

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. *Pretest* yang dilakukan sebelum diterapkannya perlakuan (*treatment*) memperoleh hasil yaitu nilai tertinggi *pretest* 75 (dalam skala 10-100) dan nilai terendah *pretest* 20 (dalam skala 10-100) sedangkan nilai rata-rata *pretest* 38,9. Dari data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Jepang siswa belum baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum mendapatkan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan teknik permainan *Alphabet Race* masih kurang baik.
2. *Posttest* yang dilakukan setelah diterapkannya perlakuan (*treatment*) memperoleh hasil yaitu nilai tertinggi *posttest* 100 (dalam skala 10-100) dan nilai terendah *posttest* 67,5 (dalam skala 10-100) sedangkan nilai rata-rata *posttest* 85,3. Dari data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Jepang siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*) sebanyak 4 kali dengan menggunakan teknik permainan *Alphabet Race* mengalami peningkatan dibandingkan sebelum mendapatkan perlakuan (*treatment*).
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *Alphabet Race* berdasarkan hasil nilai rata-

Annisa Thatsa Raharjo, 2013

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan *Alphabet Race* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)

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

rata dan hasil olah data yang menyatakan nilai signifikansinya $0,000 < 0,5$ maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil *pretest* dan hasil *posttest*.

4. Teknik permainan *Alphabet Race* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 2 Bandung berdasarkan hasil olah data yang akurat menggunakan SPSS 20. Pengujian efektif atau tidaknya dapat dilihat dari hasil perhitungan *normalized gain*.
5. Berdasarkan data angket diketahui bahwa tanggapan siswa terhadap pengajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *Alphabet Race* adalah semua menyukai penerapan teknik permainan *Alphabet Race* karena pembelajaran menjadi sangat menyenangkan, siswa aktif dan mandiri, melatih daya ingat, tidak membosankan, melatih siswa untuk tidak takut dan tidak malu menjawab dan menebak jawaban yang benar, jauh dari kata jenuh dan membosankan, dan menjadikan proses belajar mengajar menjadi kondusif, efektif dan efisien dari segi waktu.

5.2 Saran

1. Bagi pengajar

Dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang, teknik permainan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan. Hal ini sesuai dengan pendapat ahli pada bab II mengenai kelebihan permainan yang mengatakan bahwa permainan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar aktif dan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana belajar yang menyenangkan. Sehingga, teknik permainan

Annisa Thatso Raharjo, 2013

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)

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

Alphabet Race merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pengajaran.

2. Bagi pembelajar

Teknik permainan *Alphabet Race* dapat diterapkan dalam meningkat penguasaan kosakata. Sehingga, diharapkan pembelajar senantiasa menggunakan teknik permainan ini dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Teknik permainan *Alphabet Race* merupakan salah satu alternatif yang efektif digunakan dalam pengajaran kosakata. Akan tetapi, antusiasme pembelajar yang berlebihan bisa membuat kelas menjadi gaduh dan tidak beraturan. Dengan demikian, diharapkan peneliti selanjutnya bisa menemukan ide-ide kreatif untuk menanggulangi kekurangan tersebut. Penelitian ini merupakan salah satu pertimbangan bagi peneliti selanjutnya dengan menggunakan teknik permainan lainnya. Selain itu, diharapkan untuk peneliti selanjutnya menggunakan metode eksperimen murni.

Sebuah penelitian yang masih sangat jauh sekali dari kesempurnaan. Namun dengan penelitian yang sederhana ini, penulis menaruh sebuah harapan yang besar semoga penelitian ini bermanfaat.