

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data tes dan angket yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sebelum diberikan *treatment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka pada kelas eksperimen nilai rata-rata *pretest* sebesar 5,87, sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 5,47. Sementara itu, nilai t_{hitung} yang didapatkan adalah 0,78, sedangkan nilai t_{tabel} pada $db = 29$ dengan taraf signifikansi 5 % adalah 2,04. Sehingga dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} yaitu $0,78 > 2,04$. Maka Hipotesis kerja (H_k) ditolak, artinya sebelum diberikan *treatment* dengan menggunakan teknik permainan *riddle* pada kelas eksperimen maka tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Kemudian setelah dilakukan *treatment* selama tiga kali pertemuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan teknik permainan *riddle*, maka diperoleh nilai *posttest* pada masing-masing kelas. Adapun nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 8,67 sedangkan nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol sebesar 6,86. Sementara itu, nilai t_{hitung} yang didapatkan adalah 4,85, sedangkan

Muchamad Sandy Friady, 2012

Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

nilai t_{tabel} pada $db = 29$ dengan taraf signifikansi 1 % adalah 2,76. Sehingga dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} yaitu $8,67 < 6,86$, maka Hipotesis kerja (H_k) diterima dan H_o ditolak, yang artinya setelah digunakan teknik permainan *riddle* terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Hal ini berarti bahwa pengajaran dengan teknik permainan *riddle* lebih baik daripada pengajaran dengan metode elektik.

2. Pengajaran dengan teknik permainan *riddle* sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang bagi siswa SMA dibandingkan dengan metode elektik. Hal ini didasarkan pada hasil perhitungan *gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana *gain* kelas eksperimen yang melaksanakan proses pembelajaran dengan teknik permainan *riddle* sebesar 0,72 (sangat efektif) dan *gain* kelas kontrol yang melaksanakan proses dengan metode elektik sebesar 0,31 (kurang efektif).
3. Berdasarkan angket yang telah disebarakan kepada 15 orang responden, maka dapat diketahui bahwa seluruh siswa (100 %) menganggap pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan teknik permainan *riddle* sangatlah menarik dan menyenangkan karena teknik ini memudahkan siswa dalam menghafal kosakata bahasa Jepang. Selain itu, dengan diterapkannya permainan *riddle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang membuat seluruh siswa (100 %) semakin termotivasi untuk mempelajari bahasa Jepang serta mengakibatkan adanya peningkatan dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang yang dirasakan oleh seluruh siswa khususnya

Muchamad Sandy Friady, 2012

Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

penguasaan kosakata nomina. Selain itu, seluruh siswa (100%) berpendapat bahwa media permainan *riddle* perlu diterapkan tidak hanya pembelajaran bahasa Jepang tetapi mata pelajaran lainnya.

B. Rekomendasi

Peneliti menyampaikan beberapa rekomendasi yang berkaitan dengan penelitian yang telah dilaksanakan.

1. Dikarenakan permainan *riddle* tidak pernah diterapkan dalam pengajaran dikelas terutama pengajaran bahasa Jepang, diharapkan para pengajar dapat mempertimbangkan untuk menggunakan metode ini karena dapat menambah variasi pengajaran sehingga dapat meminimalisir tingkat kejenuhan siswa dan merupakan salah satu alternatif dalam meningkatkan suasana kelas lebih menyenangkan dan lebih kondusif.
2. Dikarenakan waktu yang dimiliki oleh peneliti terbatas sehingga permainan ini dimainkan secara kelompok dan hanya dilaksanakan dalam tiga babak. Namun alangkah baiknya bila permainan ini dimainkan secara individu dan dilaksanakan lebih dari tiga babak di setiap pertemuannya.
3. Meskipun dalam penelitian ini, penulis menyajikan permainan *riddle* dengan huruf romaji. Namun permainan ini pun dapat disajikan dengan berbagai jenis huruf sesuai dengan kemampuan siswa itu sendiri. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan permainan untuk

Muchamad Sandy Friady, 2012

Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

pembelajaran kosakata dengan menggunakan huruf bahasa Jepang selain huruf romaji, yaitu huruf hiragana dan huruf katakana.



Muchamad Sandy Friady, 2012

Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu