

BAB V

KESIMPULAN, REKOMENDASI, DAN IMPLIKASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 30 siswa kelas VII SMP Laboratorium-Percontohan UPI Kampus Cibiru mengenai “Efektivitas teknik permainan *Write on Back* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang”, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. *Pre-test* yang dilakukan sebelumnya diterapkan perlakuan (*treatment*) memperoleh nilai rata-rata 31,73. Dari data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan penguasaan kosakata siswa belum baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas VII sebelum menggunakan teknik permainan *Write on Back* masih kurang baik.
2. *Post-test* yang dilakukan setelah diterapkannya perlakuan (*treatment*) memperoleh nilai rata-rata 71,47. Dari hasil perhitungan dapat diperoleh Sig. Perbedaan dua rata-rata dari Sig.(2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan rata-rata *pre-test* dan *Post-test*.
3. Berdasarkan analisa hasil tes, maka dapat disimpulkan bahwa teknik permainan *Write on Back* efektif dalam meningkatkan

kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas VII SMP Laboratorium-Percontohan UPI Kampus Cibiru.

4. Menurut data angket yang telah diberikan kepada 30 siswa kelas eksperimen, dapat disimpulkan teknik permainan *Write on Back* berpengaruh dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.
5. Menurut sebagian besar siswa menyatakan bahwa pelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *Write on Back* membuat siswa senang dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang, serta siswa pun belajar berkomunikasi dan bersosialisasi dengan teman-teman sekelasnya.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti mengenai Efektivitas teknik permainan *Write on Back* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang, peneliti merasa perlu merekomendasikan hasil tersebut untuk kepentingan pembelajaran bahasa Jepang ke depannya. Ada pun rekomendasi yang ingin penulis sampaikan kepada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti bidang serupa agar memberikan perlakuan (*treatment*) lebih dari yang peneliti lakukan (peneliti melakukan 3 kali perlakuan). Karena materi yang disampaikan bisa lebih banyak dan variatif, serta mengadakan test penelitian pada waktu dan objek

yang tepat seperti instrument yang berbeda, sehingga hasil yang diperoleh akan lebih maksimal.

C. Implikasi

Berdasarkan penelitian ini dapat diketahui bahwa pelaksanaan teknik permainan *Write on Back* ini dapat membantu pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Hasil dari penelitian ini dapat diterapkan pada pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar.