

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dalam bab ini, penulis memberikan kesimpulan dan rekomendasi yang berkaitan dengan permasalahan yang penulis teliti. Kesimpulan diperoleh dari hasil analisis dan penafsiran data yang telah ada. Sedangkan, rekomendasi diberikan sebagai bahan pertimbangan agar dapat membantu terlaksananya kegiatan pengajaran dengan baik.

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang disusun sebelumnya, penulis menyimpulkan tiga hal sebagai berikut:

1. Sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan *gagarudaan*, nilai *mean* yang diperoleh pada saat *pretest* adalah 4,95 dan pada saat *post test* 7,54 sehingga didapatkan *gain* dari *pretest* dan *pos test* sebesar 2,59. Bisa dilihat bahwa terjadi perbedaan yang signifikan, karena telah memperoleh perlakuan berupa pembelajaran kosakata dengan menggunakan permainan tradisional *gagarudaan*. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan memberikan pengaruh yang berarti terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang, yang diwakili oleh 20 orang dalam pembelajaran kosakata.
2. Permasalahan efektif atau tidaknya suatu penerapan teknik pembelajaran dapat dilihat berdasarkan hasil belajar yang diperoleh setelah mendapatkan

perlakuan serta dari hasil penelusuran pendapat dan kesan yang dirasakan oleh siswa yang memperoleh perlakuan tersebut. Jika dilihat berdasarkan hasil penghitungan untuk menguji hipotesis,  $t$  hitung yang diperoleh yaitu sebesar 15,23 menunjukkan angka yang lebih besar dibandingkan nilai  $t$  tabel ( $db = 19$ ) baik pada taraf signifikan 1% yaitu 2,86 maupun pada taraf signifikan 5% yaitu 2,09. Dengan demikian, nilai  $t_{hitung}$  ini lebih besar daripada nilai  $t_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak karena terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran kosakata sebelum dan sesudah menggunakan permainan tradisional *gagarudaan*. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis kerja ( $H_k$ ) yang diajukan oleh penulis diterima.

3. Berdasarkan hasil analisis data angket, dapat diketahui bahwa seluruh responden memberikan kesan dan tanggapan yang positif terhadap penerapan permainan tradisional *gagarudaan* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Teknik ini dinilai baik karena memudahkan dalam mengingat arti kata benda bahasa Jepang, serta dapat meningkatkan motivasi dalam mempelajari bahasa Jepang, sehingga permainan tradisional *gagarudaan* cocok digunakan untuk pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar karena efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

## 5.2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka penulis merekomendasikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Guru (dosen, dan tenaga pengajar lainnya) sudah seharusnya menggunakan metode, model, strategi ataupun teknik pembelajaran yang lebih variatif sehingga dapat menarik minat pembelajar terhadap apa yang sedang mereka pelajari. Penerapan teknik belajar yang tepat dan variatif pun dapat membantu pengajar dalam memaksimalkan efisiensi pembelajaran. Guru juga dapat menerapkan pembelajaran menggunakan permainan tradisional *gagarudaan* ini sebagai alternatif pembelajaran kosakata bahasa Jepang karena telah teruji keefektifannya.
2. Jika akan melanjutkan penelitian ini, ikut sertakan kosakata kosakata yang bersuku kata awal yang memakai *dakuon* dan *handakuon*.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan penelitian selanjutnya jika masih terdapat kekurangan atau muncul masalah baru. Karena materi yang diambil pada penelitian ini hanya terbatas pada kosakata tingkat dasar (tingkat SMA), peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mengembangkan penelitian baru dengan materi kosakata untuk tingkat yang lebih tinggi sehingga semakin banyak kosakata yang didapat, sehingga aspek kecakapan berbahasa Jepang khususnya penguasaan kosakata bahasa Jepang dapat diteliti dan memberikan manfaat yang lebih baik lagi.