

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, dan saran diberikan sebagai bahan pertimbangan agar dapat membantu terlaksananya kegiatan pengajaran dengan baik.

5.1 Kesimpulan

Setelah penulis melakukan penelitian mengenai efektivitas metode permainan *Octagon Board* dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang di kelas X jurusan Usaha Perjalanan Wisata SMK Negeri 1 Bandung pada tanggal 3 sampai 30 Mei 2010. Dimana selama tanggal tersebut telah dilakukan pretes, perlakuan, postes, dan memberikan angket).

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, sebelum pembelajaran diberikan, diperoleh data nilai rata-rata pretes kelas kontrol sebesar 4,583 dan kelas eksperimen sebesar 4,21. Hasil perhitungan komparatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh t hitung sebesar 0,844 sedangkan t tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,04 dan pada taraf signifikansi 1% sebesar 2,75. Dengan demikian tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretes kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberikan pembelajaran kosakata Bahasa Jepang. Setelah diberikan pembelajaran pada kedua kelas tersebut, nilai rata-ratanya meningkat. Kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan metode konvensional, memperoleh nilai rata-rata postes sebesar 6. Sedangkan untuk kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan

media permainan *Octagon Board*, memperoleh nilai rata-rata postes sebesar 8,54. 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 5,238773 sedangkan t tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,04 dan pada taraf signifikansi 1% sebesar 2,75. Dengan demikian sangat jelas terlihat adanya perbedaan yang sangat signifikan antara hasil postes

Berdasarkan data angket diketahui bahwa sebagian besar dari siswa menyenangi pelajaran bahasa Jepang, walaupun lebih dari setengah jumlah siswa menyatakan bahasa Jepang itu sulit untuk dipelajari salah satunya yaitu faktor mempelajari kosakata. Sebelumnya siswa tidak mengenal permainan ini, namun setelah mengaplikasikannya, mereka berpendapat bahwa dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jepang metode permainan *Octagon Board* lebih menarik dan mudah dimengerti dibandingkan dengan metode konvensional. Dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode permainan *Octagon Board* dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang.

Kendala yang dialami penulis saat pembelajaran dilakukan yaitu alokasi waktu yang tersedia dianggap kurang karena permainan yang menyenangkan pengajar dan siswa tidak menyadari akan alokasi waktu yang ada.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan penelitian, dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa, penulis menyampaikan saran sebagai berikut :

- a. Bagi pelajar

Dalam penguasaan kosakata agar dapat terus meningkat dan mudah diingat diharapkan keefektivan metode permainan *Octagon Board* ini senantiasa diterapkan, dengan penggunaan metode permainan *Octagon Board* secara teratur dan baik akan memudahkan siswa untuk mengingat kosakata.

b. Bagi pengajar

Dengan metode permainan *Octagon Board* yang telah di uji cobakan ini, dapat menjadi salah satu alternatif metode pengajaran yang diberikan kepada siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Dalam pembelajaran bahasa tidak hanya dilakukan dalam metode konvensional atau metode permainan *Octagon Board* saja, tetapi terdapat berbagai macam cara agar dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa, diharapkan melalui metode permainan ini dapat meningkatkan dan mengembangkan lagi metode yang lebih menarik perhatian siswa dan menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.