

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data, analisis, dan pembahasan, sebagaimana telah diuraikan di atas. Maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang sesudah diberikan permainan *boardgame* yang tercermin dari *mean post-test* kelas eksperimen berbeda signifikan terhadap *mean pre-test* nya. *Mean* kelas eksperimen ketika sebelum diberikan perlakuan sebesar 39,45 dan ketika sudah diberikan perlakuan meningkat menjadi 94,5.
2. Media permainan *boardgame* dapat dikatakan efektif sebagai salah satu terobosan baru dalam membantu pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan statistik dengan *mean* dari kelas eksperimen sebesar 94,5 sedangkan kelas kontrol sebesar 70,2. Setelah diujikan dengan rumus *analisis gain ternormalisasi* untuk menghitung ketercapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *boardgame* didapat angka sebesar 0,907192 dengan kriteria

“sangat efektif”. Sedangkan pada rata-rata kelas kontrol diperoleh nilai sebesar 0,461 dengan kriteria “efektif”

3. Berdasarkan data angket juga diketahui bahwa pembelajar menyukai media permainan *boardgame* sebagai salah satu cara untuk menghafal kosakata bahasa Jepang. Hal tersebut didukung dengan data yang akurat dan berbagai macam pendapat atau jawaban dari semua pertanyaan angket yang diajukan. Pembelajar menyatakan bahwa penggunaan media permainan *boardgame* merupakan media yang inovatif, menyenangkan, dan mampu menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan temuan pada penelitian ini, saran yang dapat disampaikan antara lain sebagai berikut.

1. Pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan *boardgame* memungkinkan kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan lebih menarik dan menyenangkan. Dalam kegiatan tersebut siswa diajak menghafal kosakata sambil bermain, karena pengulangan kosakata selama bermain *boardgame*, maka siswa tanpa sadar telah menghafalkannya. Karena hal tersebut penulis menyarankan kepada para pengajar untuk menggunakan media permainan *boardgame* sebagai salah satu media alternatif media pembelajaran kosakata bahasa Jepang dalam upaya peningkatan kemampuan, hasil belajar, dan prestasi siswa.

2. Bagi peneliti selanjutnya, media permainan media permainan *boardgame* tidak hanya dapat diuji cobakan dalam penelitian mengenai pembelajaran kosakata saja. Tetapi juga dapat diuji cobakan dalam pembelajaran bahasa Jepang yang lainnya. Seperti pembelajaran hiragana, katakana, kanji, maupun pola kalimat. Selain itu penelitian ini dilakukan terhadap pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar. Maka disarankan untuk penelitian selanjutnya dilakukan pada pembelajar tingkat menengah atau mahir. Dan terakhir, penelitian ini juga dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

