

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini, penulis memberikan kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan permasalahan yang penulis teliti. Kesimpulan diperoleh dari hasil analisis dan penafsiran data yang telah ada. Sedangkan, saran-saran diberikan sebagai bahan pertimbangan agar dapat membantu terlaksananya kegiatan pengajaran dengan baik.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis terhadap siswa kelas VIII A SMP Laboratorium Percontohan UPI tahun ajaran 2012-2013 setiap data-data yang terhimpun telah dianalisis sesuai dengan prosedur yang telah disajikan dalam bab-bab sebelumnya. Hasil penelitian diketahui bahwa teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado* yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa berpengaruh baik (positif). Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan yang dijelaskan sebagai berikut :

1. Penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas VIII A SMP Laboratorium Percontohan UPI tahun ajaran 2012-2013 sebelum diberikannya *treatment* (perlakuan) adalah sebesar 56,6 yang jika dipersentasekan 56,6%. Presentase nilai rata-rata *pretest* tersebut menurut indeks keefektifan termasuk ke dalam kriteria kurang. Sedangkan nilai

rata-rata siswa setelah diberikannya *treatment* (perlakuan) berupa teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado* adalah sebesar 84,9 yang apabila dipersentasekan menjadi 84,9%. Persentase nilai rata-rata *posttest* tersebut menurut indeks keefektifan termasuk ke dalam kriteria baik / optimal. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya perbedaan antara *pretest* dan *posttest* . Maka, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa setelah diberikan *treatment* (perlakuan) mengalami peningkatan sebesar 28,3 poin yang dapat dilihat dari selisih nilai *posttest* 84,9 dan nilai *pretest* 56,6.

2. Berdasarkan perhitungan, diperoleh nilai t_{hitung} adalah 26,63. Taraf signifikansi yang digunakan oleh peneliti yaitu taraf signifikansi 5% dan taraf signifikansi 1%. Taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (db) sebesar 19, maka nilai t_{tabel} adalah sebesar 2,09. Kemudian untuk taraf signifikansi 1% dengan (db) 19 diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,86. Dengan demikian disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai $26,63 > 2,09$ untuk 5% dan $26,63 > 2,86$ untuk 1%. yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima, artinya teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado* dapat dijadikan sebagai teknik alternatif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang.
3. Berdasarkan hasil perolehan data angket untuk mengetahui respon siswa mengenai teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang bahwa 80% siswa berpendapat setuju jika teknik permainan merangkai huruf dengan

hiragana kaado menarik dalam pembelajaran bahasa Jepang. Dalam hal ini pembelajaran yang dimaksudkan yaitu untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Selain itu, 75 % siswa berpendapat bahwa menggunakan teknik permainan merangkai huruf menjadi mudah untuk mengingat kosakata dasar bahasa Jepang. Siswa juga berpendapat belajar menguasai kosakata dasar bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan merangkai huruf meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang dari yang tidak tahu menjadi tahu.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang sudah dipaparkan sebelumnya, peneliti menyarankan agar teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado* dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan diharapkan memperkaya pengetahuan melalui teknik ini dan peneliti pun memberikan saran bagi siswa, guru dan peneliti selanjutnya yaitu :

1. Karena telah mengetahui dan mempelajari teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado* sebaiknya siswa mencari sendiri kosakata dasar bahasa Jepang sehari-hari di kamus, kemudian membuat kartu huruf hiragana sendiri ataupun huruf katakana kemudian mempraktekan permainan ini bersama siswa yang lain karena pembuatan media yang digunakan tidak terlalu rumit. Hal ini ditujukan untuk menambah penguasaan kosakata baru yang belum pernah dipelajari maupun untuk

mengingat kosakata yang telah dipelajari. Selain bisa menambah kosakata baru, penggunaan teknik permainan ini juga dapat membantu siswa untuk mengingat huruf hiragana maupun katakana.

2. Bagi guru, keefektifan teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado* yang telah diujicobakan, menjadikan teknik permainan ini sebagai alternatif proses pengajaran yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu teknik permainan ini juga dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang lainnya seperti pembelajaran huruf hiragana, katakana ataupun kanji jika sudah diperlukan dalam pengajaran kepada siswa di kelas.
3. Bagi peneliti selanjutnya, objek materi pembelajaran yang disajikan dalam penelitian ini hanya berpusat pada kosakata jenis kata benda. Sehingga untuk peneliti selanjutnya diharapkan mencakupi kosakata yang lain seperti kata sifat, kata kerja agar penguasaan siswa semakin bertambah. Selain kosakata, peneliti selanjutnya juga bisa menerapkannya dalam pembelajaran huruf hiragana, katakana ataupun kanji untuk tingkat dasar.