

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data, analisis, dan pembahasan, sebagaimana telah diuraikan di atas, Maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang sesudah diberikan permainan *purple pairs* yang dapat dilihat dari *mean post-test* kelas eksperimen berbeda signifikan terhadap *mean pre-test* nya. *Mean* kelas eksperimen ketika sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) sebesar 45,03 dan ketika sudah diberikan perlakuan meningkat menjadi 88,111.
2. Media permainan *purple pairs* dapat dikatakan efektif sebagai salah satu terobosan baru dalam membantu pembelajaran bahasa Jepang. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan statistik dengan *mean* kelas eksperimen sebesar 88,11 sedangkan kelas kontrol sebesar 75,22. Setelah diujikan dengan rumus *analisis gain teranomalisasi* untuk menghitung ketercapaian tujuan pembelajaran dengan media permainan *purplepairs* didapat angka sebesar 0,78 dengan kriteria “sangat efektif” . Sedangkan pada rata-rata kelas kontrol diperoleh nilai sebesar 0,49 dengan kriteria “efektif”
3. Berdasarkan data angket juga diketahui bahwa pembelajar senang terhadap media permainan *purple pairs* 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 angket yang diajukan. Pembelajar menyatakan bahwa penggunaan media permainan *purple pairs* media yang menyenangkan, dan mampu menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan.

B.Rekomendasi

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

1. Pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan *purple pairs* memungkinkan kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan lebih menarik dan menyenangkan. Dalam kegiatan tersebut siswa diajak menghafal kosakata sambil bermain, karena pengulangan kosakata selama bermain *purple pairs*, maka tanpa

sadar siswa telah menghafalkannya. Karena hal tersebut penulis menyarankan kepada para pengajar untuk menggunakan media permainan *purble pairs* sebagai salah satu media alternatif media pembelajaran kosakata bahasa Jepang dalam upaya peningkatan kemampuan, hasil belajar dan prestasi siswa.

2. Bagi peneliti selanjutnya, media permainan *purble pairs* tidak hanya dapat diuji cobakan dalam penelitian mengenai pembelajaran kosakata saja. Tetapi juga dapat diuji cobakan dalam pembelajaran bahasa Jepang yang lainnya. Seperti pembelajaran hiragana, katakana, maupun kanji. Selain itu penelitian ini dilakukan terhadap pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar. Maka direkomendasikan untuk penelitian selanjutnya dilakukan pada pembelajar tingkat menengah atau mahir. Terakhir, penelitian ini juga dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.