

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dalam bab ini, penulis akan menyimpulkan beberapa poin penting berkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan, yaitu sebagai berikut :

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian kemudian dilakukan analisis berdasarkan penghitungan statistik, dinyatakan bahwa penggunaan teknik permainan *papan monopoli* dapat meningkatkan penguasaan kosakata nomina bahasa Jepang siswa kelas XI SMAN 1 Pangalengan. Hal ini dapat dikemukakan dalam beberapa kesimpulan berikut ini :

1. Sebelum *treatment* permainan *Papan Monopoli* diberikan, diperoleh data nilai rata-rata *pre-test* dalam penguasaan materi siswa berkenaan dengan tingkat penguasaan kosakata nomina bahasa Jepang sebesar 67,5.
2. Setelah *treatment* permainan *Papan Monopoli* diberikan sebagai media kegiatan belajar kosakata siswa mengalami peningkatan menjadi 97,25. Selisih nilai *pre-test* dan *post-test* adalah sebesar 29,75 poin. Berdasarkan hasil perhitungan dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$ , yaitu  $11,01 > 2,09$  untuk 5%, dan  $11,01 > 2,86$  pada 1%. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan penulis diterima. Sehingga kemampuan mengingat kosakata nomina siswa mengalami peningkatan setelah diberikan teknik permainan *papan monopoli* dalam kegiatan belajar kosakata bahasa Jepang.
3. Terdapat perubahan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* setelah diberikan perlakuan, dengan menggunakan permainan *Papan Monopoli* pada penguasaan kosakata nomina dalam pembelajaran bahasa Jepang.

4. Berdasarkan hasil analisis data angket yang diperoleh, seluruh responden memberikan kesan dan tanggapan yang positif terhadap permainan ini. Teknik ini dinilai baik karena memudahkan dalam mengingat kosakata bahasa Jepang, serta meningkatkan motivasi dalam mempelajari bahasa Jepang. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan *Papan Monopoli* dapat meningkatkan penguasaan kosakata. Dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa pengajaran mengingat kosakata nomina bahasa Jepang, dengan menggunakan permainan *Papan Monopoli*, lebih dapat meningkatkan daya ingat kosakata nomina bahasa Jepang siswa.

## 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, penggunaan permainan *Papan Monopoli* dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang terbukti dapat memberikan perbedaan hasil yang signifikan dan mampu membuat pembelajaran kosakata lebih menarik. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (quasi eksperimen) dikarenakan keterbatasan kelas dan waktu yang diberikan pada saat penulis melakukan eksperimen. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dapat dengan cepat mengingat kosakata beserta artinya dengan menggunakan teknik permainan *papan monopoli*. Diharapkan siswa dapat menggunakan permainan ini baik di kelas atau pun dilakukan di luar kelas untuk menambah perbendaharaan kosakata mereka. Untuk penelitian selanjutnya dengan kajian yang sama agar melakukan *treatment* secara lebih intensif dengan mengambil sampel dan materi ajar yang lebih banyak sehingga hasil yang diperoleh dapat lebih maksimal. Serta penulis berharap pada peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan kajian yang sama agar melakukan dengan metode penelitian lain, misalnya dengan menggunakan metode eksperimen murni, dengan adanya kelas kontrol sebagai kelas pembanding agar lebih jelas terlihat hasil dari pembelajaran yang menggunakan *Papan Monopoli* dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan permainan

(konvensional). Serta untuk selanjutnya permainan ini diharapkan dapat pula diterapkan dengan jenis kosakata lain seperti, kata sifat, kata kata kerja, dll. Serta diharapkan dapat diterapkan dalam pembelajaran lainnya, seperti berbicara (kaiwa), menulis (sakubun), membaca (dokkai) sehingga kemampuan berbahasa Jepang pembelajar dapat lebih meningkat.

