

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan huruf hiragana dan katakana sesudah diberikan *treatment* dengan menggunakan permainan *Match Card* yang tampak dari nilai mean post test kelas eksperimen berbeda signifikan dengan mean nilai pretest kelas eksperimen. Dari hasil analisis uji t, dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$, nilai t_{hitung} adalah 3,79, sedangkan nilai t_{tabel} adalah 2,10 dengan taraf kepercayaan 5% dan 2,88 pada taraf kepercayaan 1%. Artinya setelah diberikan *treatment*, kemampuan kelas eksperimen meningkat. Tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan huruf hiragana dan katakana sesudah diberikan *treatment* dengan metode teknik *flashcards* yang tampak dari nilai mean post test kelas kontrol berbeda signifikan dengan mean nilai pretest kelas kontrol. Dari hasil analisis uji t, dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$, nilai t_{hitung} adalah 3,99, sedangkan nilai t_{tabel} adalah 2,10 dengan taraf kepercayaan 5% dan 2,88 pada taraf kepercayaan 1%. Artinya setelah diberikan *treatment*, kemampuan kelas kontrol meningkat

- b. Nilai kelas eksperimen yang mendapat *treatment* permainan *Match Card* dengan nilai kelas kontrol yang mendapat *treatment* hafalan berbeda signifikan. Hal ini terlihat dari hasil analisis uji t, dimana nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, nilai t_{hitung} adalah 3,46, sedangkan nilai t_{tabel} adalah 2,10 pada tingkat kepercayaan 5% dan 2,88 pada tingkat kepercayaan 1%. Artinya, terdapat perbedaan dari kemampuan penguasaan huruf hiragana dan katakana setelah diberikan teknik permainan *Match Card*
- c. Seluruh siswa kelas XI SMAN 10 Bandung setuju bahwa permainan *Match Card* dapat termotivasi dalam mengingat huruf hiragana dan katakana, permainan *Match Card* dapat membantu dalam mengingat huruf hiragana dan katakana, dan dibandingkan metode pembelajaran yang biasa dilaksanakan di sekolah, permainan *Match Card* dapat membantu siswa untuk lebih mengingat huruf hiragana dan Katakana.

5.2. Rekomendasi

Saran-saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Dalam permainan *Match Card* ini, huruf yang digunakan tidak hanya *seion* dan *hatsuon* saja, tetapi juga *chokuon*, *yoo'on*, *dakuon*, dan *handakuon*, sehingga permainan akan lebih menarik karena huruf yang digunakan lebih banyak.
- b. Pelatihan huruf hiragana dan katakana dengan menggunakan permainan *Match Card* memungkinkan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dalam kegiatan tersebut, siswa menghafal huruf hiragana

dan katakana sambil bermain, sehingga siswa dapat lebih mudah dalam menghafal, karena timbul rasa kompetitif saat bermain. Oleh karena itu, peneliti menyarankan kepada para pengajar agar menggunakan permainan *Match Card* sebagai salah satu teknik alternatif untuk menghafal huruf hiragana dan katakana dalam upaya peningkatan kemampuan bahasa Jepang siswa SMA.

- c. Bagi peneliti selanjutnya, teknik permainan *Match Card* tidak hanya dapat diujicobakan pada penelitian huruf hiragana dan katakana saja, tetapi dapat juga diujicobakan pada penelitian huruf Kanji. Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi untuk penelitian yang selanjutnya.