

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMK Negeri 1 Bandung sebelum dilakukan pembelajaran dengan teknik permainan “Dua Tinggal Dua Tamu” termasuk dalam kategori cukup. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen pada tes awal (pretes) yaitu 68.75.
2. Setelah dilakukan pembelajaran dengan teknik tersebut dan dilakukan tes akhir (postes), maka nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat menjadi 86.5 yang termasuk ke dalam kategori baik sekali.
3. Teknik permainan “Dua Tinggal Dua Tamu” efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Hal ini dilihat dari hasil selisih nilai pretes dan postes pada kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol yaitu 17.75 poin, sedangkan kelompok kontrol adalah 16.25 poin. Selain itu dilihat pula dari uji t yang telah dilakukan menunjukkan bahwa sebelum dilakukan treatment pada kelompok kontrol nilai t hitung dari kedua kelompok adalah $1.24 < 1.67 (5\%)$ artinya tidak terdapat pengaruh dari cara pengajaran sebelumnya terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tetapi, setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan “Dua Tinggal Dua Tamu” nilai t hitung pada uji t adalah $2.89 > 2.39 (1\%) > 1.67 (5\%)$, artinya terdapat pengaruh

dari pembelajaran terhadap nilai rata-rata kelompok eksperimen. Hal ini juga diperkuat dengan hasil angket dari kelompok eksperimen tentang manfaat yang dirasakan siswa terhadap teknik permainan tersebut, sebagian besar siswa menyatakan bahwa teknik permainan “Dua Tinggal Dua Tamu” tepat diterapkan dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang.

5.2 Saran

Dengan melihat hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mencoba mengemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang diperlukan metode baru. Hal ini karena siswa yang telah terbiasa belajar dengan metode konvensional akan merasa jenuh sehingga motivasi belajar menurun. Oleh karena itu peneliti menyarankan kepada pendidik agar menerapkan metode yang lain dari biasanya.
2. Dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang teknik permainan sangat tepat dilakukan. Sesuai dengan pendapat ahli bahwa Permainan dapat mengembangkan motivasi siswa untuk belajar aktif, selain itu permainan juga memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana yang gembira. Penerapan teknik permainan dalam pengajaran bahasa Jepang sangat disarankan mengingat banyaknya manfaat yang diperoleh dari teknik tersebut.
3. Dalam penelitian ini hampir seluruh siswa menyukai teknik permainan “Dua Tinggal Dua Tamu”. Oleh karena itu kelompok yang menerapkan teknik tersebut dalam pembelajarannya memiliki nilai rata-rata kelas yang lebih tinggi dari kelompok yang menggunakan metode konvensional. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa jika siswa merasa nyaman dengan lingkungan belajarnya, maka motivasi dan semangat belajar siswa akan meningkat. Meningkatnya motivasi dan semangat belajar akan

berpengaruh pula pada peningkatan kemampuan dan prestasi. Peneliti menyarankan penerapan teknik permainan “Dua Tinggal Dua Tamu” dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang karena melihat hasil penelitian yang ada.

4. Teknik permainan “Dua Tinggal Dua Tamu” sesuai untuk digunakan pada semua bidang studi dan sesuai untuk semua tingkatan peserta didik (Lie, 2004 : 28). Oleh karena itu peneliti menyarankan penerapan teknik ini pada materi bahasa Jepang lainnya dan pada tingkatan peserta didik yang lebih tinggi.

