

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 yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa penggunaan permainan *taboo* dapat meningkatkan penguasaan kosakata nomina bahasa Jepang siswa kelas X dan XI yang tergabung dalam *Japanese Club* SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung. Hal ini dapat dinyatakan dalam beberapa kesimpulan berikut ini:

1. Hasil analisis data tes, yaitu data *pre-test* dan *post-test*. Dapat diketahui bahwa siswa mampu mengerjakan soal *post-test* dengan hasil yang lebih baik daripada hasil *pre-test*. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa pada saat *pre-test* sebesar 49,83 dan setelah melakukan pembelajaran kosakata dengan menggunakan permainan *Taboo*, nilai rata-rata *post-test* siswa 86,83.
2. Hasil analisis data tes, diperoleh nilai t hitung 17,61. Adapun nilai t tabel dengan taraf signifikans 1% ($\alpha = 0,01$) untuk 15 responden dan derajat kebebasan (db) = 14 adalah 2,98. Karena t hitung lebih besar dari t tabel ($17,61 > 2,98$) maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang

signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Berarti permainan *Taboo* memberikan pengaruh terhadap kemampuan penguasaan kosakata nomina bahasa Jepang siswa.

3. Berdasarkan hasil penolahan data angket dan hasil observasi didapat informasi bahwa permainan *Taboo* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan permainan *Taboo*, yaitu dapat membantu meningkatkan jumlah penguasaan kosakata nomina bahasa Jepang siswa. Permainan *Taboo* juga membuat pembelajaran kosakata nomina menjadi lebih menarik dan mudah diingat. Cara permainan *Taboo* pun mudah dimengerti. Adapun kekurangan permainan *Taboo* adalah kata-kata *Taboo* yang telah dipilih belum tentu tepat, kata *Taboo* yang telah dipilih tersebut bisa mempermudah siswa atau sebaliknya mempersulit siswa dalam memberikan petunjuk pada rekan satu tim-nya.

5.2 Saran

1. Bagi Pengajar

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *Taboo* efektif dalam pembelajaran kosakata. Sehingga permainan ini diharapkan dapat dijadikan satu alternatif pembelajaran. Mengingat pentingnya keberadaan sebuah inovasi dalam pembelajaran, agar siswa tidak merasa jenuh dan kreativitas guru tetap terasah. Permainan dapat menarik minat dan

memotivasi siswa agar lebih tertarik untuk belajar sehingga dapat tercipta sebuah pembelajaran yang lebih baik dan dengan hasil yang maksimal.

2. Bagi Siswa

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dapat cepat mengingat kosakata baru dengan menggunakan permainan *Taboo*. Pada saat bermain siswa bekerja sama dengan teman-temannya. Diharapkan siswa dapat menggunakan permainan *Taboo* untuk pembelajaran baik di kelas atau pun dilakukan di luar kelas untuk menambah perbendaharaan kosakata mereka.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini merupakan awal penggunaan permainan *Taboo* dalam pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Tetapi, permainan *taboo* tidak hanya dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang saja. Dengan adanya penelitian ini, penulis mengharapkan agar para peneliti selanjutnya dapat terus mengembangkan penelitian mengenai penerapan permainan *Taboo* dan bisa lebih baik dalam menerapkan permainan ini disertai dengan ide-ide yang lebih kreatif dalam cakupan bidang yang berbeda dengan penelitian ini seperti, penggunaan permainan *Taboo* untuk pembelajaran *Nihonjijo*, karena dalam *Nihonjijo* terdapat istilah-istilah yang berkaitan dengan bahasa dan kebudayaan Jepang.