

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, pengolahan dan analisis data, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum diberikan *treatment* tercemin dari nilai *mean pretest* sebesar 52,5 dengan nilai tertinggi 89 dan nilai terendah 21. Kemudian setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan permainan *trivial pursuit* sebagai sebuah media dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, nilai *mean posttest* yang didapatkan sebesar 89,68 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 56.
2. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, didapatkan nilai *t hitung* sebesar 13 dan nilai *t tabel* pada taraf signifikan 5% sebesar 2,05 dan taraf signifikan 1% sebesar 2,77. Berdasarkan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai *t hitung* > *t tabel* sehingga  $H_0$  diterima, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media permainan *trivial pursuit* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.
3. Tingkat keefektifan pembelajaran menggunakan permainan *trivial pursuit* diuji dengan rumus *gain ternormalisir* atau *normalized gain*. Hal tersebut tercemin dari nilai *mean* atau rata-rata *normalized gain* yang diperoleh sebesar 0,801074, hal ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan *trivial pursuit* **sangat efektif**.

4. Permainan *trivial pursuit* disambut baik oleh para siswa. Hal tersebut didasari oleh data angket yang diperoleh setelah melakukan *treatment*. Siswa merasa tertarik dengan permainan tersebut dan dapat membantu proses belajar mereka dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Permainan *trivial pursuit* juga memotivasi mereka untuk lebih belajar bahasa Jepang. Namun, siswa merasa jenuh ketika tidak mendapat giliran bermain dan tidak bervariasi dan terbatasnya kartu pertanyaan. Akan tetapi, terlepas dari kekurangan yang dimiliki oleh permainan *trivial pursuit*, penggunaan permainan tersebut sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

## **B. Saran**

Berdasarkan pembahasan pada penelitian ini, saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan sebuah permainan dalam pembelajaran bahasa merupakan hal yang harus dilakukan dalam pengajaran agar materi yang dipelajari dapat mudah diserap oleh siswa dan siswa merasa senang mempelajarinya. Namun, penggunaan permainan dalam pembelajaran harus memiliki persiapan yang matang. Kekurangan yang dirasa penulis selama penggunaan media permainan *trivial pursuit* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang adalah terbatasnya jumlah kartu dan permainan yang dibuat. Pada awalnya penulis berpikir, bahwa dalam satu kali *treatment* diajarkan 60 kosakata dalam 60 kartu dirasa cukup, namun pada kenyataan dilapangan siswa menikmati permainan tersebut sehingga meminta kartu pertanyaan dengan pertanyaan yang tidak sama. Maka dari itu, untuk penelitian selanjutnya diharapkan menambah jumlah kartu pertanyaan dan membuat pertanyaan yang lebih bervariasi.

**Atikah Rahma Wulandari, 2014**

*EFEKTIVITAS PERMAINAN TRIVIAL PURSUIT DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi dikarenakan terbatasnya kelas yang ada pada saat penulis melakukan penelitian. Maka dari itu, untuk peneliti selanjutnya, penulis mengharapkan menggunakan metode eksperimen murni agar data yang dihasilkan lebih jelas dengan adanya kelas kontrol sebagai pembanding. Permainan *trivial pursuit* juga dapat diterapkan untuk pembelajaran kanji. Namun sangat disarankan, jika menggunakan permainan ini dalam pembelajaran kanji, sampel penelitian haruslah memiliki tingkat yang lebih tinggi dari siswa SMA.
3. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.