

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa SMA Mutiara 17 Agustus Bekasi pada tahun ajaran 2011/2012, maka dapat diperoleh kesimpulan:

1. Kemampuan kosakata siswa sebelum dilakukan pembelajaran masih sangat kurang. Terlihat dari nilai rata-rata pada tiap kelas. Kelas eksperimen memiliki rata-rata sebesar 15,11 dan pada kelas kontrol sebesar 14,29. Diketahui nilai  $t_{hitung}$  sebesar 0,210 dengan db 41 lebih kecil dari  $t_{tabel}$  5% = 2,02 dan  $t_{tabel}$  1% = 2,71. Karena nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan kosakata dari siswa kelas eksperimen sebelum dilakukan pembelajaran dengan media permainan kartu *UNO* dan siswa kelas kontrol sebelum dilakukan pembelajaran tanpa menggunakan media permainan kartu *UNO*. Sedangkan, kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa setelah menggunakan media permainan kartu *UNO* dalam pembelajaran kosakata meningkat secara signifikan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa kelas eksperimen setelah menggunakan media permainan kartu *UNO* dalam pembelajaran kosakata mengalami peningkatan dari nilai rata-rata sebesar 15,11 menjadi 89,49. Sedangkan

nilai rata-rata kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan kartu *UNO* juga mengalami peningkatan yang signifikan namun tidak lebih besar kenaikan rata-ratanya dari kelas eksperimen yaitu dari 14,29 menjadi 66,13. Diketahui nilai  $t_{hitung}$  hasil *posttest* sebesar 4,85 dengan db 41 yang berarti lebih besar dari  $t_{tabel\ 5\%} = 2,02$  dan  $t_{tabel\ 1\%} = 2,71$ . Karena nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

2. Nilai *normalized gain* untuk media permainan kartu *UNO* sebesar 0,87. Berdasarkan tabel kriteria efektivitas pembelajaran, maka penggunaan media permainan kartu *UNO* sangat efektif untuk pembelajaran kosakata.
3. Berdasarkan pemeriksaan angket, respon siswa terhadap pembelajaran kosakata dengan menggunakan media permainan kartu *UNO* adalah positif. Media permainan kartu *UNO* yang diberikan kepada siswa dapat membuat siswa lebih aktif, semangat belajar dapat meningkat, pembelajaran kosakata bahasa Jepang menjadi lebih terasa menyenangkan, dan tidak membosankan. Media permainan kartu *UNO* juga membuat siswa lebih tertarik terhadap pelajaran kosakata bahasa Jepang, membuat mereka termotivasi untuk belajar bahasa Jepang secara mandiri sehingga semakin memudahkan siswa menguasai kosakata. Selain itu, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermanfaat.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa media permainan kartu *UNO* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata sehingga

dapat diimplikasikan ke dalam pengajaran bahasa Jepang, khususnya bagi para tenaga pengajar bahasa Jepang untuk menjadikan media ini sebagai media alternatif dalam mengajarkan kosakata bahasa Jepang.

Bagi pembelajar bahasa Jepang, media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan berupa kartu ini memberikan kontribusi yang cukup bagus dalam pembelajaran kosakata. Dengan belajar sambil bermain dapat membuat siswa senang dan aktif di dalam kelas yang dengan sendirinya akan memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri sehingga mempermudah siswa dalam menghafal dan mengingat kosakata. Selain itu, media permainan ini akan menarik siswa untuk tetap fokus belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak akan membuat siswa merasa jenuh.

Dengan kelebihan yang dimiliki media ini, diharapkan pengajar pun dapat mengaplikasikannya dalam pembelajaran lain, seperti pembelajaran kosakata bahasa asing selain bahasa Jepang, pembelajaran huruf Jepang (*kanji*, *hiragana* dan *katakana*), membuat dan menerjemahkan kalimat.

### **C. Saran**

1. Karena sudah terbukti media permainan kartu *UNO* dalam pembelajaran kosakata sangat efektif, maka disarankan kepada para pengajar dan pembelajar bahasa Jepang untuk menggunakan media permainan kartu *UNO* dalam pembelajaran kosakata.

2. Belum banyak penelitian yang dilakukan yang terkait dengan media permainan kartu *UNO* dalam berbagai bidang pelajaran. Diharapkan, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan tingkatan yang lebih tinggi seperti pada siswa di perguruan tinggi dan jumlah sampel yang lebih banyak lagi dalam pembelajaran bidang lain yang dianggap sulit dan membosankan.