

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya sampai hasil analisis data yang diperoleh pada bab empat, penulis dapat mengambil kesimpulan dan saran seperti di bawah ini :

A. Kesimpulan

Setelah penulis melakukan penelitian dan menganalisa data mengenai penelitian efektivitas permainan *Wordsearch* dalam pengajaran kosakata nomina bahasa Jepang bagi siswa SMA, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan permasalahan penelitian yang penulis cantumkan di dalam bab I, Berdasarkan hasil analisis data pretes dan postes antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, kemudian dilakukan serangkaian pengolahan data penelitian ini, terlihat adanya perbedaan selisih nilai rata-rata nilai kelas eksperimen dengan kelas kontrol, maka diperoleh

hasil $M_x = 13,7$ sedangkan $M_y = 9,4$, ΣXd^2 kelas eksperimen = 470,2 sedangkan ΣXd^2 kelas kontrol = 272,8. Hasil ini membuktikan adanya perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dengan demikian teknik permainan *Wordsearch* memberikan pengaruh pada siswa eksperimen dalam pengajaran kosakata nomina bahasa Jepang

2. Berdasarkan hasil analisis data pretes dan postes antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan teknik permainan *Wordsearch* dan kelas kontrol tidak menggunakan teknik permainan *Wordsearch*.

Untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, teknik pengolahan data yang digunakan adalah studi komparasi dengan teknik *t test*. Kemudian dari serangkaian rumus penghitungan manual dan program SPSS versi 12.0 didapat hasil *t test* sebesar 3.07, maka $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ ($3,07 > 2,024$) maka hasil penelitian eksperimen teknik permainan *Wordsearch* ini memberikan kontribusi (pengaruh) yang signifikan pada hasil belajar

siswa antara kedua variabel tersebut. Hal ini dapat membuktikan bahwa permainan *Wordsearch* efektif dalam pengajaran kosakata nomina bahasa Jepang. Dengan kata lain, permainan *Wordsearch* dapat dijadikan sebagai alternatif untuk pengajaran kosakata bahasa Jepang siswa khususnya kelas kata nomina.

B. Saran

Setelah penulis memperoleh beberapa kesimpulan yang telah diuraikan di atas, penulis ingin memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Berdasarkan dari hasil penelitian tentang permainan *Wordsearch* bisa menjadi alternatif yang digunakan oleh pengajar dalam pengajaran bahasa Jepang khususnya dalam pengajaran kosakata nomina bahasa Jepang.
2. Pengajar bahasa Jepang lebih dituntut untuk memilih media yang tepat sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pemilihan media yang tepat dalam pengajaran sangat dibutuhkan guna menunjang efektif dan efisien pengajaran bahasa Jepang khususnya di tingkat SMA.

3. Meskipun dalam penelitian ini hanya menggunakan teknik permainan *Wordsearch* yang sederhana, tetapi sangat diharapkan pengajaran menggunakan teknik permainan yang lain yang lebih bervariasi tanpa mengurangi efektif dan efisiensi waktu pengajaran.
4. Dengan adanya penelitian ini diharapkan memberikan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan teknik permainan dalam pengajaran kosakata nomina bahasa Jepang.