

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Di dalam bab ini, penulis akan menjabarkan kesimpulan berdasarkan pembahasan pada bagian terdahulu, yakni:

1. Berdasarkan hasil *pre-test* (test sebelum diberikan *treatment*), hasil *pre-test* kelas eksperimen tidak memiliki perbedaan yang signifikan terhadap kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen ( $M_x$ ) yaitu sebesar 5,6, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol ( $M_y$ ) yaitu sebesar . Dari nilai  $t$  hitung 1,17, jika dibandingkan dengan nilai  $t$  tabel pada tingkat kepercayaan 5% = 2,06, maka nilai  $t$  hitung lebih kecil daripada  $t$  tabel. Dapat disimpulkan, bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dilaksanakannya pembelajaran menggunakan teknik identifikasi kata kunci dalam permainan *nazo-nazo*.
2. Penggunaan teknik identifikasi kata kunci memberikan pengaruh yang baik terhadap kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa. Hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata kelas eksperimen pada hasil pretest, yaitu sebelum diberikan *treatment*,

dibandingkan terhadap hasil posttest dimana sebelumnya telah diberikan treatment.

3. Setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan teknik identifikasi kata kunci yang diterapkan dalam permainan nazo-nazo, maka nilai rata-rata kelas eksperimen ( $M_x$ ) menjadi 32,08, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol ( $M_y$ ) menjadi 16,36.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata kelas eksperimen terhadap nilai rata-rata kelas kontrol setelah diberi treatment teknik identifikasi kata kunci yang diterapkan dalam permainan nazo-nazo dalam proses pembelajaran kosakata. Artinya, teknik identifikasi kata kunci dalam permainan nazo-nazo dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang.

4. Berdasarkan data dari angket, diketahui bahwa hampir setengah dari jumlah siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang.

Namun mereka berpendapat pembelajaran menggunakan teknik identifikasi kata kunci yang diterapkan dalam permainan nazo-nazo adalah hal yang menyenangkan.

Karena dapat membantu siswa untuk mengingat kosakata bahasa Jepang, sehingga kosakata yang mereka miliki setelah dilakukannya treatment menjadi bertambah.

Hampir seluruh siswa pun menyatakan bahwa teknik ini lebih menyenangkan di

bandingkan dengan menghafal secara konvensional.

Sehingga metode tersebut teknik ini digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Dari beberapa analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa teknik identifikasi kata kunci dalam permainan *nazo-nazo* dapat membantu siswa untuk mengingat kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI Bahasa di SMA Negeri 1 Margahayu.

## B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian ini, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pada penelitian berikutnya akan lebih baik jika peneliti lebih matang mempersiapkan penelitian. Baik dalam hal yang berhubungan dengan materi penelitian, jadwal atau waktu penelitian, maupun subjek yang akan diberikan penelitian.
2. Penulis mengharapkan pada penelitian selanjutnya, agar teknik identifikasi kata kunci yang diterapkan dalam permainan *nazo-nazo* lebih dikembangkan lagi penggunaannya dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.