

## 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 rentan 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.