

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

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

1. Sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan media PAS IQ-Set, nilai *mean* yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 64 dan 66. Perbedaan antara keduanya tidak terlalu signifikan. Tetapi, setelah memperoleh perlakuan berupa pembelajaran kosakata dengan menggunakan media PAS IQ-Set, hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan yang signifikan jika dibandingkan dengan hasil *pre-test*. Baik kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan, namun nilai *mean* kelas eksperimen lebih meningkat dibandingkan dengan nilai *mean* kelas kontrol. Nilai *mean* kelas eksperimen meningkat menjadi 84, dan nilai *mean* kelas kontrol menjadi 75. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan memberikan pengaruh yang berarti terhadap peningkatan hasil belajar siswa, yang diwakili oleh 20 orang pada kelas eksperimen dan 20 orang pada kelas kontrol, dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
2. Efektif- tidaknya suatu penerapan metode 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 4,59 menunjukkan angka yang lebih besar dibandingkan nilai t tabel ($df = 38$) baik pada taraf signifikan 1% yaitu 2,704 maupun pada taraf signifikan 5% yaitu 2,021. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media PAS IQ-Set memberikan pengaruh yang berarti terhadap hasil belajar siswa IPA 4 SMA Pasundan 2 tahun ajaran 2011/2012. Kemudian, jika dilihat berdasarkan kriteria efektivitas pembelajaran, rata-rata *normalized gain* yang diperoleh kelas eksperimen menunjukkan angka 0,489 dan termasuk ke dalam kategori efektif. Pada nilai *mean post-test* kelas eksperimen juga terlihat mengalami peningkatan yang sangat memuaskan dari 64 menjadi 84. Maka, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kosakata melalui media permainan PAS IQ-Set lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran kosakata melalui teknik konvensional.

3. Setelah melakukan uji coba media permainan PAS IQ-Set dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang, ternyata hasil yang didapat sangat memuaskan. Di dalam proses menggunakan media tersebut dapat dirasakan kelebihan dan kekurangan media PAS IQ-Set itu sendiri. Adapun kelebihan dalam pelaksanaan permainan PAS IQ-Set, yaitu diantaranya adalah:

1. Singkat karena waktu yang digunakan bisa diminimalisasikan

2. Siswa lebih mudah mengingat kosakata yang diberikan, karena dalam pembelajaran kosakata tersebut disertai dengan gambar. Juga mengerti arti dari kosakata tersebut
3. Pembelajaran lebih menarik, karena siswa memiliki minat akan pembelajaran dengan menggunakan jenis permainan ini, PAS (Play And Study)
4. Pembelajaran tidak monoton dan tidak berpusat pada guru, karena dalam permainan ini siswa dituntut untuk lebih aktif, karena selain mencocokkan kosakata dan gambar siswa juga dituntut untuk mengetahui arti dari kosakata-kosakata tersebut.

Namun adapun kelemahan dari permainan PAS IQ-Set, yaitu:

1. Wadah PAS IQ-Set susah didapatkan. Kecuali jika pengajar mampu membuat sendiri media PAS IQ-Set dengan bahan lain tanpa harus membeli.
2. Untuk kelancaran akan permainan dengan menggunakan teknik PAS IQ-Set tersebut dapat dilihat dari keahlian pengajar dalam mengontrol kelas dan membawa siswa untuk aktif dalam permainan ini. Tapi jika tidak adanya keahlian dari pengajar tersebut, maka permainan ini akan terkesan membosankan dan menjadikan kelas tidak kondusif.

3. Membutuhkan biaya yang lebih dalam mempersiapkan permainan ini. Karena semakin banyak kosakata yang dipelajari, maka akan semakin banyak pula gambar dan keping yang diperlukan.
4. Berdasarkan analisis angket diketahui bahwa bahwa siswa memberikan respon yang positif, sebagian besar dari siswa menyukai pembelajaran bahasa Jepang melalui media permainan PAS IQ-Set karena dengan menggunakan media permainan dapat mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang, sehingga kosakata mereka mengalami peningkatan. Selain itu siswa merasa memerlukan media dalam pembelajaran kosakata baik untuk memotivasi ataupun untuk mempermudah menguasai bahasa Jepang. Sebagian besar dari siswa merasa cocok dengan media yang diberikan, sehingga lebih dari setengah jumlah siswa tersebut menginginkan ada cara pengajaran baru. Sebagian besar siswa berpendapat bahwa belajar dengan menggunakan permainan yang diberikan dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya pembelajaran kosakata sangat membantu dan siswa menganggap pembelajaran dengan menggunakan media permainan membuat proses belajar menjadi lebih menarik.

5.2 Rekomendasi

Setelah melihat penyajian dan proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang melalui media permainan PAS IQ-Set, penulis merekomendasikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi pengajar, permainan ini dapat dijadikan sebagai salah satu media alternatif dalam pengajaran kosakata. Sehingga, siswa tidak merasa bosan dan dapat belajar secara mandiri. Media permainan ini mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi kosakata yang ingin disampaikan.
2. Bagi pembelajar, agar penguasaan kosakatanya terus meningkat, diharapkan keefektifan media permainan PAS IQ-Set terhadap penguasaan kosakata senantiasa diterapkan. Selain itu penggunaan media permainan PAS IQ-Set dalam penguatan mengingat kosakata secara teratur baik secara lisan maupun tertulis, membuat siswa selalu bisa mengingat kosakata tersebut.
3. Bagi peneliti selanjutnya, pengajaran kosakata tidak hanya dilakukan dengan metode konvensional ataupun permainan PAS IQ-Set dalam Bahasa Jepang 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. Para peneliti lain yang ingin meneliti dalam bidang yang serupa agar menggunakan sampel yang memiliki tingkat kemampuan berbahasa lebih tinggi dan mengadakan tes penelitian pada waktu dan objek yang tepat seperti menggunakan instrumen yang berbeda, sehingga hasil yang diperoleh akan lebih maksimal.