

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data tes dan angket dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- a. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menguasai kosakata (nomina) dasar bahasa Jepang sangat rendah. Hal ini terbukti dari rata-rata nilai *pre-test* yang hanya sebesar 31,29. Hasil rata-rata nilai *pre-test* ini tidak memenuhi standar ketuntasan minimal yang berlaku di SMA Percontohan Laboratorium UPI, yaitu sebesar 80. Untuk meningkatkan penguasaan kosakata nomina dasar bahasa Jepang para siswa, penulis mencoba menggunakan media permainan *Babanuki* dalam penelitiannya. Setelah dilakukan *treatment* sebanyak 4 kali berupa permainan *Babanuki*, terdapat perbedaan yang cukup jauh antara rata-rata nilai *pre-test* dan rata-rata nilai *post-test*. Rata-rata nilai *pre-test* siswa sebesar 31,29 naik menjadi 86,56 pada *post-test*. Rata-rata nilai *post test* ini berhasil melampaui standar ketuntasan minimal yang berlaku di SMA Percontohan Laboratorium UPI, yaitu sebesar 80. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa media permainan *Babanuki* **efektif** untuk meningkatkan penguasaan kosakata (nomina) dasar bahasa Jepang.
- b. Untuk mengetahui efektivitas media permainan *Babanuki*, dilakukan uji hipotesis dengan membandingkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} . Data nilai yang diperoleh pada *pre-test* dan *post-test* diolah untuk mencari t_{hitung} .

Dari hasil perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 35,38. Karena sampel yang digunakan sebanyak 32 orang, maka derajat kebebasannya adalah 31. Pada taraf signifikansi 1% diperoleh t_{tabel} sebesar 2,74 dan pada taraf signifikansi 5% diperoleh t_{tabel} sebesar 2,04. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $35,38 > 2,74$ dan $35,38 > 2,04$ maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis kerja (H_k) pada penelitian ini, yaitu pembelajaran menggunakan media permainan *Babanuki* efektif dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata (nomina) tingkat dasar bahasa Jepang, **diterima**.

- c. Banyaknya jumlah kosakata yang harus dihafal dan dikuasai membuat siswa merasa pelajaran bahasa Jepang sangat sulit. Namun setelah pembelajaran bahasa Jepang menggunakan media permainan *Babanuki*, siswa menjadi lebih mudah menghafal dan menguasai kosakata dasar bahasa Jepang. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil analisis data angket. Berdasarkan analisis data angket, diperoleh hasil bahwa hampir seluruh siswa menyatakan bahwa permainan *Babanuki* menarik dan memberikan manfaat untuk meningkatkan penguasaan kosakata nomina dasar bahasa Jepang. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar karena cara belajar yang tidak membosankan. Dengan adanya 71,9% responden yang menyatakan bahwa media permainan *Babanuki* membantu mereka dalam menambah pembendaharaan kosakata dasar bahasa Jepang, dapat memberikan indikasi bahwa para responden merespon positif permainan *Babanuki* dalam pembelajaran kosakata nomina dasar bahasa Jepang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan *Babanuki* **efektif** dalam meningkatkan penguasaan kosakata nomina

dasar bahasa Jepang. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa media permainan *Babanuki* dalam pembelajaran kosakata dasar nomina bahasa Jepang ini masih memiliki kekurangan.

2. Rekomendasi

a. Untuk pengajar

Dalam sebuah pembelajaran, penggunaan media alternatif terkadang dibutuhkan. Namun seringkali pengajar terbentur soal biaya untuk membuat media alternatif yang menarik. Maka dari itu, media permainan *Babanuki* ini bisa menjadi salah satu pilihan jika pengajar membutuhkan alternatif media pembelajaran. Karena media permainan ini tidak memerlukan banyak biaya namun tetap menarik.

b. Untuk siswa

Setelah mencoba menggunakan permainan *Babanuki* sebagai media pembelajaran kosakata (nomina) dasar bahasa Jepang, diharapkan para siswa bisa semakin termotifasi untuk giat dalam belajar bahasa Jepang. Siswa juga bisa menerapkan permainan *Babanuki* ini pada materi pelajaran bahasa Jepang yang lainnya, atau bahkan pelajaran lain seperti bahasa Inggris, Sejarah, Geografi, dan sebagainya.

c. Untuk penelitian selanjutnya

Media permainan *Babanuki* telah dinyatakan efektif untuk pembelajaran kosakata (nomina) dasar bahasa Jepang. Untuk penelitian selanjutnya media permainan ini bisa juga digunakan dalam pembelajaran kanji baik tingkat dasar, menengah, atau ahli.

Tentusaja sampel yang digunakan pun harus sampel dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi, misalnya pada mahasiswa jurusan bahasa Jepang atau sastra Jepang.