan kesulitan dengan apa yang akan mereka pelajari.
3. Cara ini bisa dikembangkan menjadi jauh lebih baik dan dapat lebih bermanfaat lagi. Selain dalam pembelajaran kosakata, *Shiritori Games* juga dapat menjadi salah satu alternatif ketika digabungkan dengan pelajaran yang lain. Bahkan memungkinkan memainkannya dengan menggunakan bahasa selain bahasa Jepang.
4. Penelitian ini dilakukan terhadap pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar. Maka disarankan untuk penelitian selanjutnya dilakukan pada

pembelajar dengan tingkat menengah atau mahir agar kosakata yang dimiliki tidak hilang dan lupa begitu saja. Selain menggunakan kosakata, pembelajar tingkat menengah dan tingkat mahir dapat menggunakan frase dalam permainan Shiritori Games. Sebagai contoh, *watashi no ue*, dilanjutkan dengan frase berawalan *ue*. Begitu seterusnya hingga ada seorang pemain yang kehilangan permainan atau tereliminasi. Untuk membuat permainan ini lebih menarik, pemain yang kalah akan mendapatkan hukuman, yaitu berupa melelangkan barang yang dimilikinya. Maka permainan akan membuat suasana menjadi lebih menyenangkan dan bervariasi.

