

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, peneliti akan membahas mengenai kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil analisis data selama melakukan penelitian. Selain itu, peneliti akan menyampaikan saran yang diharapkan dapat memberi manfaat bagi siswa, pengajar serta peneliti selanjutnya.

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian mengenai efektivitas media permainan *Dice Word* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang terhadap siswa kelas XI SMK PGRI Lembang tahun ajaran 2012/2013 dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan nilai yang signifikansi antara penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah mendapatkan treatment dengan menggunakan media permainan *Dice Word* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa pada saat pre-test sebesar 4,21 sedangkan nilai rata-rata post-test siswa sesudah mendapatkan treatment sebesar 7,26. Adapun perolehan selisih dari rata-rata nilai post-test dan pre-test sebesar 3,05. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sesudah mendapatkan treatment.
2. Penggunaan media permainan *Dice Word* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, hal ini diketahui setelah melakukan analisis data perhitungan koefisien signifikansi antara nilai rata-rata pre-test dan post-test

dengan hasil perhitungan t_{hitung} sebesar 12,40. Kemudian, nilai tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} . Adapun derajat kebebasan (db) dalam penelitian ini adalah 19 dengan taraf signifikansi 1 % adalah 2,86. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($t_{hitung} 12,40 > t_{tabel} 2,86$).

3. Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap media permainan *Dice Word* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dapat dilihat dari data hasil angket yang menunjukkan bahwa hampir setengah responden sebesar 40% menyatakan “sangat setuju” dan hampir seluruh responden sebesar 60% menyatakan “setuju” jika penggunaan media permainan *Dice Word* dalam pembelajaran bahasa Jepang itu menarik. Sedangkan responden yang menyatakan “tidak setuju” dan “sangat tidak setuju” sebesar 0%. Selain itu, dari angket tersebut dapat diketahui bahwa hampir setengah responden sebanyak 45% menjawab “sangat setuju” dan lebih dari setengah responden sebanyak 55% menjawab “setuju” jika penggunaan media permainan *Dice Word* dapat membantu menambah kosakata dalam pembelajaran bahasa Jepang. Dengan demikian, media permainan *Dice Word* dapat menjadi salah satu media alternatif dalam pembelajaran kosakata.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas, peneliti akan menyampaikan beberapa saran dalam penggunaan media permainan *Dice Word* yang diharapkan dapat memberi manfaat bagi :

1. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan keterampilan berbahasa terutama dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang diharapkan siswa dapat mengikuti kegiatan belajar dengan baik dari berbagai media, teknik, metode pembelajaran lain sehingga dapat merangsang siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran di kelas, hal ini bertujuan agar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Bagi Pengajar

Pengajar diharapkan dapat lebih kreatif dalam mengembangkan berbagai media, teknik maupun metode lain dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, sehingga dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih antusias dalam mempelajari bahasa Jepang. Dalam hal ini, penggunaan media permainan *Dice Word* dapat menjadi variasi selingan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti mengharapkan agar penelitian mengenai media permainan *Dice Word* dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya di masa yang akan datang sehingga dapat membuat permainan *Dice Word* lebih mudah dan menarik atau peneliti dapat meneliti berbagai media lainnya sehingga media pembelajaran dapat lebih berkembang.