

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Peneliti telah melakukan penelitian eksperimental mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran kartu *kwartet* pada kosakata *gairaigo*. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Bahasa Jepang UNJ tahun ajaran 2011/2012. Dalam hal ini media pembelajaran kartu *kwartet* adalah salah satu jenis media pembelajaran berdasarkan permainan kartu *kwartet* yang di dalamnya terdapat kosakata *gairaigo*, gambar dan arti yang digunakan untuk mempermudah mahasiswa dalam pembelajaran kosakata *gairaigo*, dengan cara permainannya yaitu salah satu pemain menyebutkan 1 dari 3 kosakata *gairaigo* yang berwarna biru pada salah satu kartu yang dipegangnya, pemain lain yang mempunyai kartu bergambar dan kata yang menerangkan gambar tersebut, serta kata *gairaigo* yang berwarna merah harus menyerahkannya, jika tidak ada maka akan pindah giliran dan mengambil kartu dari tumpukan kartu. Tujuan dari permainan ini adalah mengumpulkan 4 lembar kartu dengan kelompok kata yang sama.

Dalam penelitian ini selain menggunakan instrumen tes juga menggunakan instrumen berupa angket. Berdasarkan data angket yang telah disebarkan sebanyak 9 butir pertanyaan tertutup pada sampel kelas eksperimen dapat diketahui bahwa seluruh (66,67% menyukai dan 33,33% sangat menyukai) mahasiswa sampel menyukai pembelajaran huruf katakana, tetapi pada butir

pertanyaan nomor 2 dan nomor 3 lebih dari setengah (72,778%) mahasiswa sampel berpendapat bahwa huruf katakana sulit untuk dipelajari, dan kosakata bahasa Jepang sulit untuk diingat. Hal ini mendukung alasan diperlukannya suatu media yang dapat mempermudah mahasiswa dalam mengingat kosakata khususnya *gairaigo*. Seluruh (66,667% setuju dan 33,333% sangat setuju) mahasiswa sampel berpendapat bahwa media pembelajaran kartu *kwartet* pada kosakata *gairaigo* menyenangkan dan seluruh mahasiswa sampel (72,222% setuju dan 27,778% sangat setuju) berpendapat media pembelajaran kartu *kwartet* dapat meningkatkan menghafal kosakata *gairaigo*.

Berdasarkan data pada angket di atas dapat diketahui bahwa:

1. Siswa menyukai pembelajaran huruf katakana dan siswa berpendapat bahwa pembelajaran huruf katakana merupakan pembelajaran yang sulit.
2. Siswa biasa belajar menggunakan buku pegangan (*Minna no Nihongo*).
3. Siswa sudah familiar dengan pembelajaran menggunakan media kartu.
4. Siswa berpendapat bahwa pembelajaran *gairaigo* menggunakan media pembelajaran kartu *kwartet* menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan menghafal kosakata *gairaigo*.

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh dari sampel penelitian diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) postes pada kelas eksperimen sebesar 87,29 dan nilai rata-rata (*mean*) postes pada kelas kontrol sebesar 66,95. Dengan demikian terdapat perbedaan mean yang diperoleh dari nilai postes kelas eksperimen dengan nilai postes kelas eksperimen yaitu nilai postes pada kelas eksperimen

lebih besar dari nilai postes kelas kontrol. Selanjutnya perbedaan *mean* tersebut dibuktikan melalui uji  $t$ -tes. Berdasarkan hasil penghitungan manual pada pengujian hipotesis penelitian diperoleh nilai  $t_{hitung} = 2,56$  dan nilai  $t_{tabel} = 2,04$  untuk  $db = 32$  (dibulatkan ke dalam  $db = 30$ ) pada taraf signifikansi 5%. Jadi nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima yaitu terdapat efektivitas dalam penggunaan media pembelajaran kartu *kwartet* pada kemampuan mengingat kosakata *gairaigo*.

Efektivitas penggunaan media pembelajaran kartu *kwartet* juga dapat diketahui dari persentase perolehan total skor tes siswa. Persentase total skor tes siswa kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol, sehingga penggunaan media pembelajaran di kelas eksperimen dinyatakan efektif.

Dari hasil penelitian dapat pula ditarik kesimpulan bahwa:

1. Media pembelajaran kartu *kwartet* dapat meningkatkan penguasaan kosakata *gairaigo*.
2. Media pembelajaran kartu *kwartet* menyenangkan sehingga memotivasi siswa.
3. Media pembelajaran kartu *kwartet* mendorong siswa untuk mengucapkan kosakata *gairaigo* yang diajarkan.
4. Penggunaan media pembelajaran kartu *kwartet* lebih efektif digunakan untuk kemampuan mengingat kosakata *gairaigo* dibandingkan dengan media *work sheet*, media gambar dan media daftar kosakata.

## B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian skripsi ini, dapat diketahui bahwa media kartu *kwartet* sangat efektif digunakan pada kemampuan mengingat kosakata *gairaigo*, sehingga dapat diimplikasikan ke dalam pengajaran bahasa Jepang, khususnya bagi para tenaga pengajar bahasa Jepang untuk menjadikan media ini sebagai media pembelajaran alternatif dalam mengajarkan kosakata *gairaigo*.

Penggunaan media pembelajaran kartu *kwartet* ini mungkin dapat diterapkan dalam berbagai pembelajaran bahasa lainnya, seperti dalam pembelajaran *kanji*, pembelajaran tata bahasa, atau pada penguasaan kosakata bahasa-bahasa yang lainnya seperti bahasa Inggris, bahasa Korea, bahasa Prancis dan bahasa lainnya. Media ini juga membuat siswa lebih aktif dan dapat melatih kemampuan berbicara dan membaca siswa sehingga dapat lebih meningkatkan semangat belajar dan membuat suasana kelas menjadi kondusif dan atraktif.

## C. Saran

Berdasarkan pembahasan penelitian, untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

Bagi siswa, agar kemampuan kosakatanya terus meningkat, diharapkan dapat menggunakan kartu *kwartet* dalam pembelajaran kosakata, terutama untuk pembelajaran *gairaigo*.

Bagi pengajar, telah terbuktinya keefektifan pembelajaran kosakata melalui media pembelajaran kartu *kwartet* yang telah diujicobakan, sehingga,

dalam pengajaran di kelas diharapkan dapat mencoba menggunakan media pembelajaran kartu *kwartet* untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa, terutama kosakata *gairaigo*.

Bagi peneliti selanjutnya, pengajaran kosakata tidak hanya dilakukan dengan metode penerjemahan ataupun permainan kartu *kwartet* saja. Tetapi masih banyak teknik baru lainnya yang bisa diterapkan. Sehingga, diharapkan masih ada pengembangan ide-ide kreatif untuk pengajaran kosakata selanjutnya. Penelitian ini dapat dikembangkan dan diperbaiki sehingga dimungkinkan tercipta permainan yang lebih baik. Selain itu, permainan kartu *kwartet* tidak hanya bisa digunakan dalam pembelajaran kosakata saja, pembelajaran yang lainnya pun dapat dilakukan dengan menggunakan permainan ini. Contohnya, penggunaan kartu *kwartet* pada pembelajaran huruf *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*.