

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan dan berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Permainan *word square* memiliki pengaruh dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Hal tersebut dapat diketahui dari meningkatnya hasil perolehan nilai rata-rata sebesar 22, dari nilai yang awalnya 63,1 menjadi 85,1. Selain itu hasil perhitungan statistik yang telah dilakukan menunjukkan bahwa ada perbedaan yang cukup signifikan pada nilai *pratest* dan *posttest* penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa penggunaan permainan *word square* berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMA Panjura Malang.
2. Berdasarkan hasil angket yang telah diperoleh, siswa memberikan tanggapan yang sangat baik terhadap penggunaan media *word square* sebagai media penguasaan kosakata. Hal ini dapat dibuktikan dengan perhitungan total skor yang diperoleh adalah 85%. Angka 85% yang terdapat pada rentang persentase 80% - 100% yang memiliki kriteria “sangat kuat”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa siswa memberi tanggapan yang sangat positif terhadap permainan *word square* yang digunakan sebagai salah satu media

pembelajaran kosakata karena dapat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil pemaparan analisis dan kesimpulan di atas, maka dari itu penulis akan memberikan saran sebagai berikut:

a. Untuk Siswa

Sebaiknya siswa meningkatkan penghafalan kosakata bahasa Jepang yang telah dipelajari, salah satu caranya adalah dengan menggunakan media *word square* ini karena permainan ini dapat digunakan untuk menguji kemampuan dalam membaca dan juga mengingat kosakata bahasa Jepang.

b. Untuk Guru

Diharapkan dapat memberikan media pembelajaran yang lebih bervariasi lagi sehingga siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung dan memiliki motivasi lebih untuk menghafalkan kosakata bahasa Jepang.

c. Untuk Peneliti Lain

Diharapkan untuk menggunakan atau membuat media maupun metode yang lebih menarik lagi untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.