

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah penulis melakukan eksperimen pembelajaran kosakata dengan menggunakan game “kotoba no puzzle mojipittan” dan telah dilaksanakannya serangkaian test yang terdiri dari pre-test dan post test serta pemberian angket. Sesuai dengan data-data yang telah dihimpun dan di analisis sesuai prosedur yang telah dijelaskan oleh bab-bab sebelumnya maka penulis mendapatkan kesimpulan seperti berikut ini.

1. Berdasarkan data pre-test yang dilakukan sebelum treatment, dapat dilihat kemampuan awal pembendaharaan kosakata rata-rata siswa sebesar 39. Setelah melaksanakan eksperimen dengan memberikan game “kotoba no puzzle mojipittan”, dan diberikan post test. Terlihat kenaikan rata-rata menjadi 55,35. Hal ini membuktikan bahwa game “kotoba no puzzle mojipittan” memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran kosakata.
2. Berdasarkan perhitungan statistik didapatkan kesimpulan bahwa terdapat perubahan yang besar antara nilai pre test (variabel X) dan post test (Variabel Y) hal ini dibuktikan dengan uji kebenaran hipotesis yaitu:
disimpulkan bahwa $t_{hitung} > tabel$ dengan nilai $13,93 > 2,09$ untuk 5% dan $13,93 > 2,86$ untuk 1%, dengan kata lain hipotesa nol (H_0) ditolak dan hipotesa alternatif (H_a) diterima, hasil ini menunjukkan bahwa dengan game “kotoba no

puzzle moji-pittan” memberikan kontribusi (pengaruh) yang signifikan pada hasil belajar siswa dalam post-test.

3. Berdasarkan hasil data angket diketahui bahwa 70% responden mengatakan bahwa pembelajaran kosakata melalui game “kotoba no puzzle moji-pittan” mempunyai dampak yang besar dalam menambah pembendaharaan kosakata. Sebanyak 85% responden mengatakan bahwa penggunaan game “kotoba no puzzle moji-pittan” bisa digunakan secara terus-menerus. Hal ini dikarenakan game “kotoba no puzzle moji-pittan” mudah digunakan, menarik, dan beragam kosakata yang ditawarkan, sehingga pemakai multimedia ini bisa mendapatkan kosakata yang baru.

5.2 Saran

1. Persiapan untuk melakukan eksperimen ini memerlukan beberapa perangkat komputer. Hal ini untuk mempermudah menjelaskan cara penggunaan game “kotoba no puzzle moji-pittan”. Dengan adanya perangkat komputer yang lain diharapkan pada awal eksperimen semua sudah bisa mengoperasikan game “kotoba no puzzle moji-pittan”. Sehingga penelitian bisa berjalan lebih efektif.
2. Setelah melakukan penelitian, sebaiknya game “kotoba no puzzle moji-pittan” ini bisa digunakan secara terus menerus. Sehingga kemampuan pembendaharaan kosakata semakin meningkat.