

BAB IV PENUTUP

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data tes dan angket dapat diperoleh simpulan sebagai berikut :

- a. hasil *pre-test* menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang kurang. Hal ini terbukti dari rata-rata nilai *pre-test* yang hanya sebesar 3.29. Untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang para mahasiswa, penulis mencoba menggunakan media permainan Bursa Kata dalam penelitiannya. Setelah dilakukan *treatment* sebanyak 3 kali berupa pembelajaran *goi* dengan permainan Bursa Kata, terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* dan rata-rata nilai *post-test*. Rata-rata nilai *pre-test* siswa sebesar 3.29 naik menjadi 6.71 pada *post-test*.
- b. Untuk mengetahui keefektifan media permainan Bursa Kata, dilakukan uji hipotesis dengan membandingkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} . Data nilai yang diperoleh pada *pre-test* dan *post-test* diolah untuk mencari t_{hitung} . Dari hasil perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 7.88 yang diinterpretasikan dengan nilai t_{tabel} pada db 20 dengan taraf signifikansi 5% sebesar 2,09 dan taraf signifikansi 1% sebesar 2,84. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $7.88 > 2.09$ dan $7.88 > 2.84$ maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis kerja (H_k) pada penelitian ini, yaitu pembelajaran menggunakan media permainan Bursa Kata efektif dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang diterima.
- c. Banyaknya jumlah kosakata yang harus dihafal dan dikuasai membuat mahasiswa merasa pelajaran bahasa Jepang terutama pelajaran *Goi* sangat sulit. Namun setelah pembelajaran bahasa Jepang menggunakan media permainan Bursa Kata, mahasiswa menjadi lebih mudah menghafal dan menguasai kosakata bahasa Jepang. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil

analisis data angket. Berdasarkan analisis data angket, diperoleh hasil bahwa hampir seluruh mahasiswa menyatakan bahwa permainan Bursa Kata menarik dan memberikan manfaat untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Mahasiswa menjadi lebih termotifasi untuk belajar karena cara belajarnya tidak membosankan. Dengan adanya 80.95% responden yang menyatakan bahwa media permainan Bursa Kata membantu mereka dalam menambah perbendaharaan kosakata bahasa Jepang, dapat memberikan indikasi bahwa para responden merespons positif permainan Bursa Kata dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan Bursa Kata efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata.

4.2 Saran

a. Untuk Pengajar

Dalam sebuah pembelajaran, penggunaan media alternatif terkadang dibutuhkan. Namun seringkali pengajar terbentur soal biaya untuk membuat media alternatif yang menarik. Maka dari itu, media permainan Bursa Kata ini bisa menjadi salah satu pilihan jika pengajar membutuhkan alternatif media pembelajaran. Karena media permainan ini tidak memerlukan banyak biaya namun tetap menarik.

b. Untuk Mahasiswa

Setelah mencoba menggunakan permainan Bursa Kata sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang, diharapkan mahasiswa bisa semakin termotifasi untuk giat dalam belajar Bahasa Jepang. Mahasiswa juga bisa menerapkan permainan Bursa Kata ini pada materi kuliah bahasa Jepang yang lainnya, atau bahkan mata kuliah lain seperti bahasa Inggris, dan bahasa Arab.

c. Untuk Penelitian Selanjutnya

Media permainan Bursa Kata telah dinyatakan efektif untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Untuk penelitian selanjutnya media permainan ini bisa juga digunakan dalam pembelajaran *kanji*, *bunkei* dan *dokkai* baik tingkat dasar, menengah, atau mahir.