

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para siswa dapat berkomunikasi dengan bahasa Jepang dengan baik, baik dalam ragam lisan maupun tulisan. Salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan kosakata yang memadai.

Salah satu teknik pengajaran yang dapat digunakan dalam pengajaran kosakata adalah teknik permainan. Teknik permainan yang penulis terapkan dalam penelitian ini adalah teknik permainan menebak lawan kata (antonim).

Setelah penulis melakukan penelitian dan menganalisa data yang diperoleh, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari hasil pretes diketahui bahwa rata-rata kemampuan kosakata kelas eksperimen sebelum dilakukan pembelajaran adalah 3,8, sedangkan kelas kontrol adalah 3,9. Dan sesuai dengan tabel penafsiran penilaian UPI, maka kemampuan kosakata bahasa Jepang baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol termasuk kedalam kategori *gagal*. Sedangkan dari hasil perhitungan komparatif antara kedua kelas, diperoleh t hitung sebesar 0,77 sedangkan t tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,01 dan pada taraf signifikansi 1% sebesar 2,68. Dengan demikian diketahui bahwa t hitung

lebih kecil dari t tabel, sehingga dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretes kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberikan pembelajaran dengan teknik permainan menebak lawan kata (antonim).

2. Setelah dilakukan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan menebak lawan kata (antonim) pada kelas eksperimen dan teknik konvensional pada kelas kontrol, kemampuan kosakata bahasa Jepang kedua kelas tersebut mengalami peningkatan. Hal ini dapat diketahui dari hasil postes kedua kelas tersebut. Rata-rata kemampuan kosakata bahasa Jepang kelas eksperimen setelah dilakukan pembelajaran dengan teknik permainan menebak lawan kata (antonim) adalah 9,4, sedangkan kelas kontrol adalah 8,1. Sehingga menurut penafsiran data menggunakan standar penilaian UPI, nilai pretes pada kelas eksperimen termasuk ke dalam kategori *baik sekali*. Sedangkan nilai pretes pada kelas kontrol termasuk ke dalam kategori *baik*.

Sedangkan dari hasil perhitungan komparatif antara kedua kelas, diperoleh t hitung sebesar 6,50 sedangkan t tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,01 dan pada taraf signifikansi 1% sebesar 2,68. Dengan demikian t hitung jauh lebih besar dari t tabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil postes kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan pembelajaran dengan teknik permainan menebak lawan kata (antonim). Artinya hipotesis yang diajukan penulis diterima, yaitu menggunakan teknik permainan menebak lawan kata

(Antonim) dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang memberikan hasil yang efektif.

3. Berdasarkan data *normalized gain* kelompok eksperimen dan kelompok control, nilai rata-rata *normalized gain* kelas eksperimen mencapai 0,92 dan termasuk ke dalam kategori sangat efektif. Sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata *Normalized Gain* sebesar 0,69 dan termasuk ke dalam kategori efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan teknik permainan menebak lawan kata (antonim) lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode konvensional.
4. Berdasarkan data angket diketahui bahwa siswa menyukai teknik pengajaran kosakata bahasa Jepang yang dilakukan oleh peneliti dan sebagian besar dari mereka menganggap teknik permainan yang digunakan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang, sehingga kosakata mereka mengalami peningkatan.

5.2 Saran

1. Penelitian yang sudah dilakukan hanya meneliti pengajaran antonim melalui teknik permainan menebak lawan kata saja. Bagi peneliti selanjutnya di harapkan dapat menggunakan teknik-teknik pengajaran lain yang lebih bervariasi, sehingga dapat lebih mempermudah dan menarik bagi siswa untuk mempelajarinya.

2. Selain untuk pengajaran antonim, permainan menebak lawan kata juga dapat digunakan untuk pengajaran sinonim dan dapat disertai dengan pengajaran pola kaimat dasar.
3. Bagi peneliti yang akan meneliti antonim, sebaiknya menjabarkan makna dari setiap kata dan mencari padanan kata apa saja yang dapat menjadi lawan kata dari kata tersebut.

