

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. *Pretest* yang dilakukan sebelum diterapkannya perlakuan (*treatment*) memperoleh hasil yaitu nilai tertinggi *pretest* 65 (dalam skala 10-100) dan nilai terendah *pretest* 10 (dalam skala 10-100) sedangkan nilai rata-rata *pretest* 25,43. Dari data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Jepang siswa belum baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum mendapatkan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan teknik permainan *Missing Letter* masih kurang baik.
2. *Posttest* yang dilakukan setelah diterapkannya perlakuan (*treatment*) memperoleh hasil yaitu nilai tertinggi *posttest* 100 (dalam skala 10-100) dan nilai terendah *posttest* 77,5(78) (dalam skala 10-100) sedangkan nilai rata-rata *posttest* 86,21. Dari data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Jepang siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*) sebanyak 4 kali dengan menggunakan teknik permainan *Missing Letter* mengalami peningkatan dibandingkan sebelum mendapatkan perlakuan (*treatment*).

3. Dari hasil perhitungan Ana Test dapat diketahui hasil μ_x (0,06) μ_y (0,09) berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* (sebelum diberikan perlakuan berupa penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *Missing Letter*) dan *posttest* (setelah diberikan perlakuan berupa penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *Missing Letter*) dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa teknik permainan *Missing Letter* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X.L SMAN 2 Bandung.
4. Berdasarkan data angket diketahui bahwa tanggapan siswa terhadap pengajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *Missing Letter* adalah semua menyukai penerapan teknik permainan *Missing Letter* karena pembelajaran menjadi sangat menyenangkan, siswa aktif dan mandiri, melatih daya ingat, tidak membosankan, melatih siswa untuk tidak takut dan tidak malu menjawab dan menebak jawaban yang benar, jauh dari kata jenuh dan membosankan, dan menjadikan proses belajar mengajar menjadi kondusif, efektif dan efisien dari segi waktu. Sehingga teknik permainan *Missing Letter* ini sangat cocok digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat SMA karena sangat efektif digunakan sebagai salah satu upaya meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa. Pengujian efektif atau tidaknya dapat dilihat dari hasil perhitungan *normalized gain*.

B. REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti mengenai efektivitas penggunaan teknik permainan *Missing Letter* terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang, peneliti dirasa perlu merekomendasikan hasil tersebut untuk kepentingan pembelajaran bahasa Jepang kedepannya. Adapun rekomendasi yang ingin penulis sampaikan diantaranya :

1. Untuk guru

Penulis berharap guru mata pelajaran bahasa Jepang dapat menerapkan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Missing Letter* sebagai alternatif pembelajaran kosakata bahasa Jepang karena telah teruji efektivitasnya.

2. Untuk siswa

Siswa yang sudah merasakan manfaat dan kelebihan belajar bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *Missing Letter* diharapkan mengaplikasikan teknik permainan ini dalam proses belajar tidak hanya pelajaran bahasa Jepang, tetapi pada mata pelajaran bahasa asing lainnya karena teknik permainan *Missing Letter* sangat cocok diterapkan dalam pelajaran bahasa asing. Selain itu, diharapkan agar pandangan siswa bahwa belajar bahasa Jepang itu sulit dan membosankan dapat berubah menjadi mudah dan menyenangkan.

3. Untuk peneliti selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti bidang serupa agar memberikan perlakuan (*treatment*) lebih dari yang peneliti telah lakukan (peneliti melakukan 4 kali perlakuan). Karena materi yang disampaikan bisa lebih banyak dan variatif, serta mengadakan test penelitian pada waktu dan objek yang tepat seperti instrument yang berbeda, sehingga hasil yang diperoleh akan lebih maksimal.