

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini, penulis menarik kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan permasalahan yang penulis teliti. Kesimpulan diperoleh dari hasil analisis dan penafsiran data yang telah ada, dan saran diberikan sebagai bahan pertimbangan agar dapat membantu terlaksananya kegiatan pengajaran dengan baik. Uraian mengenai hal tersebut adalah sebagai berikut :

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan di kelas XI SMA Pasundan 8 Bandung, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Sebelum pembelajaran diberikan diperoleh data nilai rata-rata pretest dalam penguasaan materi siswa, berkenaan dengan kosakata *i-keiyooshi* bahasa Jepang adalah sebesar 73,33. Setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan “acak huruf Hiragana”, tingkat penguasaan materi siswa meningkat menjadi 83,26. Selisih nilai pretest dan posttest adalah sebesar 9.93 poin. Berdasarkan hasil perhitungan dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$ , yaitu  $8.25 > 2.04$  untuk 5%, dan  $8.25 > 2.76$  pada 1%. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan penulis diterima. Sehingga kemampuan penguasaan kosakata *i-keiyooshi* siswa mengalami peningkatan setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan acak huruf.

2. Terdapat perubahan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah diberikan perlakuan, dengan menggunakan teknik permainan acak huruf Hiragana dalam pembelajaran kosakata *i-keiyooshi* bahasa Jepang. Berdasarkan data angket yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan acak huruf dapat meningkatkan penguasaan kosakata. Dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa pengajaran kosakata *i-keiyooshi* bahasa Jepang, dengan menggunakan teknik permainan “acak huruf Hiragana”, lebih dapat meningkatkan penguasaan kosakata *i-keiyooshi* bahasa Jepang siswa.

## 5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan penelitian, dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa, penulis menyampaikan saran sebagai berikut :

- a. Bagi pembelajar

Dalam mempelajari penguasaan kosakata bahasa, diharapkan dengan menggunakan teknik permainan acak huruf Hiragana ini senantiasa dapat diterapkan. Dengan penggunaan teknik permainan acak huruf secara teratur dan baik, akan mempermudah siswa dalam mengingat kosakata dan khususnya dalam mengingat huruf Hiragana.

- b. Bagi pengajar

Dengan teknik permainan acak huruf yang telah di uji cobakan ini, dapat menjadi salah satu alternatif pengajaran yang diberikan kepada siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Dalam pembelajaran bahasa, tidak hanya dilakukan dalam metode konvensional atau metode permainan acak huruf saja, tetapi terdapat berbagai macam cara dan metode pengajaran, agar dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Diharapkan melalui teknik permainan ini dapat meningkatkan dan mengembangkan lagi metode yang lebih menarik perhatian siswa, serta menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.