

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis yang telah dilakukan, penulis menarik beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut.

1. Dari hasil *pre-test* dapat diketahui bahwa rata-rata kemampuan kosakata siswa sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* adalah 62. Sesuai dengan tabel penafsiran penilaian UPI, nilai tersebut termasuk ke dalam kategori nilai kurang. Sedangkan pada hasil tes yang dilakukan setelah perlakuan atau *treatment* diberikan yaitu *post-test*, rata-rata kemampuan kosakata siswa meningkat menjadi 90,25 dimana nilai tersebut termasuk kedalam kategori baik sekali. Dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil pembelajaran kosakata dari sebelum hingga setelah diberikan perlakuan berupa permainan *Minorika Rizumu Yon*.
2. Dari hasil analisis terhadap penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan tes, diketahui nilai t_{hitung} sebesar 11,98. Nilai t_{tabel} untuk derajat kebebasan (db) 19 adalah 2,09 untuk taraf signifikansi 5% dan 2,86 untuk taraf signifikansi 1%. Dengan demikian, karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} berarti hipotesis kerja (H_k) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil pembelajaran kosakata setelah menggunakan permainan *Minorika Rizumu Yon*.

3. Dari hasil perolehan data angket, diketahui bahwa dengan diterapkannya permainan *Minorika Rizumu Yon* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang memudahkan siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Selain itu, metode permainan ini dirasakan oleh sebagian besar siswa lebih menarik daripada metode konvensional yang digunakan dalam kelas dan dapat memberikan motivasi dalam belajar bahasa Jepang khususnya pembelajaran kosakata.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, saran penulis mengenai penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Melihat hasil penelitian yang positif pada permainan *Minorika Rizumu Yon* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, diharapkan metode ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengajar untuk digunakan sebagai metode alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya kosakata.
2. Penggunaan permainan *Minorika Rizumu Yon* pada penelitian ini hanya diterapkan dalam pembelajaran kosakata benda (*meishi*) saja. Oleh karena itu, penulis menyarankan agar permainan ini dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata selain *meishi* misalnya pada pembelajaran *doushi* atau *keiyoushi*.
3. Perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai metode pembelajaran kosakata khususnya permainan. Dalam hal ini, dibutuhkan inovasi dan kreatifitas dari

peneliti selanjutnya untuk dapat memodifikasi bahkan membuat sebuah permainan yang dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran bahasa Jepang.

4. Ketika memilih permainan yang akan dijadikan sebagai metode pembelajaran bahasa Jepang, sebaiknya pertimbangkan juga cara bermain permainan tersebut. Gunakan permainan yang mudah dimengerti siswa sehingga waktu pembelajaran tidak akan banyak terbuang untuk menjelaskan prosedur permainan.

