

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Setelah melakukan kegiatan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknik *Hidden Objects Game* bagi pembelajaran kosakata bahasa Jepang jenis *Meishi*, maka penulis mendapatkan beberapa kesimpulan serta rekomendasi berkaitan penelitian yang telah dilaksanakan.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian mengenai pengaruh penggunaan teknik *Hidden Objects Game* bagi pembelajaran kosakata bahasa Jepang jenis *Meishi*, penulis menyimpulkan bahwa :

1. Sebagian besar siswa yang menjadi sampel penelitian memiliki tingkat penguasaan bahasa Jepang yang rendah, khususnya dalam penguasaan kosakata jenis *meishi*. Hal ini karena guru lebih memfokuskan pembelajaran pada kata kerja (*doushi*) pada proses pembelajaran bahasa Jepang.
2. Nilai rata-rata hasil pre test adalah 60,33. Jika mengacu pada standar nilai UPI, maka kemampuan siswa sebelum pelaksanaan *treatment* masih tergolong kurang. Setelah pelaksanaan *treatment*, hasil *post-test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 95,93 yang

masuk ke dalam kategori baik sekali. Hal ini menunjukkan bahwa teknik pembelajaran *Hidden Objects Game* memiliki pengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang jenis meishi.

3. Penggunaan teknik pembelajaran *Hidden Objects Game* membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan dinamis. Seluruh siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa mencari sendiri arti kosakata yang mereka pelajari, sehingga kosakata tersebut lebih mudah diingat dan diterapkan. Selain itu, teknik pembelajaran *Hidden Objects Game* juga meningkatkan kemampuan kerja sama siswa.
4. Penggunaan teknik pembelajaran *Hidden Objects Game* dapat digunakan dengan berbagai media, mulai dari media yang sangat sederhana hingga media yang canggih. Dalam hal ini, proses penelitian menggunakan 2 jenis media, yaitu media benda asli dan gambar. Penggunaan media benda asli cocok untuk pembelajaran kosakata tingkat awal, sedangkan media gambar digunakan untuk pembelajaran kosakata dengan jumlah yang lebih banyak dan tingkat kerumitan yang lebih tinggi.
5. Penggunaan teknik *Hidden Objects Game* ini meningkatkan minat siswa untuk mempelajari bahasa Jepang. Hal Ini berdasarkan hasil angket yang menunjukkan sebagian besar (80%) responden menyatakan bahwa teknik pembelajaran *Hidden Objects Game* membuat pembelajaran bahasa Jepang lebih menarik dan 93,33% responden menyatakan bahwa teknik pembelajaran *Hidden Objects Game* meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran bahasa Jepang.

6. Kekurangan dari teknik *Hidden Objects Game* ini adalah dibutuhkan usaha lebih untuk mengendalikan kelas, karena adanya sistem rebutan dan juga benda yang disebar ke penjuru kelas sehingga sering terjadi kegaduhan antar siswa atau kelompok. Penggunaan media gambar untuk teknik ini juga memerlukan perhatian dalam hal ukuran dan dimensi gambar. Harus sesuai agar siswa dapat menemukan benda-benda yang disembunyikan.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian serta kesimpulan yang telah dipaparkan, penulis memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut :

1. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif teknik pembelajaran menggunakan permainan dalam pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Jepang.
2. Agar teknik pembelajaran *Hidden Objects Game* ini dapat diaplikasikan tidak hanya di kelas, namun juga secara mandiri oleh siswa, dan digunakan untuk berbagai macam materi pembelajaran.
3. Untuk penelitian selanjutnya, dapat diteliti apakah selain untuk pembelajaran kosakata jenis meishi, teknik *Hidden Objects Game* juga dapat digunakan untuk pembelajaran kosakata jenis lainnya. Juga dapat diteliti media manakah yang paling tepat untuk teknik pembelajaran *Hidden Objects Game*.

