

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini, penulis memberikan kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan permasalahan yang penulis teliti. Kesimpulan diperoleh dari hasil analisis dan penafsiran data yang telah ada. Sedangkan, saran-saran diberikan sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan hal-hal yang ada kaitannya dengan tema penelitian selanjutnya, sehingga dapat membantu terlaksananya kegiatan pengajaran yang lebih baik.

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah penulis melakukan eksperimen melalui penerapan teknik meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang melalui media permainan *kartu kwartet* di kelas XII IPS SMA Negeri 1 Margahayu pada tanggal 14 Juli 2010 sampai 28 Juli 2010. Selama waktu tersebut telah dilakukan pretes, perlakuan, postes, dan memberikan angket. Setiap data-data yang terhimpun telah dianalisis sesuai prosedur yang telah dijelaskan dalam bab-bab sebelumnya, maka sebagai jawaban dari masalah yang diangkat dan hasil penelitian penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Pada kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan metode penerjemahan, kemampuan siswa hanya sedikit mengalami kemajuan dalam kemampuan kosakata yang ditunjukkan oleh nilai. Hal tersebut telah terbukti dari hasil tingkat keefektifan dengan Normalized Gain sebesar 0,6435, yang hanya sebatas efektif.

- b. Pada kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan teknik mengingat kosakata melalui media permainan *kartu kwartet*, kemampuan siswa mengalami kenaikan nilai yang tinggi. Hal tersebut cukup membuktikan bahwa siswa mengalami kemajuan dalam hal kemampuan kosakata. Serta terbukti juga dengan hasil tingkat keefektifan dengan Normalized Gain sebesar 0,828 yang berarti sangat efektif.
- c. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, sebelum pembelajaran diberikan, diperoleh data nilai rata-rata pretes kelas kontrol sebesar 4,45 dan kelas eksperimen sebesar 2,825. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa hasil pretes kedua kelas termasuk ke dalam kategori sangat rendah. Perhitungan tersebut diperkuat dengan hasil perhitungan komparatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh  $t$  hitung sebesar -5,08 sedangkan  $t$  tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,02 dan pada taraf signifikansi 1% sebesar 2,71. Dengan demikian tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretes kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberikan pembelajaran dengan media permainan *kartu kwartet*. Setelah diberikan pembelajaran pada kedua kelas tersebut, nilai rata-ratanya meningkat. Kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan metode penerjemahan, memperoleh nilai rata-rata postes sebesar 7,95. Sedangkan untuk kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media permainan *kartu kwartet*, memperoleh nilai rata-rata postes sebesar 9,1. Dari keterangan tersebut dapat dilihat perbedaan yang signifikan antara hasil postes kedua kelas. Perhitungan tersebut diperkuat dengan

hasil perhitungan komparatif antara kedua kelas, diperoleh  $t$  hitung sebesar 3,19 sedangkan  $t$  tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,02 dan pada taraf signifikansi 1% sebesar 2,71. Dengan demikian sangat jelas terlihat adanya perbedaan yang sangat signifikan antara hasil postes kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan pembelajaran dengan media permainan *kartu kwartet*. Hal tersebut membuktikan hipotesis yang penulis ajukan yaitu terdapat hubungan positif yang signifikan pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan *kartu kwartet*.

d. Berdasarkan perolehan data angket untuk mengetahui respon siswa diketahui bahwa sebagian besar siswa menyukai pembelajaran bahasa Jepang melalui media dan merasa memerlukan media dalam pembelajaran bahasa Jepang baik untuk memotivasi ataupun untuk menguasai bahasa Jepang. Walaupun hanya lebih dari setengah jumlah siswa yang menganggap bahwa materi kosakata adalah materi yang sulit, tapi dapat dilihat dari hasil nilai siswa cukup menguasai kosakata yang telah diajarkan. Sebagian besar dari siswa merasa cocok dengan bentuk permainan yang diberikan, sehingga lebih dari setengah jumlah siswa tersebut menginginkan ada cara pengajaran baru. Seluruh siswa berpendapat bahwa latihan dengan menggunakan permainan yang diberikan dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya pembelajaran kosakata sangat membantu dan siswa menganggap pembelajaran dengan media permainan lebih menarik dibandingkan dengan teknik penerjemahan.

Dari penafsiran di atas dapat dinyatakan bahwa kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan teknik penguatan mengingat melalui media permainan *kartu kwartet*, menunjukkan perbedaan yang signifikan. Sehingga teruji bahwa teknik penguatan mengingat melalui media permainan *kartu kwartet* efektif digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan media permainan *kartu kwartet* juga dapat membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Kendala yang dirasa dalam penelitian ini adalah saat pembelajaran, alokasi waktu yang dianggap kurang karena permainan yang mengasyikan membuat pengajar dan siswa tidak sadar akan alokasi waktu yang tersedia dan pembuatan media yang cukup membutuhkan banyak bahan untuk membuat kartunya.

## 5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan penelitian, untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi siswa, agar kemampuan kosakatanya terus meningkat, diharapkan keefektifan teknik kemampuan melalui media permainan *kartu kwartet* terhadap kemampuan kosakata bahasa Jepang senantiasa diterapkan Selain itu penggunaan teknik kemampuan melalui media permainan *kartu kwrtet* secara

teratur baik secara lisan maupun tertulis, membuat siswa selalu bisa mengingat kosakata tersebut.

2. Bagi pengajar, keefektifan teknik kemampuan kosakata melalui media permainan *kartu kwartet* yang telah diujicobakan, menjadikan permainan ini sebagai alternatif metode pengajaran. Sehingga, dalam pengajaran di kelas diharapkan dapat mencoba menggunakan teknik kemampuan melalui media permainan *kartu kartet* untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, pengajaran kosakata tidak hanya dilakukan dengan metode penerjemahan ataupun permainan *kartu kwartet* saja. Tetapi masih banyak teknik baru lainnya yang bisa diterapkan. Sehingga, diharapkan dapat mengembangkan ide-ide kreatifnya untuk pengajaran kosakata selanjutnya. Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya dengan menggunakan metode permainan lainnya yang terus dikembangkan dan perbaikan dapat pembuatan permainan yang lebih baik dan lebih bermanfaat.
4. Selain itu, permainan *kartu kwaret* tidak hanya bisa digunakan dalam pembelajaran kosakata saja, pembelajaran yang lainnya pun dapat dilakukan dengan menggunakan permainan ini. Contohnya, penggunaan kartu kwaret pada pembelajaran huruf hiragana, katakana, dan kanji.