

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Dari hasil analisis dan interpretasi hasil penelitian maka didapat kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Baleendah pada kelas X MIA 1 dan 2, sebelum diterapkannya *treatment* atau perlakuan pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jepang menggunakan permainan jigsaw puzzle diperoleh hasil nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebesar 69 dan kelas kontrol sebesar 66. Dilihat dari hasil nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Lalu berdasarkan perhitungan data statistik untuk nilai t_{hitung} sebesar 0,819 dan untuk db 22 adalah 2,07 taraf signifikansi 5% dan 2,82 untuk taraf signifikansi 1%. Karena t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} maka H_0 (Hipotesis Kerja) ditolak yang artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diterapkannya perlakuan atau *treatment* menggunakan media permainan jigsaw puzzle.
2. Setelah dilakukannya *treatment* atau perlakuan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan jigsaw puzzle untuk kelas eksperimen yaitu kelas X MIA 1, diperoleh hasil *post-test* dengan nilai rata-rata 98. Sedangkan untuk kelas kontrol yaitu kelas X MIA 2 yang tanpa menggunakan media permainan jigsaw puzzle melainkan menggunakan metode konvensional yaitu ceramah memperoleh nilai rata-rata 83. Dilihat dari nilai rata-rata *post-test*, pada kelas eksperimen terlihat perubahan yang signifikan yaitu peningkatan nilai 29 poin.

3. Berdasarkan nilai rata-rata *post-test*, kelas eksperimen lebih unggul karena nilai rata-rata lebih besar. dan berdasarkan perhitungan data statistik diperoleh nilai t_{hitung} 5,47 yang kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} db 22 adalah 2,07 taraf signifikansi 5% dan 2,82 untuk taraf signifikansi 1%. Karena t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} maka H_k (Hipotesis Kerja) diterima, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah diterapkannya perlakuan atau *treatment* menggunakan media permainan jigsaw puzzle. Sehingga hal ini membuktikan bahwa media permainan jigsaw puzzle efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.
4. Berdasarkan dari hasil angket yang diberikan kepada siswa, dapat disimpulkan bahwa media permainan jigsaw puzzle membantu siswa dalam menguasai dan menghafal kosakata dengan lebih baik lagi, karena dengan cara yang menarik dan menyenangkan, selain itu cara permainan yang mudah dimengerti dan dilakukana, olehh karena itu tidak memerlukan waktu yang lama, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan jigsaw puzzle efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

B. Implikasi

Dari penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa implikasi yang berkaitan dengan media permainan jigsaw puzzle dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang tersebut, yaitu sebagai berikut :

1. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat diketahui bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol setelah diterapkannya media permainan jigsaw puzzle. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai hasil *post-test* kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Dengan demikian,

adanya implikasi terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

2. Berdasarkan hasil analisis data angket, sebagian besar siswa pada kelas eksperimen berpendapat bahwa dengan diterapkannya media permainan jigsaw puzzle dalam pembelajaran kosakata memberi dampak positif. Hal tersebut menunjukkan terdapat implikasi bahwa Siswa menjadi lebih mudah dalam menguasai kosakata bahasa Jepang.

C. Rekomendasi

Setelah melakukan penelitian tentang media permainan jigsaw puzzle dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Baleendah, maka penulis memberikan rekomendasi sebagai berikut :

1. Dengan adanya media permainan *jigsaw puzzle* ini diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Jepang, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam mempelajari Bahasa Jepang.
2. Dari hasil penelitian ini diharapkan media permainan *jigsaw puzzle* dapat menjadi referensi dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Selain untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang, media permainan jigsaw puzzle ini bisa digunakan untuk pembelajaran bahasa Jepang lainnya, seperti meningkatkan kemampuan tata bahasa, pembelajaran kanji dan lainnya.
3. Saat ini banyak metode atau media yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jepang. Salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai referensi adalah media permainan jigsaw puzzle. Selain itu diharapkan media permainan jigsaw puzzle dapat lebih ditelaah, dikembangkan, dan dimodifikasi lebih baik lagi seperti dalam segi tampilan papan puzzle, gambar kepingan puzzle dan sebagainya.

