

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

1. Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Sebelum Diberikan Permainan *Word Mapping*

Untuk mengetahui bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMP Labschool UPI Bandung sebelum diberikan *word mapping*, penulis mengambil data dari nilai *pretest* yang dilaksanakan pada tanggal 2 Mei 2014. Berdasarkan nilai yang telah diperoleh oleh setiap siswa, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kemampuan kosakata siswa SMP Labschool UPI Bandung pada kelas eksperimen adalah 7.570 dan pada kelas kontrol adalah 7.244 dimana menurut tabel penafsiran dapat dikategorikan cukup.

2. Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Setelah Diberikan Permainan *Word Mapping*

Setelah diberikan *treatment* berupa permainan *word mapping* dalam pembelajaran kosakata pada kelas eksperimen, penulis memberikan *posttest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil *posttest*, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata

kemampuan kosakata siswa SMP Labschool UPI Bandung pada kelas eksperimen adalah 9.111 dan pada kelas kontrol adalah 8.289 dimana menurut tabel penafsiran standar penilaian UPI, nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen dikategorikan baik sekali dan nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol dikategorikan baik.

3. Efektifitas Permainan *Word Mapping*

Untuk menentukan tingkat efektifitas pembelajaran, terlebih dahulu penulis mencari nilai gain yang dinormalisir (*normalized gain*) dari data *pretest* dan *posttest*, *normalized gain* yang diperoleh kelas eksperimen adalah 0.680 dan berdasarkan tabel Kriteria Efektifitas Pembelajaran, masuk dalam kategori kriteria efektifitas pembelajaran yang efektif, sedangkan rata-rata *normalized gain* yang diperoleh kelas kontrol adalah 0.390 dengan kriteria kurang efektif.

Berdasarkan interpretasi data tersebut, diambil kesimpulan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *word mapping* lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional.

4. Tanggapan Siswa Terhadap Permainan *Word Mapping*

Berdasarkan data angket yang diperoleh, dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar dari siswa yang diberi perlakuan berupa permainan *word mapping* berpendapat bahwa permainan *word mapping*

ini mempermudah dalam mengingat kosakata. Selain itu, siswa berpendapat bahwa permainan ini menarik.

Lebih dari setengah dari siswa menjawab bahwa permainan *word mapping* ini dapat meningkatkan kemampuan dan motivasi dalam mengingat kosakata. Selain itu, siswa juga semangat menghafal kosakata melalui permainan *word mapping*.

Alasan mengapa siswa ingin permainan *word mapping* ini tetap digunakan dalam pembelajaran kosakata karena dengan permainan *word mapping* ini, siswa merasa mengingat dan menghafal kosakata menjadi lebih mudah, pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan, dan bisa melatih kemampuan menulis kosakata bahasa Jepang dengan benar. Namun, ada kelemahan dari permainan ini, permainan ini belum bisa membuat semua siswa bisa menuliskan kosakata bahasa Jepang dengan tepat. Karena hanya 1 orang saja dari setiap kelompok yang bertugas menuliskan kosakata di lembar tabel *word mapping* yang disediakan.

Dari analisis data tes dan angket di atas, dapat dilihat bahwa permainan *word mapping* efektif membantu siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang dan membuat pembelajaran bahasa Jepang menjadi tidak membosankan.

B. Rekomendasi bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Kekurangan pada penelitian ini antara lain hanya bisa digunakan dalam mereview kosakata, tidak bisa menambah perbendaharaan kosakata siswa, media yang digunakan kurang menarik karena hanya menggunakan lembar kerja berupa tabel untuk menuliskan kosakata, dan tidak memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk meningkatkan kemampuan menulis kosakata bahasa Jepang. Berdasarkan hasil angket dan hasil tes, penelitian ini memang disimpulkan efektif. Namun, penulis sendiri merasa jika permainan ini dilakukan secara terus-menerus dalam pembelajaran kosakata, maka akan timbul kejenuhan. Berdasarkan kekurangan-kekurangan tersebut, penulis memberikan rujukan bagi penelitian selanjutnya, sebagai berikut:

1. Alangkah lebih baiknya apabila media dan teknik permainan ini lebih dikembangkan lagi oleh peneliti selanjutnya, seperti tata cara permainan yang lebih menarik lagi serta tidak membosankan.
2. Perlu dilakukan variasi dalam melaksanakan permainan ini.
3. Menggunakan permainan *word mapping* dalam pembelajaran huruf. Baik huruf hiragana, katakana, atau kanji. Permainan *word mapping* dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa menggunakan huruf kana. Tinggal diperhatikan kembali tata cara permainan ini, agar semua siswa memiliki kesempatan untuk belajar menulis kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan huruf kana. Cara

bermainnya yang sederhana namun menarik akan mendukung dalam kegiatan pembelajaran menulis kosakata bahasa Jepang.