

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Di dalam bab ini, penulis akan menjabarkan kesimpulan dari hasil tes dan angket yaitu :

1. Sebelum dilakukan *treatment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka pada kelas eksperimen nilai rata-rata *pretest* sebesar 46, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 56. Hal ini membuktikan dari hasil *pretest* kelas eksperimen tidak memiliki perbedaan yang signifikan terhadap kelas kontrol.
2. Setelah dilakukan *treatment* pada kelas eksperimen dengan menggunakan teknik permainan *the clues*, maka diperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 84, sedangkan nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol dengan menggunakan metode tata-bahasa terjemah sebesar 73. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata kelas eksperimen terhadap nilai rata-rata kelas kontrol setelah diberi *treatment* teknik permainan *the clues* dalam proses pembelajaran kosakata.
3. Berdasarkan analisis terhadap penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan tes, maka dalam analisis hasil *pretest* didapatkan nilai

t *hitung* sebesar -1,84, sedangkan nilai t *tabel* pada db 29 pada taraf signifikansi 5% adalah 2,04. Sehingga dapat diketahui bahwa nilai t *hitung* lebih kecil dari nilai t *tabel* yaitu $-1,84 < 2,04$. Maka Hipotesis kerja (H_k) ditolak, artinya sebelum dilakukan *treatment* dengan menggunakan teknik permainan *the clues* pada kelas eksperimen maka tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Namun setelah diberi *treatment*, maka untuk hasil *posttest* didapatkan nilai t *hitung* sebesar 2,84, sedangkan nilai t *tabel* pada db 29 pada taraf signifikansi 1% adalah 2,76. Sehingga dapat diketahui bahwa nilai t *hitung* lebih besar dari nilai t *tabel* yaitu $2,84 > 2,76$. Maka Hipotesis kerja (H_k) diterima dan H_0 ditolak, yang artinya setelah digunakan teknik permainan *the clues* terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Hal ini berarti bahwa pengajaran dengan teknik permainan *the clues* lebih baik daripada pengajaran dengan metode ceramah. Sementara itu, nilai rata-rata *normalized gain* kelas eksperimen yaitu sebesar 0,74 dan termasuk kedalam kategori sangat efektif. Sedangkan nilai rata-rata *normalized gain* kelas kontrol yaitu sebesar 0,38 dan termasuk kedalam kategori kurang efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa pengajaran dengan teknik permainan *the clues* sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang .

4. Berdasarkan dari data angket, diketahui bahwa sebagian besar siswa menyukai bahasa Jepang meskipun menganggap bahasa Jepang itu sulit

untuk dipelajari, salah satunya dalam pembelajaran kosakata. Siswa pun menganggap teknik permainan *the clues* cocok digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang karena materi pembelajaran yang disajikan dengan teknik permainan *the clues* menarik sehingga menambah motivasi siswa dalam belajar bahasa Jepang dan memudahkan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang.

Dari beberapa analisis di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teknik permainan *the clues* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI TKJ di SMK Negeri 1 Cimahi.

5.2 Rekomendasi

Setelah melihat penyajian dan proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan teknik permainan *the clues*, penulis merekomendasikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Dikarenakan permainan *the clues* belum pernah diterapkan dalam pengajaran di kelas terutama pengajaran kosakata bahasa Jepang, diharapkan para pengajar dapat menggunakan teknik permainan ini karena dapat menambah variasi pengajaran sehingga dapat meminimalisir tingkat kejenuhan siswa dan merupakan salah satu alternatif dalam meningkatkan suasana kelas lebih menyenangkan dan lebih kondusif.
2. Dalam penelitian ini, clue (petunjuk) yang disebutkan oleh anggota kelompok kepada leader untuk menebak seputar kosakata menggunakan

Dina Rohmatul Fazriyah, 2013

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN THE CLUES UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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

bahasa Indonesia. Namun alangkah baiknya bila clue (petunjuk) seputar kosakata tersebut menggunakan bahasa Jepang sebagai pembelajaran dan lebih memperkaya kosakata baru.

3. Meskipun dalam penelitian ini, penulis hanya menyajikan 30 kosakata nomina bahasa Jepang yang diterapkan dengan permainan the clues. Namun permainan ini pun dapat disajikan dengan lebih banyak kosakata lagi sesuai dengan kemampuan siswa itu sendiri. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan permainan dengan menambah lebih banyak kosakata untuk pembelajaran bahasa Jepang.