

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini, penulis menarik kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan permasalahan yang penulis teliti. Kesimpulan diperoleh dari hasil analisis dan penafsiran data yang telah diolah. Saran diberikan sebagai masukan yang *konstruktif* serta sebagai bahan pertimbangan agar dapat membantu terlaksananya kegiatan pengajaran dengan baik.

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan di kelas XD SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Sebelum *treatment* (perlakuan) diberikan, peneliti memberikan *pretest* yaitu tes kosakata yang menjadi materi pembelajaran. Nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh siswa adalah 52,8. Berdasarkan standar penilaian UPI, nilai rata-rata *pretest* sebelum diberikan perlakuan termasuk kategori sangat kurang sekali. Kemudian penulis memberikan *treatment* (perlakuan) yaitu dengan menggunakan teknik permainan *bingo*. Setelah *treatment* diberikan, penulis mengetahui nilai rata-rata siswa semakin meningkat dari hasil *posttest*, yaitu 76,8 termasuk kategori nilai baik. Setelah diolah dengan rumus statistik, diketahui nilai t -hitung $>$ t -tabel yaitu $8,05 > 2,09$ untuk 5% dan $8,05 > 2,86$ untuk 1%. Dengan demikian,

hipotesis yang diajukan penulis diterima. Sehingga kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa mengalami peningkatan setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *bingo*.

- b. Terdapat perubahan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah diberikan perlakuan yaitu dengan menggunakan teknik permainan *bingo* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Berdasarkan data angket yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan bingo dapat meningkatkan penguasaan kosakata. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa teknik permainan bingo yang digunakan dalam pembelajaran mampu membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

1.2 Saran

- a. Bagi pengajar

Dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang, teknik permainan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan. Hal ini sesuai dengan pendapat ahli yang mengatakan bahwa permainan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar aktif dan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana belajar yang menyenangkan. Sehingga, teknik permainan *bingo* merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pengajaran.

- b. Bagi pembelajar

Teknik permainan *bingo* dapat diterapkan dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Sehingga, diharapkan pembelajar senantiasa menggunakan teknik permainan ini dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

c. Bagi penelitian selanjutnya

Teknik permainan *bingo* merupakan salah satu alternatif yang efektif digunakan dalam pengajaran kosakata. Namun, masih banyak teknik permainan yang lainnya yang bisa diterapkan. Dengan demikian, ide-ide kreatif selanjutnya dapat dikembangkan untuk pengajaran kosakata. Penelitian ini merupakan salah satu bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya dengan menggunakan teknik permainan lainnya. Diharapkan akan terus adanya perbaikan dan dikembangkan lagi untuk teknik permainan lainnya. Selain itu, diharapkan untuk penelitian selanjutnya menggunakan metode eksperimen murni.

Sebuah penelitian yang masih sangat jauh sekali dari kesempurnaan. Namun, dengan penelitian yang sederhana ini, penulis menaruh sebuah harapan yang besar semoga penelitian ini bisa bermanfaat.