

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian serta pengolahan data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Sebelum dilakukan *treatment*, nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 65,71 dan kelas kontrol sebesar 65,43. Berdasarkan penafsiran standar penilaian UPI nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kosakata siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah kurang. Setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan teknik permainan terka aksi pada kelas eksperimen dan teknik ceramah, latihan dan praktik (*drill and practice*) pada kelas kontrol, nilai rata-rata kelas eksperimen menjadi 94, sedangkan kelas kontrol hanya 77,71, yang artinya kemampuan kosakata siswa kelas eksperimen adalah baik sekali sedangkan kelas kontrol adalah baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan kosakata pada kelas eksperimen yang menggunakan teknik permainan terka aksi lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan teknik permainan terka aksi.
2. Setelah dilakukan pengolahan data *pretest*, diperoleh t hitung sebesar 0,12 dan t tabel dengan $db = 69$ adalah 2,00 untuk taraf signifikansi 5 % dan 2,65 untuk taraf signifikansi 1 %. Karena berdasarkan pengolahan data tersebut t hitung $< t$ tabel, maka hipotesis kerja (H_k) ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan kosakata bahasa

Derinayu, 2013

TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

Jepang antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan *treatment* dengan menggunakan teknik permainan terka aksi. Dan setelah dilakukan pengolahan data *posttest*, diperoleh *t hitung* sebesar 7,99 dan *t tabel* dengan $db = 69$ adalah 2,00 untuk taraf signifikansi 5 % dan 2,65 untuk taraf signifikansi 1 %. Karena berdasarkan pengolahan data tersebut *t hitung* $> t$ *tabel*, maka hipotesis kerja hipotesis kerja (H_k) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Sehingga dapat disimpulkan, terdapat perbedaan kemampuan kosakata bahasa Jepang yang signifikan antara kelas eksperimen yang mendapatkan *treatment* dengan menggunakan teknik permainan terka aksi dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan teknik ceramah, latihan dan praktik (*drill and practice*).

3. Hasil pengolahan data angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menganggap bahwa kosakata menjadi salah satu kendala yang menyulitkan mereka dalam mempelajari bahasa Jepang sehingga pembelajaran kosakata yang dikemas dengan teknik permainan terka aksi ini dapat meningkatkan motivasi serta daya ingat siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Teknik permainan terka aksi ini juga menarik bagi siswa karena pelaksanaannya yang sederhana dan mudah untuk dimainkan serta dapat mengurangi rasa bosan siswa akan pembelajaran bahasa Jepang yang biasa diberikan serta tidak pernah menggunakan teknik permainan seperti ini sebelumnya. Sehingga pada akhirnya dapat disimpulkan, bahwa teknik permainan terka aksi cocok digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang (*Doushi*).

Derinayu, 2013

TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

B. Saran

1. Untuk Siswa

Teknik permainan terka aksi ini dapat dijadikan salah satu alternatif untuk mempermudah dalam menghafalkan kosakata bahasa Jepang. Sehingga diharapkan para siswa dapat mengaplikasikannya tidak hanya saat pembelajaran di kelas saja, melainkan diluar juga seperti di rumah atau pada saat belajar dengan teman untuk lebih menguatkan ingatan akan kosakata-kosakata baik yang sudah maupun yang belum dipelajari.

2. Untuk Pengajar

Teknik permainan terka aksi ini hanya salah satu contoh teknik dari sekian banyaknya teknik-teknik lain yang bisa digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang di kelas. Sehingga diharapkan pengajar dapat memanfaatkan serta mengembangkan teknik-teknik lain yang sesuai dengan materi pembelajaran, khususnya teknik permainan terka aksi ini untuk materi yang dianggap sesuai pula.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Teknik permainan terka aksi ini tidak hanya bisa digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang saja, melainkan dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa lain pula. Sehingga penelitian ini dapat juga dijadikan rekomendasi dan bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya. Dan diharapkan agar penelitian selanjutnya dapat lebih mengembangkan teknik permainan ini lebih baik lagi serta meminimalisirkan dan menanggulangi kekurangan yang terdapat dalam teknik permainan ini.

Derinayu, 2013

TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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