

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

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

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang disusun sebelumnya, penulis menyimpulkan dua hal, yaitu :

1. Sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan *congklak*, nilai *mean* yang diperoleh pada saat *pretest* adalah 5,03 dan pada saat *post test* 8,68 sehingga didapatkan *gain* dari *pretest* dan *pos test* sebesar 3,59. Bisa dilihat bahwa terjadi perbedaan yang signifikan, karena telah memperoleh perlakuan berupa pembelajaran bilangan dan katabantu bilangan dengan menggunakan permainan tradisional *congklak*. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan penguasaan bilangan dan katabantu bilangan dalam bahasa Jepang, yang diwakili oleh 20 orang dalam pembelajaran bilangan dan katabantu bilangan. Permasalahan signifikan atau tidaknya suatu penerapan teknik pembelajaran dapat dilihat berdasarkan hasil belajar yang diperoleh setelah mendapatkan *treatment* atau perlakuan juga dari hasil penelusuran pendapat dan kesan yang dirasakan oleh siswa yang memperoleh perlakuan tersebut. Jika dilihat berdasarkan hasil penghitungan untuk menguji hipotesis, *t* hitung yang

diperoleh yaitu sebesar 17,95 menunjukkan angka yang lebih besar dibandingkan nilai

t tabel ($db = 19$) baik pada taraf signifikan 1% yaitu 2,86 maupun pada taraf signifikan 5% yaitu 2,09. Dengan demikian, nilai t_{hitung} ini lebih besar daripada nilai t_{tabel} sehingga model pembelajaran ini signifikan, sehingga dapat dijadikan media ajar alternatif.

2. Selain itu, hasil analisis data angket, dapat diketahui bahwa seluruh responden memberikan kesan dan tanggapan yang positif terhadap penerapan permainan tradisional *congklak* dalam pembelajaran bilangan dan katabantu bilangan dalam bahasa Jepang. Teknik ini dinilai baik karena memudahkan dalam mengingat bilangan dan katabantu bilangan dalam bahasa Jepang, serta dapat meningkatkan motivasi dalam mempelajari bahasa Jepang, sehingga permainan tradisional *congklak* cocok digunakan untuk pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar karena efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan bilangan dan katabantu bilangan dalam bahasa Jepang.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, penulis merekomendasikan beberapa hal, yakni :

1. 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 bilangan dan tiga macam katabantu bilangan bahasa Jepang (\sim hon/pon, \sim mai, \sim ko) tingkat dasar (tingkat SMA), peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mengembangkan penelitian

baru dengan materi katabantu bilangan yang masih banyak seperti ~bai, ~chaku, ~dai, dan lain - lain sehingga semakin banyak katabantu bilangan yang didapat, sehingga aspek kecakapan berbahasa Jepang khususnya penguasaan katabantu bilangan bahasa Jepang dapat diteliti dan memberikan manfaat yang lebih baik lagi.

