

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dalam bab ini, penulis akan memaparkan kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian dan analisis data. Selain itu, penulis juga memberikan rekomendasi yang berkaitan dengan permasalahan yang penulis teliti sebagai bahan pertimbangan agar dapat membantu terlaksananya kegiatan pengajaran dengan baik dan untuk peneliti selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang disusun sebelumnya, adapun kesimpulan dari penelitian terhadap “Penggunaan Permainan Tebak Kata Hangman Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013) “ adalah sebagai berikut :

1. Dari hasil pengolahan data statistik yang diperoleh dari hasil *pre-test* (tes awal) kemudian diberikan *treatment* yang berupa permainan *Hangman* kepada siswa lalu diadakan *post-test* (tes akhir), maka dapat disimpulkan bahwa adanya perubahan nilai yang baik setelah siswa diberikan *treatment* yaitu permainan *Hangman* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan *Hangman*, nilai rata-rata yang diperoleh pada saat *pre-test* yaitu 42,58 dan setelah diberikan *treatment* maka nilai rata-rata *post-test* mereka menjadi 87,67. Perbandingan nilai rata-rata *pre test* dan *post test* sangat jauh. Karenanya hasil *post test* menunjukkan angka yang cukup memuaskan bagi siswa, hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan memberikan pengaruh yang berarti terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang, yang diwakili oleh 30 orang dalam pembelajaran kosakata.

2. Jika dilihat berdasarkan hasil perhitungan untuk menguji hipotesis, t_{hitung} yang diperoleh yaitu sebesar 26,06. Setelah itu dari nilai t_{tabel} dengan taraf signifikan 1% untuk 30 responden dan derajat kebebasan (db) yaitu $n-1 = 30-1 = 29$ yaitu 2,76 maupun pada taraf signifikan 5% yaitu 2,04. Dengan demikian, nilai t_{hitung} ini lebih besar daripada nilai t_{tabel} sehingga hipotesis kerja (H_k) **diterima** karena terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara hasil pembelajaran kosakata sebelum dan sesudah diberikan *treatment* yang berupa permainan tebak kata *Hangman*
3. Berdasarkan hasil analisis data angket, dapat diketahui bahwa seluruh responden memberikan kesan dan tanggapan yang positif terhadap penerapan permainan *Hangman* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Dengan menggunakan permainan ini dapat memudahkan dalam mengingat arti kata bahasa Jepang, serta dapat meningkatkan motivasi dalam mempelajari bahasa Jepang. Dengan demikian, permainan *Hangman* dianggap cocok digunakan untuk pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar karena efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka penulis merekomendasikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Bagi Pengajar

Para pengajar sudah seharusnya menggunakan metode ataupun teknik pembelajaran yang lebih variatif agar pembelajaran dapat lebih menarik, tidak monoton, kreatif, sehingga minat belajar siswa pun bertambah. Para pengajar dapat menerapkan pembelajaran menggunakan permainan *Hangman* ini sebagai alternatif pembelajaran kosakata bahasa Jepang karena telah teruji keefektifannya.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penulis menyarankan untuk para peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan penelitian “Penggunaan Permainan Tebak Kata *Hangman* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa SMA PGRI 1 Bandung” dengan lebih lagi sehingga dapat tercipta metode-metode ataupun teknik pembelajaran lainnya yang lebih menarik yang dapat membantu dan menunjang proses pembelajaran khususnya dalam pelajaran bahasa Jepang.

Selain itu, untuk para peneliti lain yang mau mengembangkan penggunaan teknik permainan *Hangman*, penulis sarankan untuk penelitian dilakukan tidak hanya di satu kelas saja. Karena tingginya antusias para siswa dalam bermain permainan *Hangman*.

Dan juga hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan penelitian selanjutnya jika masih terdapat kekurangan atau muncul masalah baru. Karena materi yang diambil pada penelitian ini hanya terbatas pada kosakata tingkat dasar, peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mengembangkan penelitian baru dengan materi kosakata yang didapat, sehingga aspek kecakapan bahasa Jepang khususnya penguasaan kosakata bahasa Jepang dapat diteliti dan memberikan manfaat yang lebih baik.