

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data, analisis dan pembahasan sebagaimana telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang sesudah diberikan *treatment* permainan *match card* yang tercermin dari nilai *mean* posttest kelas eksperimen berbeda signifikan terhadap nilai *mean* pretest-nya. Sebagaimana hasil analisis uji t, dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan nilai t_{hitung} adalah 7,89. Sedangkan nilai t_{tabel} adalah 2,65 pada taraf signifikansi 1% dan 2,00 pada taraf signifikansi 5%. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest kelas eksperimen dengan postestnya.
- b. Tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang sesudah diberikan *treatment* menggunakan metode konvensional (kontrol) yang tercermin dari nilai *mean* posttest kelas kontrol berbeda signifikan terhadap nilai *mean* pretest-nya. Sebagaimana hasil analisis uji t, dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan nilai t_{hitung} adalah 4,64. Sedangkan nilai t_{tabel} adalah 2,65 pada taraf signifikansi 1% dan 2,00 pada taraf signifikansi 5%. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest kelas kontrol dan postestnya.

- c. *Treatment* (perlakuan) permainan *match card* pada kelas eksperimen berbeda signifikan terhadap metode konvensional pada kelas kontrol. Hal ini berdasarkan hasil analisis uji t dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$, t_{hitung} 4,37 sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% = 2,00 dan 1% = 2,65. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan permainan *match card* dengan kelas kontrol yang diberi perlakuan dengan metode konvensional.
- d. Seluruhnya siswa SMK N 3 Bandung kelas X setuju bahwa dalam pembelajaran kosakata memerlukan metode belajar, permainan *match card* cocok digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang, permainan *match card* perlu digunakan sebagai media alternative pembelajaran bahasa Jepang, permainan *match card* yang telah disajikan memudahkan mengingat kosakata, permainan *match card* dapat membantu dalam menguasai kosakata yang ada dalam buku pelajaran, dan materi pembelajaran yang telah disampaikan dengan menggunakan permainan *match card* menarik.

5.2 Saran-Saran

Saran-saran yang dapat disampaikan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan metode permainan *match card* 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 tanpa disadari telah menghafalkannya. Karena hal tersebut penulis menyarankan kepada para pengajar untuk menggunakan permainan *match card* sebagai salah satu metode alternatif metode pembelajaran kosakata bahasa Jepang dalam upaya peningkatan kemampuan, hasil belajar dan prestasi siswa.

- b. Bagi peneliti selanjutnya, metode permainan *match card* tidak hanya dapat diuji cobakan dalam penelitian mengenai pembelajaran kosakata saja. Tetapi juga dapat diuji cobakan dalam pembelajaran bahasa Jepang yang lainnya. Seperti pembelajaran Hiragana, Katakana dan Kanji. Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi dan bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.