

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data tes dan angket, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil *pre test* menunjukkan bahwa kemampuan sampel dalam mengingat kosakata *meishi* bahasa Jepang sangat rendah. Yaitu dilihat dari rata-rata nilai *pre test* yang hanya sebesar 43,25. Tentu saja standar 43,25 tidak memenuhi syarat ketuntasan minimal yang berlaku di SMA PGRI 1 Bandung dalam mata pelajaran bahasa Jepang, yaitu sebesar 70. Sebelumnya sampel hanya diajarkan bahasa Jepang dengan menggunakan teknik konvensional atau ceramah. Sehingga perlakuan atau *treatment* berupa teknik permainan bisa menjadi daya tarik tersendiri bagi sampel dalam mempelajari bahasa Jepang. Setelah diberikan *treatment* yaitu permainan *Pinoy Henyo*, terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara nilai rata-rata *pre test* dan *post test*. Dari nilai rata-rata *pre test* yang hanya sebesar 43,25 naik menjadi 88,92 pada *post test*. *Treatment* dilakukan sebanyak 3 kali dengan materi pelajaran yang berbeda-beda di setiap pertemuan. Perbandingan nilai rata-rata *pre test* dan *post test* sangat jauh. Karenanya hasil *post test* menunjukkan angka yang cukup memuaskan bagi siswa.
2. Untuk mengetahui keefektivitasan teknik permainan *Pinoy Henyo* maka dilakukan uji hipotesis. Nilai yang diperoleh dari *pre test* dan *post test* kemudian diolah untuk membandingkan t hitung dan t tabel. Dari hasil perhitungan diperoleh t hitung sebesar 18,67. Dengan sampel sebanyak 30 orang, maka derajat kebebasan dalam penelitian ini adalah sebesar 29. Pada taraf signifikansi 1% maka diperoleh t_{tabel} sebesar 2,76 dan pada taraf signifikansi 5% diperoleh t_{tabel} sebesar 2,04. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $18,67 >$

Gisca Nadya, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Pinoy Henyo Dalam Pembelajaran Kosakata (Meishi) Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2,76 (1%) dan $18,67 > 2,04$ (5%) maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis kerja (H_k) pada penelitian ini **diterima**. Yaitu teknik permainan *Pinoy Henyo* efektif dalam pembelajaran kosakata *meishi* bahasa Jepang tingkat dasar.

3. Berdasarkan analisis hasil angket hampir semua siswa mengatakan bahwa teknik permainan *Pinoy Henyo* menyenangkan dan memberikan manfaat bagi siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang. Siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar bahasa Jepang setelah pembelajaran dilakukan dengan permainan *Pinoy Henyo*. Selain itu permainan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Selama ini siswa merasa kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang karena kosakata yang diajarkan banyak sehingga sulit untuk dihafalkan. Namun setelah belajar bahasa Jepang menggunakan permainan *Pinoy Henyo*, siswa menjadi lebih mudah dalam mengingat kosakata bahasa Jepang. Berdasarkan hasil analisa data tes dan angket, maka pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *Pinoy Henyo* memberikan manfaat yang besar dalam membantu siswa mengingat kosakata *meishi*. Maka teknik permainan *Pinoy Henyo* dalam pembelajaran kosakata *meishi* bahasa Jepang tingkat dasar dinyatakan **efektif**.

5.2 Rekomendasi

1. Untuk pengajar

Dalam permainan *Pinoy Henyo* terdapat beberapa peralatan yang perlu disiapkan. Kreativitas seorang guru perlu ditingkatkan dalam membuat peralatan yang akan digunakan dalam permainan ini. Tentunya dengan harga yang ekonomis namun tetap bisa menjadikan permainan ini menarik seperti aslinya. Permainan *Pinoy Henyo* bisa menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan. Permainan ini tidak hanya bisa digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang saja, bisa juga digunakan

dalam mata pelajaran lainnya dengan maksud membantu siswa agar lebih mudah dalam mencerna suatu materi pelajaran.

2. Untuk siswa

Setelah mempelajari kosakata dengan teknik permainan *Pinoy Henyo* diharapkan agar semakin giat dalam belajar bahasa Jepang, siswa juga bisa menerapkannya untuk materi-materi pelajaran bahasa Jepang yang lainnya.. Karena teknik permainan terbukti bisa membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, maka siswa juga bisa menggunakan permainan-permainan yang lain baik itu dalam pembelajaran bahasa Jepang ataupun pada mata pelajaran yang lain.

3. Untuk penelitian selanjutnya

Teknik permainan *Pinoy Henyo* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang telah dinyatakan efektif. Dalam penelitian ini siswa menebak sebuah kata dengan menggunakan bahasa Indonesia baru kemudian menjawab kata yang tersembunyi tersebut dengan menggunakan bahasa Jepang, untuk penelitian selanjutnya teknik permainan *Pinoy Henyo* juga bisa digunakan dalam pembelajaran kemampuan berbicara (*kaiwa*) tentunya menggunakan sampel dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi misalnya pada tingkat mahasiswa yang memang mengambil jurusan pendidikan bahasa Jepang atau sastra Jepang. Dalam pembelajaran *kaiwa* diharapkan bisa menebak dan memberikan jawaban secara langsung dalam bahasa Jepang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dikarenakan keterbatasan kelas yang diberikan pada saat penulis melaksanakan PPL. Untuk penelitian selanjutnya penulis menyarankan untuk menggunakan metode penelitian eksperimen murni dengan adanya kelas kontrol sebagai kelas pembanding agar lebih jelas terlihat hasil dari pembelajaran yang menggunakan teknik permainan *Pinoy Henyo* dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan teknik konvensional.



Gisca Nadya, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Pinoy Henyo Dalam Pembelajaran Kosakata (Meishi) Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu