

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis memberikan kesimpulan dan saran berkaitan dengan permasalahan yang penulis teliti. Kesimpulan diperoleh dari hasil analisis dan penafsiran data yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya. Sedangkan, saran-saran diberikan sebagai bahan pertimbangan agar dapat membantu terlaksananya kegiatan belajar mengajar yang lebih baik. Berikut uraian mengenai kesimpulan dan saran.

A. Efektivitas Metode Permainan Domino dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

- 1) Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan di SMA Laboratorium (Penelitian) UPI Bandung, sebelum *treatment* diberikan diperoleh data nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 6,4 dan kelas eksperimen sebesar 6,5. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa menurut standar penilaian UPI, hasil *pretest* kedua kelas termasuk kedalam kategori kurang. Perhitungan tersebut diperkuat dengan perhitungan komparatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh , diperoleh `t hitung` sebesar 1,81 sedangkan *t tabel* pada taraf signifikan 5% sebesar 2, 02 dan pada taraf signifikan 1% sebesar 2,71. Dengan begitu, diperoleh `t hitung` < *t table*. Hal ini berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan.
- 2) Setelah diberikan pembelajaran, nilai kedua kelas tersebut meningkat. Kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan metode permainan domino memperoleh nilai rata-rata sebesar 9,1 sedangkan kelas kontrol yang

pembelajarannya menggunakan metode konvensional memperoleh nilai 7,1. Dari hasil perhitungan komparatif antara kedua kelompok, diperoleh `t hitung` sebesar 8,43. Karena nilai *t tabel* pada taraf signifikan 5% sebesar 2,02 dan pada taraf signifikan 1% sebesar 2,71 maka dapat disimpulkan bahwa `t hitung` > *t table*. Dengan demikian H_0 diterima dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan. Hal tersebut membuktikan bahwa hipotesis yang penulis ajukan yaitu terdapat hubungan yang positif antara pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan penggunaan metode permainan domino dapat diterima.

- 3) Mengenai tingkat efektivitas pembelajaran, setelah dianalisis menggunakan rumus efektivitas pembelajaran, diperoleh hasil bahwa kelas eksperimen yang menggunakan metode permainan domino memperoleh rata-rata *normalized gain* sebesar 0,72 yang berarti memiliki kriteria efektivitas pembelajaran sangat efektif, dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional memperoleh rata-rata *normalized gain* sebesar 0,27 berarti memiliki kriteria efektivitas pembelajaran kurang efektif. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan metode permainan domino lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional.

B. Kesan dan Pendapat Siswa Terhadap Metode Permainan Domino

- 1) Perolehan data angket menyatakan bahwa minat terhadap bahasa Jepang cukup tinggi, hal ini dibuktikan dengan pernyataan bahwa sebagian dari mereka yang sudah pernah belajar bahasa Jepang, belajar secara otodidak. Ada yang melalui film-film Jepang, lagu, *anime*, *manga*, game dan sebagainya. Tanggapan tentang

pengajaran bahasa Jepang sebelumnya, sebagian murid mengatakan cukup baik dan sebagian kecil mengatakan kurang baik.

- 2) Lebih dari setengah keseluruhan jumlah siswa mengatakan belum mengetahui metode permainan domino untuk kosakata sebelumnya, dan seluruh siswa mengatakan ingin agar metode ini tetap digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Karena dengan menggunakan metode yang memungkinkan mereka belajar sambil bermain, kegiatan belajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Menghafal kosakata pun menjadi kegiatan yang menarik karena menggunakan kartu permainan yang bergambar dan beraneka warna. Ini membuat proses *recall* atau mengingat kembali akan menjadi lebih mudah.
- 3) Dari penafsiran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan metode permainan domino efektif meningkatkan hafalan kosakata. Kendala yang dirasa dalam pembelajaran ini adalah suasana yang menjadi ramai ketika permainan dimulai dan ketidakcukupan waktu, permainan ini harus dilakukan berulang-ulang agar hafalan dapat menjadi lebih kuat.

C. Saran

Berdasarkan penjabaran hasil data penelitian, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan metode permainan domino memungkinkan kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan lebih menarik dan menyenangkan. Dalam kegiatan tersebut siswa diajak untuk menghafal kosakata sambil bermain, karena lebih mudah dan menyenangkan, maka siswa dapat hafal tanpa terasa. Karena hal tersebut itulah penulis sangat

menganjurkan agar dipertimbangkannya metode permainan domino sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran kosakata bahasa Jepang dalam upaya peningkatan kemampuan, hasil belajar dan prestasi siswa.

- 2) Bagi peneliti selanjutnya, metode permainan domino tidak hanya dapat diujicobakan dalam penelitian mengenai pembelajaran kosakata saja. Tetapi juga dapat diujicobakan dalam pembelajaran bahasa Jepang yang lainnya. Seperti pembelajaran Hiragana, Katakana dan Kanji. Selain itu, pembelajaran kosakata pun tidak hanya dapat dilakukan dengan metode konvensional dan metode permainan domino saja, tetapi masih banyak teknik baru lainnya yang mungkin dapat diujicobakan dalam penelitian lain. Untuk itu sangat diharapkan agar peneliti selanjutnya mengembangkan ide-ide kreatifnya demi pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif. Penelitian ini dapat dijadikan rekomendasi dan bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.