

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis dan diinterpretasikan maka pada bab ini penulis akan memaparkan kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi tentang jawaban dari rumusan masalah yang diperoleh dari hasil penelitian. Sedangkan saran berisi tentang rekomendasi yang akan diperlukan bagi kegiatan pembelajaran selanjutnya. Berikut ini adalah kesimpulan dan saran dari hasil penelitian ini:

#### A. Kesimpulan

Dari hasil analisis dan interpretasi hasil penelitian maka didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan pembelajaran yang dilakukan pada kelas XI IPA 2 sebagai kelas eksperimen yaitu pembelajaran dengan menggunakan Teknik Permainan Hashi maka diperoleh nilai rata-rata kelas adalah 8,6. Sementara pembelajaran yang dilakukan pada kelas kontrol tanpa menggunakan Teknik Permainan Hashi yaitu pada kelas XI IPS 2 diperoleh nilai rata-rata kelas adalah 7,8. Sehingga dari hasil *posttest* baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol terdapat perbedaan yaitu nilai pada kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol.

2. Dari hasil nilai *posttest* yang diperoleh bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih baik daripada nilai rata-rata kelas kontrol. Kemudian setelah dianalisis dengan menggunakan perhitungan statistik diperoleh *t hitung* sebesar 2,67 yang kemudian dibandingkan dengan *t tabel* dengan db 28 pada taraf signifikansi 5% yaitu 2,05 maka disimpulkan bahwa nilai *t hitung* > *t tabel*. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis kerja ( $H_k$ ) diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dengan kata lain bahwa pembelajaran dengan menggunakan Teknik Permainan Hashi efektif dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kalimat bahasa Jepang siswa.
3. Berdasarkan hasil data angket yang diberikan pada siswa, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Teknik Permainan Hashi efektif membantu siswa SMA Labschool UPI untuk memahami kalimat dasar bahasa Jepang. Kemudian sebagian besar minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Teknik Permainan Hashi cukup tinggi karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sehingga Teknik Pembelajaran Hashi dapat dijadikan sebagai alternatif untuk pembelajaran bahasa Jepang, khususnya pada pembelajaran kalimat bahasa Jepang.

## **B. Saran**

Setelah melaksanakan eksperimen tentang efektifitas Teknik Permainan Hashi dalam pembelajaran kalimat dasar bahasa Jepang pada SMA Labschool UPI, penulis memberikan saran atau masukan sebagai berikut:

### **1. Bagi peneliti**

Disadari bahwa dalam penelitian ini terdapat banyak kekurangan sehingga saran ini pun ditujukan kepada peneliti sendiri agar kedepannya bisa diambil pelajaran dan tidak terjadi kesalahan yang sama. Saran tersebut antara lain adalah mengenai penyajian Teknik Permainan Hashi dalam pembelajaran kalimat sebaiknya dibuat beberapa pengecoh berupa kosakata/partikel tambahan di setiap pulau atau bisa juga dibuat pengecoh dengan membuat dua pola kalimat dalam satu kali permainan. Hal ini dibuat agar siswa lebih benar-benar berfikir dan belajar dalam memainkan permainan ini dan tidak sekedar permainan yang hanya menggabungkan pulau dengan garis biasa saja.

### **2. Bagi pengajar**

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan guru/dosen dapat mempertimbangkan Teknik Permainan Hashi untuk dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya pembelajaran kalimat dasar bahasa Jepang. Selain itu Teknik Permainan Hashi ini dapat pula dicoba untuk diterapkan pada pembelajaran kalimat yang lebih kompleks dalam pembelajaran bahasa Jepang.

3. Bagi siswa

Untuk menghilangkan kejenuhan dalam mempelajari bahasa asing dalam hal ini adalah mempelajari bahasa Jepang dan untuk meningkatkan kemampuan memahami kalimat lebih baik maka diharapkan keefektifan Teknik Permainan Hashi dapat terus diterapkan.

4. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya dapat mengembangkan lagi Teknik Permainan Hashi ini dalam pembelajaran kalimat bahasa Jepang yang lebih kompleks. Hal ini penulis harapkan agar Teknik Permainan Hashi ini benar-benar terasa kemanfaatannya untuk pembelajaran bahasa Jepang.
- b. Kemudian saran kedua adalah ada baiknya bekerjasama dengan orang yang mahir dalam pembuatan sistem permainan pada komputer sehingga Teknik Permainan Hashi ini tidak hanya dapat dilakukan dengan kertas dan alat tulis saja namun bisa dimanfaatkan dan di akses bagi pembelajar bahasa Jepang dimanapun berada. Hal ini akan lebih bisa membuat pembelajaran bahasa Jepang semakin menyenangkan karena tampilan atau gambar yang tersedia pada komputer jauh lebih menarik dibandingkan hanya dengan menggunakan kertas dan alat tulis saja.