

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum diberikan permainan *Sugoroku*

Untuk mengetahui bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa siswi SMA Negeri SMAN 8 Bandung sebelum diberikan permainan *Sugoroku*, penulis mengambil data dari nilai semester 1 tahun ajaran 2012/2013. Berdasarkan nilai yang telah ada tersebut, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kemampuan kosakata siswa SMA Negeri 8 Bandung pada kelas eksperimen adalah 7.587 dan pada kelas kontrol adalah 7.473 dimana menurut tabel penafsiran dapat dikategorikan cukup.

2. Penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa setelah diberikan permainan *Sugoroku*

Setelah diberikan *treatment* berupa permainan *Sugoroku* 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 SMA Negeri 8 Bandung pada kelas eksperimen adalah 9.033 dan pada kelas kontrol adalah 8.407 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. Efektivitas permainan *Sugoroku*

Untuk menentukan tingkat efektivitas pembelajaran, terlebih dahulu penulis mencari nilai gain yang dinormalisir (*normalized gain*) dari data *pretest* dan *posttest*. *Normalized gain* yang diperoleh kelompok eksperimen yaitu 0.651 dan berdasarkan tabel Kriteria Efektivitas Pembelajaran, masuk dalam kategori kriteria efektivitas pembelajaran yang efektif, sedangkan rata-rata *normalized gain* yang diperoleh kelompok kontrol yaitu 0.398 dengan kriteria kurang efektif.

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

4. Tanggapan siswa terhadap permainan *Sugoroku*

Berdasarkan data angket yang diperoleh, dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar dari siswa yang diberi perlakuan permainan *Sugoroku* ini berpendapat bahwa permainan *Sugoroku* ini dapat membantu dan mempermudah dalam mengingat kosakata. Selain itu menurut siswa, permainan *Sugoroku* ini juga dapat menambah pembendaharaan kosakata dan tampilannya pun menarik.

Lebih dari setengah dari siswa menjawab permainan *Sugoroku* ini dapat meningkatkan kemampuan dan motivasi dalam mengingat kosakata.

Selain itu, siswa juga semangat menghafal kosakata melalui permainan *Sugoroku*. Gambar dan kosakatanya jelas dan permainannya pun menarik. Hampir tidak ada siswa yang berpendapat bahwa permainan ini menyita waktu (3%).

Alasan mengapa siswa ingin permainan *Sugoroku* ini dilanjutkan karena dengan menggunakan permainan *Sugoroku* ini, siswa merasa menghafal kosakata menjadi mudah, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, kosakata menjadi lebih mudah diingat, membantu menghafal kosakata dengan cepat, pembelajaran menjadi tidak membosankan, dan menambah semangat belajar siswa. Namun, terdapat beberapa kelemahan dari permainan ini, yaitu permainan ini memakan waktu, mudah rapuh dan hancur, terdapat beberapa gambar yang kurang jelas, dan sebagian siswa menjadi lebih fokus ke permainan daripada menghafal kosakatanya.

Dari analisis data tes dan angket yang telah dilakukan oleh penulis, dapat dilihat bahwa permainan *Sugoroku* efektif membantu siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang dan membuat pembelajaran bahasa Jepang menjadi tidak membosankan karena permainan dan tampilannya yang menarik.

B. Saran Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Kekurangan pada penelitian ini antara lain waktu belajar menjadi kurang efisien, bahan yang digunakan untuk membuat media ini rapuh dan mudah hancur karena terbuat dari kertas, dan ada beberapa gambar pada permainan ini yang kurang jelas sehingga sulit dimengerti oleh murid. Oleh karena itu, diharapkan kegiatan penelitian ini dapat diperbaiki kekurangannya seperti memanfaatkan waktu belajar dengan lebih efisien lagi, membuat medianya dengan bahan yang lebih kokoh dan tidak mudah rusak, dan gambar pada medianya pun lebih diperjelas dan dibuat lebih menarik dari segi gambar maupun warnanya. Alangkah lebih baiknya apabila media ini lebih dikembangkan lagi oleh peneliti selanjutnya, seperti tata cara permainan yang lebih menarik lagi serta tidak membosankan.

Penulis juga menyarankan kepada peneliti berikutnya untuk menggunakan permainan *Sugoroku* dalam pembelajaran huruf, seperti huruf hiragana, katakana dan kanji. Permainan *Sugoroku* akan cocok untuk pembelajaran huruf karena huruf lebih sederhana daripada kosakata. Selain itu, karena permainan ini dapat diulang-ulang sampai beberapa putaran, maka huruf akan mudah diingat karena huruf lebih sederhana dan lebih mudah dihafal daripada kosakata. Cara bermainnya yang sederhana namun tampilan yang menarik juga akan mendukung dalam kegiatan pembelajaran kosakata menggunakan permainan *Sugoroku*.