

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian di SMP Laboratorium Percontohan UPI, seperti telah dijelaskan sebelumnya, peneliti mengambil kesimpulan bahwa:

1. Penerapan teknik permainan *jumbled letter* dalam pembelajaran menulis kosakata dasar bahasa Jepang cukup baik karena hal ini tidak hanya membuat keaktifan siswa saat belajar meningkat namun selain itu tingkat kemampuan siswa dalam menulis kosakata siswa pun meningkat.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas yang diterapkan teknik permainan *jumbled letter* dan kelas yang tidak menggunakan teknik permainan *jumbled letter* dalam menulis kosakata dasar bahasa Jepang..
3. Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada 15 sampel siswa, kelas yang diterapkan teknik permainan *jumbled letter* Sebagian besar dari siswa menganggap permainan *jumbled letter* mudah dilakukan dan mudah dimengerti. Lalu Lebih dari setengah siswa setuju jika permainan *jumbled letter* membuat penguasaan dan mengingat kosakata bahasa Jepang jadi lebih baik. Selain itu lebih dari setengah siswa setuju jika permainan *jumbled letter* dijadikan salah satu cara alternatif dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang dan Lebih dari setengah siswa setuju bahwa permainan *jumbled letter* menjadikan pelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, diketahui bahwa teknik permainan *jumbled letter* memberikan pengaruh yang cukup baik terhadap siswa untuk proses pembelajaran karena dapat meningkatkan kemampuan menulis

kosakata dasar siswa.. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan teknik permainan *jumbled letter* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis kosakata dasar bahasa Jepang siswa.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan teknik permainan *jumbled letter* dalam meningkatkan kemampuan menulis kosakata dasar bahasa Jepang siswa kelas VII di SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung, ada beberapa rekomendasi yaitu sebagai berikut:

1. Sebelum memulai penelitian, sebaiknya berdiskusi dengan guru atau guru PPL yang bersangkutan sehingga materi pembelajaran untuk penelitian bisa disesuaikan dengan materi pembelajaran yang seharusnya.
2. Karena waktu yang terbatas saat melakukan *treatment*, hendaknya lebih memikirkan lagi media yang akan digunakan dalam menggunakan teknik permainan *jumbled letter* agar waktu dapat dipergunakan lebih maksimal. Saat penelitian berlangsung sempat terjadi kendala pada media, yang menjadikan waktu persiapan jadi terhambat. Media lain yang bisa digunakan misalnya dengan menggunakan media kertas yang dipotong atau kartu yang dimasukkan kedalam amplop.
3. Sebaiknya lebih mempersiapkan lagi metode belajar untuk teknik permainan ini sehingga keaktifan belajar siswa menjadi menyeluruh. Penulis merekomendasikan pengajar untuk menunjuk siswa secara acak untuk menjawab, sehingga siswa yang tidak aktif bisa mempersiapkan diri dan lebih berusaha mengikuti kegiatan belajar.