

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan menggunakan uji statistic terhadap data yang dihasilkan dari instrument tes pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan :

1. Berdasarkan pengalaman peneliti di SMA Laboratorium Percontohan UPI, tidak susah untuk membantu siswa dalam menambah penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik *Missing Letter*.
2. Pada saat pretest diperoleh nilai tertinggi 65 (skala 0-100) dan nilai terendah 45 (skala 0-100), selain itu, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 53,45. Angka tersebut menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa belum termasuk tahap baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum mendapat perlakuan dengan menggunakan teknik *Mising Letter* masih kurang baik.
3. Pada saat posttest diperoleh nilai tertinggi 100 (skala 0-100) dan nilai terendah 80 (0-100) dengan nilai rata-rata 87,18. Angka tersebut menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa

Dede Hendriansyah, 2013

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN *MISSING LETTER* TERHADAP KEMAMPUAN PENGUSAAN KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG : Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajaran 2013/2014

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Jepang siswa meningkat dengan sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan (*treatment*) selama 4 kali penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa meningkat dibandingkan pada saat sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

4. Berdasarkan perhitungan uji-t diperoleh $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ ($-25,23 < -2,02$). Hal ini berarti terdapat perbedaan nilai antara pretest (sebelum diberikan perlakuan berupa pengajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan teknik permainan Missing Letter) dan posttest (sesudah diberikan perlakuan berupa pengajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan teknik permainan *Missing Letter*) dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa teknik permainan *Missing Letter* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang siswa kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI.
5. Berdasarkan pertanyaan nomer 13 yang terdapat diangket yang berbunyi “menggunakan teknik *Missing Letter* meningkatkan kemampuan kosakata dasar bahasa Jepang saya” didapat data bahwa sebanyak 30% siswa menjawab sangat setuju, 40% siswa menjawab setuju, 20% siswa menjawab tidak setuju, dan 10% siswa menjawab sangat tidak setuju.

Dede Hendriansyah, 2013

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN MISSING LETTER TERHADAP KEMAMPUAN PENGUSAAN KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG : Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajaran 2013/2014

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap permainan *Missing letter* meningkatkan penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan pada kesimpulan penelitian di atas, serta berdasarkan kajian teoritis yang mendasari penelitian ini. maka terdapat beberapa saran, yaitu :

1. Dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang sebaiknya digunakan teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat suasana belajar siswa lebih menyenangkan dan lebih menarik.
2. Berdasarkan uji-t diketahui bahwa teknik permainan Missing Letter efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Oleh karena itu teknik permainan Missing Letter ini dapat dijadikan salah satu alternatif bagi pengajar dalam mengajarkan kosakata bahasa Jepang.

Dede Hendriansyah, 2013

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN MISSING LETTER TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG : Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajaran 2013/2014

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.ed

3. Kepada para peneliti lain yang ingin meneliti dalam bidang serupa agar menggunakan sampel yang memiliki tingkat kemampuan berbahasa lebih tinggi dan mengadakan tes penelitian pada waktu dan objek yang tepat seperti menggunakan instrument yang berbeda, sehingga hasil yang diperoleh akan lebih maksimal.



Dede Hendriansyah, 2013

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN MISSING LETTER TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG : Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajaran 2013/2014

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu