

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari teori, analisis data dan pembahasan berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian kali ini, peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kelas eksperimen yang menggunakan teknik permainan lompat jingkat untuk meningkatkan penguasaan kata bantu bilangan memiliki hasil belajar yang lebih baik daripada kelas kontrol. Hal tersebut di lihat dari hasil *posttest* dengan nilai rata-rata 8.3 pada kelas eksperimen dan 7.1 pada kelas kontrol.
2. Kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dimana pembelajar hanya mengandalkan informasi dari guru saja, hal ini mengakibatkan kelas kontrol memiliki hasil belajar yang relatif lebih rendah dari kelas eksperimen yaitu, 7.1 pada kelas kontrol dan 8.3 pada kelas eksperimen
3. Melalui perhitungan statistik dengan teknik komparansional, diperoleh t tabel $2.00 < t$ hitung 4.44, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajar kelas eksperimen dan pembelajar kelas kontrol.

4. Berdasarkan hasil data angket, dan pengamatan kelas pembelajar pada kelas eksperimen teknik permainan lompat jingkat lebih menarik dan kreatif dibandingkan hanya duduk dan mendengar, serta membuat para pembelajar di kelas eksperimen lebih tertarik belajar bahasa Jepang khususnya kata bantu bilangan. Maka dari itu terlihat dari hasil belajar pembelajar kelas eksperimen yang lebih baik dari kelas kontrol.

5.2 Saran

Berdasarkan data yang telah diperoleh penulis, dalam pengajaran kata bantu bilangan membingungkan para pembelajar untuk membedakan kata bantu bilangan yang tepat, baik untuk hewan, benda, maupun kata bantu bilangan yang lainnya.

Maka peneliti menyarankan dalam pengajaran bahasa Jepang khususnya kata bantu bilangan dapat diajarkan dengan pengajaran yang cukup variatif dan lebih menarik sehingga para pembelajar lebih gampang untuk membedakan dan menguasai kata bantu bilangan yang lainnya. Huruf diajarkan setelah siswa mulai paham makna bahasa Jepang. Hal tersebut selain mengurangi kesulitan belajar akan menimbulkan motivasi belajar bagi pembelajar.

Karena dalam penelitian ini sampel yang diambil adalah anak kelompok usia remaja dengan jumlah yang tidak terlalu banyak, maka hasil dari penelitian ini belum dapat digeneralisasikan.

Untuk mendapatkan hasil yang lebih objektif maka perlu dilakukan penelitian lanjutan, penulis menyarankan:

1. Menerapkan teknik permainan yang lebih variatif dari permainan ini.
2. Mengambil jumlah sampel yang lebih banyak agar dapat diketahui hasil yang berbeda.
3. Jumlah kata bantu bilangan yang lebih beragam.

