

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa SMA Laboratorium UPI, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Nilai rata-rata *post test* siswa kelas eksperimen setelah mendapat *treatment* berupa teknik permainan kartu *uno* yakni sebesar 95,5. Berdasarkan kualifikasi standar penilaian bahasa Jepang di SMA Laboratorium UPI, nilai rata-rata yang diperoleh termasuk pada kategori sangat baik.
2. Nilai rata-rata *post test* siswa kelas kontrol setelah mendapat *treatment* dengan menggunakan metode konvensional yakni sebesar 92,25. Berdasarkan kualifikasi standar penilaian bahasa Jepang di SMA Laboratorium UPI, nilai rata-rata yang diperoleh termasuk juga pada kategori sangat baik.
3. Berdasarkan pengolahan data *post test*, dapat diketahui bahwa dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,37 dan tabel *nilai t* dengan signifikansi 2,02 (5%) dengan db sebesar 40 maka nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  dengan kata lain,  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan teknik permainan kartu *uno* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan teknik permainan kartu *uno*. Kemudian diperoleh nilai *gain* pada kelas eksperimen yakni 0,87 dapat diketahui bahwa teknik permainan kartu *uno* dalam pembelajaran kosakata nomina bahasa Jepang pada kelas eksperimen termasuk dalam kategori sangat efektif. Begitu pula pada kelas kontrol diperoleh nilai *gain* yakni 0,70 dapat diketahui bahwa pembelajaran

kosakata nomina bahasa Jepang pada kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional termasuk pada kategori efektif.

4. Berdasarkan hasil pengolahan data angket, diperoleh kesimpulan bahwa penerapan teknik permainan kartu *uno* pada pembelajaran kosakata nomina bahasa Jepang mendapat respon baik dan positif. Hal ini terbukti dengan tanggapan siswa yang menyatakan bahwa siswa lebih mudah mengingat kosakata bahasa Jepang dan artinya. Kemudian pelajaran bahasa Jepang menjadi lebih mudah setelah belajar kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan kartu *uno*. Ditambah lagi, siswa lebih memahami kosakata bahasa Jepang dengan teknik permainan kartu *uno* dan teknik permainan kartu *uno* dapat mengefektifkan waktu belajar. Dapat disimpulkan bahwa teknik permainan kartu *uno* dapat dijadikan salah satu alternatif teknik yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata.

## **B. Rekomendasi**

Setelah menganalisis data penelitian dan memperoleh kesimpulan, peneliti menyampaikan beberapa rekomendasi berikut:

1. Untuk dapat menghafal kosakata dengan waktu yang efisien, teknik permainan kartu *uno* dapat dijadikan salah satu alternatif teknik pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran.
2. Karena sifat permainan menyenangkan, diharapkan ketika menerapkan teknik permainan kartu *uno* ini guru dapat mengontrol siswa agar permainan yang dilakukan tidak hanya menimbulkan kesenangan, tetapi juga dapat bermanfaat untuk penguasaan kosakata bahasa Jepang, sehingga pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Permainan akan menimbulkan rasa bosan bagi pemainnya jika dilakukan terus menerus dalam jangka waktu yang panjang. Hal ini terjadi pula pada

permainan kartu *uno*, oleh karena itu diharapkan guru dapat menentukan waktu yang tepat untuk menggunakan teknik permainan kartu *uno* ini.

4. Bagi peneliti selanjutnya, permainan kartu *uno* ini diharapkan untuk dapat diterapkan pada kelas kata lainnya, seperti verba, adjektiva dan sebagainya. Peneliti juga diharapkan untuk dapat berinovasi dengan gambar yang terdapat pada kartu *uno* ataupun menerapkannya pada pembelajaran bahasa Jepang dibidang lain, seperti pembelajaran menulis, berbicara atau tata bahasa.