

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Mengajarkan Bahasa Jepang melalui permainan Kokami merupakan salah satu alternatif yang dapat dipakai. Pembelajar diajak untuk belajar sambil bermain. Pembelajaran kata benda bahasa Jepang pada kelas eksperimen yang menggunakan permainan Kokami mendapatkan hasil yang memuaskan. Terdapat kenaikan nilai yang cukup besar setelah dilakukan eksperimen, terbukti pada rata-rata nilai *gain* (selisih antara nilai pretes dan postes) adalah 50.
2. Hasil pembelajaran kata benda bahasa Jepang kelas kontrol yang tidak menggunakan permainan Kokami tidak mengalami kenaikan nilai yang berarti. Terbukti pada rata-rata nilai *gain* (selisih antara nilai pretes dan postes) adalah 24.
3. Pada seluruh eksperimen yang telah dilakukan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran kata benda bahasa Jepang kelas eksperimen yang menggunakan permainan Kokami dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan permainan Kokami (nilai rata-rata *gain* kelas eksperimen 50 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 24). Dengan kata lain bahwa permainan Kokami efektif digunakan sebagai teknik atau cara pembelajaran bahasa Jepang tingkat pemula, karena dapat meningkatkan nilai dan kemampuan siswa.

4. Hasil data angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan senang belajar bahasa Jepang dengan menggunakan permainan Kokami.

B. Saran - Saran

Berangkat dari pengalaman penulis dalam menerapkan teknik pembelajaran ini, berikut penulis kemukakan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan dan ditindaklanjuti sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa pembelajar bahasa Jepang memiliki kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang karena dari segi pengucapan, penulisan ataupun pola kalimatnya berbeda dengan bahasa ibu. Untuk itu, diperlukan kreativitas dan inovasi dari pengajar untuk menciptakan atau menggunakan metode, teknik, maupun media pembelajaran yang tepat untuk membantu pembelajar dalam mempelajari bahasa Jepang.
2. Permainan Kokami, merupakan salah satu cara yang cukup efektif dalam merangsang pembelajar memahami dan menyerap pembelajaran bahasa Jepang. Dengan demikian, disarankan selayaknya mempertimbangkan penggunaan permainan ini dalam pembelajaran bahasa Jepang. Alasannya karena model ini dapat dikembangkan dan sangat bervariasi sehingga kelas menjadi hidup dan pembelajaran tidak monoton.
3. Disarankan pula agar pembelajar perlu dirangsang dan dimotivasi tentang kegunaan Bahasa Jepang dalam kehidupan mereka. Salah satunya yaitu dengan mengajarkan Bahasa Jepang yang kira-kira sesuai dengan kebutuhan, dunia dan fantasi mereka.

4. Jangan biarkan pembelajar dibebani dengan kesan yang berakar bahwa bahasa Jepang itu sulit dipelajari dan hanya orang-orang tertentu yang dapat menguasainya. Persepsi keliru ini dapat dihapus dengan memberikan dasar pengalaman yang menarik dan sesuai dengan kemampuan dan imajinasi mereka.

