

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dalam bab ini, penulis memberikan kesimpulan dan rekomendasi yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Kesimpulan diperoleh dari hasil analisis dan penafsiran data yang telah ada. Sedangkan, rekomendasi diberikan sebagai bahan pertimbangan agar dapat membantu terlaksananya kegiatan pengajar dengan baik.

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang dirumuskan sebelumnya, penulis menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil perhitungan, pengolahan analisis seluruh data, maka hasilnyamemberikan jawaban terhadap permasalahan yang diajukandalampenelitianini. Penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa siswi SMA Negeri 15 Bandung kelas X Lintas Minat sebelum mendapat perlakuan dapat dikategorikan sedikit. Terjadi Peningkatan dalam menguasai kosakata bahasa Jepang setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan kartu kwartet. Hal ini dibuktikan karena permainan yang disajikan dirancang se-menarik dan se-efektif mungkin. Terlihat pada fisik kartu serta konten yang terdapat pada kartu di mana kartu tersebut berisikan kosakata-kosakata yang telah dikelompokkan kedalam berbagai kategori. Hal ini pula dibuktikan dengan meningkatnya perolehan nilai pada saat *pretest* dan *posttest*.
2. Selanjtnya, penggunaan teknik permainan kartu kwartet ini terbukti sangat efektif dilakukan dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam mengingat kosakata. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji *normalized gain* yang didasarkan pada nilai *pretest* dan *posttest*, di mana perhitungan menunjukkan nilai rata rata 0,84. Data tersebut apabila dikategorikan dalam rentang *normalized gain* adalah sangat efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan kartu kwartet efektif dalam mengingat kosakata bahasa Jepang, diterima.

3. Berdasarkan hasil perhitungan *pretest* dan *posttest*, diketahui masing-masing nilai rata-rata, standar deviasi dan varians. Untuk hasil *pretest* memiliki nilai rata-rata = 4,43 dan standar deviasi = 1,54 serta nilai varians = 2,38. Sedangkan untuk hasil *posttest* memiliki nilai rata-rata = 9,10 dan standar deviasi = 0,84 serta nilai varians = 0,70. Jumlah sampel atau responden masing-masing sebanyak 37 orang dengan taraf nyata 5% atau 0,05. Kemudian data tersebut dimasukkan ke dalam rumus uji kesamaan dua rata-rata dengan menggunakan uji t_{hitung} di mana, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan menggunakan derajat kebebasan $(n_1 + n_2 - 2) = 72$ diketahui harga t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% atau tingkat kepercayaan 95% adalah 1,67. Hal ini berarti $t_{hitung} 16,18 > 1,99 t_{tabel}$. Dari hasil data tersebut disimpulkan bahwa H_a kedua diterima, sekaligus menjawab salah satu permasalahan yang telah dirumuskan penulis yaitu penerapan teknik permainan kartu kwartet dapat meningkatkan hasil belajar kosakata bahasa Jepang.
4. Permasalahan yang dirumuskan selanjutnya yaitu penerapan teknik permainan kartu kwartet berpengaruh terhadap hasil belajar kosakata bahasa Jepang. Untuk keperluan tersebut dilakukan lagi uji hipotesis satu pihak. Uji hipotesis satu pihak menggunakan uji-f di mana, jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan menggunakan derajat kebebasan $(n_1 + n_2 - 2)$, diketahui harga F-tabel dengan taraf signifikansi 5% atau tingkat kepercayaan 95% sehingga didapat $F_{0,05}(36,36) = 1,99$. Hal ini berarti $F_{hitung} 4,42 > 1,76 F_{tabel}$. Kesimpulan perhitungan di atas adalah, bahwa H_a diterima yaitu terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan kartu kwartet dalam mengingat kosakata bahasa Jepang.
5. Seluruh responden dalam penelitian, 75% menyukai bahasa Jepang dan mengemukakan pendapat dan kesan yang positif terhadap penerapan teknik permainan kartu kwartet. Pembelajaran menggunakan kartu

kwartet yang telah disajikan mampu meningkatkan kemampuan mengingat kosakata. Peningkatan tersebut disebabkan pembelajaran menggunakan permainan kartu kwartet yang telah memberikan modifikasi, baik dalam pembelajaran, peraturan permainan, jumlah pemain, dan cara bermain. Selain itu pembelajaran dengan teknik kartu kwartet mampu membuat kelas lebih kondusif dan menyenangkan. Pembelajaran dengan permainan kartu kwartet juga mampu menarik motivasi siswa untuk lebih mengarahkan peningkatan hasil belajar kosakata bahasa Jepang, dan membuat siswa tertarik dengan permainan dalam pembelajaran bahasa Jepang, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran

B. Rekomendasi

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

1. Guru (dosen, dan tenaga pengajar lainnya) sudah seharusnya menggunakan metode, model, strategi ataupun teknik pembelajaran yang lebih variatif, sehingga dapat menarik minat pembelajar terhadap apa yang sedang mereka pelajari. Penerapan teknik belajar yang tepat dan variatif-pun dapat membantu pengajar dalam memaksimalkan efisiensi pembelajaran. Guru juga dapat menerapkan pembelajaran menggunakan teknik permainan kartu kuartet ini sebagai alternatif pembelajaran kosakata bahasa Jepang karena telah teruji keefektifannya.
2. Pembelajar dengan teknik permainan kartu kuartet dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat kosakata. Oleh karena itu, terdapat kemungkinan untuk menerapkan metode ini dalam pembelajaran Jepang lainnya seperti pembelajaran hiragana, dan katakana yang dikelompokkan sesuai dengan konsonan, dan kanji yang dikelompokkan sesuai bushu, hen, dan sebagainya.
3. 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 buku Mengenal Bahasa Jepang Untuk SMA 1 saja. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mengembangkan penelitian baru dengan materi kosakata diluar buku yang digunakan dalam penelitian. Sehingga aspek kecakapan berbahasa Jepang lainnya dapat diteliti dan memberikan manfaat yang lebih banyak lagi.