

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data, analisis, dan pembahasan, sebagaimana yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Tingkat kemampuan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang sesudah diberikan *Treatment* menggunakan media permainan Karuta yang dapat dilihat dari mean post-test kelas eksperimen berbeda signifikan terhadap mean pre-test nya. Mean kelas eksperimen ketika sebelum diberikan *Treatment* sebesar 41,5, dan sesudah diberikan *Treatment* mean kelas eksperimen meningkat menjadi 89,75.
2. Media permainan Karuta dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang teruji sangat efektif sebagai salah satu media baru dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan statistik dengan perolehan nilai mean kelas eksperimen yaitu sebesar 89,75, sedangkan kelas kontrol 81,75. Setelah diujikan dengan rumus analisis *normalized gain* untuk menghitung ketercapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan media permainan Karuta diperoleh angka 0,82 dengan kriteria “sangat efektif”, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh angka sebesar 0,69 dengan kriteria “efektif”.
3. Berdasarkan hasil pengolahan data angket diketahui 90% siswa merasa bahwa permainan Karuta membantu dalam mengingat kosakata bahasa Jepang karena membuat siswa lebih berkonsentrasi, dan 65% siswa menyatakan menyenangkan sekali saat belajar menggunakan permainan Karuta, hal ini membuktikan efektivitas permainan Karuta dalam membantu meningkatkan kemampuan mengingat pada saat pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Selain itu permainan Karuta

membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan meningkatkan daya konsentrasi.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, terdapat beberapa implikasi sebagai berikut :

1. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pembelajar bahasa Jepang yang kesulitan dalam menghafal atau mengingat kosakata bahasa Jepang tingkat dasar karena permainan Karuta dapat dijadikan media alternatif bagi pembelajar untuk pembelajaran kosakata.
2. Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam mengingat kosakata permainan ini juga dapat menciptakan suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan kompetitif. Diharapkan siswa lebih termotivasi belajar bahasa Jepang dari berbagai sumber dan media secara mandiri.
3. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi media alternatif bagi pengajar untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang upaya meningkatkan kemampuan dan prestasi siswa di kelas.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan, rekomendasi yang dapat disampaikan untuk penelitian selanjutnya antara lain sebagai berikut :

1. Untuk penelitian selanjutnya, permainan Karuta tidak hanya dapat diuji cobakan dalam pembelajaran kosakata, tetapi juga dapat diuji cobakan dalam pembelajaran bahasa Jepang lainnya, seperti pembelajaran huruf Hiragana dan Katakana. Design kartunya pun dapat dimodifikasi agar terlihat lebih menarik untuk pembelajaran.
2. Dalam penelitian ini, tidak ada pengambilan video saat observasi dalam proses pengambilan data, diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat melakukan observasi video agar hasil data lebih kuat pembuktiannya.

3. Memperbanyak referensi buku-buku mengenai permainan yang dapat dijadikan media pembelajaran khususnya kosakata bahasa Jepang dan diharapkan penelitian dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.