

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Pada bagian deskripsi data, akan dipaparkan data-data penelitian antara lain deskripsi data, pembahasan hasil penelitian dalam bentuk tabel dan grafik. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 30 Jakarta yang berlokasi di jalan Jend A Yani Cempaka Putih Timur, Cempaka Putih Jakarta Pusat. Penelitian berlangsung selama satu bulan, dimulai sejak tanggal 8 Mei 2013 sampai dengan 29 Mei 2013. Sampel penelitian menggunakan satu kelas bahasa Jepang sebagai kelas eksperimen saja, yang terdiri dari gabungan kelas X-4, X-5, dan X-6 berjumlah 30 orang siswa. Perlakuan dilakukan sebanyak empat kali, dengan waktu tiap pertemuan selama 2x 45 menit. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada pembelajaran mengenai kegiatan di sekolah dan aktivitas *kazoku*, dan hasil angket untuk mengetahui pendapat siswa mengenai penggunaan teknik permainan *gesture*.

Pelaksanaan teknik permainan *gesture* diawali dengan penjelasan dari guru tentang tata cara bermain *gesture* sebagai berikut, guru membagikan kartu berbentuk segi empat yang dimasukkan ke dalam amplop. Kartu tersebut berisi gambar kegiatan, kemudian guru menunjuk siswa secara *random*. Lalu siswa tersebut maju ke depan dan memperagakan sesuai kartu yang diperoleh kepada

siswa yang telah ditunjuk secara *random* pula. Siswa yang ditunjuk harus menyebutkan kegiatan tersebut dalam bahasa Jepang. Permainan ini dimainkan secara individu dan kelompok. Untuk kelompok, anggota kelompok harus menebak secara tepat gerakan tubuh yang menggambarkan suatu kegiatan dari masing-masing ketua kelompok. Dan setiap permainan memiliki waktu yang ditentukan untuk menebak yaitu 10 detik untuk individu. Lalu diberikan waktu satu menit untuk waktu berkelompok. Untuk tahap awal *gesture* dimainkan secara individu, kemudian untuk pertemuan kedua, ketiga *gesture* dimainkan berkelompok dan keempat *gesture* dimainkan secara individu dan kelompok. Setelah itu siswa menebak secara bergantian. Media pendukung pada permainan ini menggunakan kartu yang berisi kegiatan dan beberapa media realia yang disesuaikan.

Pada bagian deskripsi data yang pertama, akan dipaparkan data yang diperoleh dari nilai hasil *pre-test* bahasa Jepang siswa kelas eksperimen yang terdiri dari 30 orang siswa yang merupakan gabungan dari kelas X-4, X-5, dan X-6, SMA Negeri 30 Jakarta. Deskripsi data terdiri dari rentangan nilai *pre-test*, nilai maksimum, nilai minimum, mean (nilai rata-rata), standar deviasi, dan perhitungan uji t, untuk melihat pengaruh penggunaan teknik permainan *gesture* dalam meningkatkan penguasaan kata kerja bahasa Jepang pada siswa.

1. Hasil *Pre-Test* Pembelajaran Kata Kerja Sebelum Menggunakan Teknik Permainan *Gesture*.

Berikut ini adalah deskripsi data hasil *pre-test* penguasaan kata kerja bahasa Jepang kelas eksperimen:

Tabel 4.1
Daftar Nilai *Pre Test* Siswa
Sebelum Menggunakan Teknik Permainan *Gesture*

No	Siswa	Nilai
1	X-4	80
2	X-4	77
3	X-4	71
4	X-4	68
5	X-4	80
6	X-4	80
7	X-4	77
8	X-4	71
9	X-4	82
10	X-4	85
11	X-5	77
12	X-5	82
13	X-5	74
14	X-5	85
15	X-5	85
16	X-5	71
17	X-5	74
18	X-5	77
19	X-5	82
20	X-5	88
21	X-6	82

22	X-6	68
23	X-6	80
24	X-6	88
25	X-6	82
26	X-6	77
27	X-6	85
28	X-6	71
29	X-6	91
30	X-6	62

2. Hasil Perhitungan Data *Pre-Test* Sebelum menggunakan Teknik Permainan *Gesture*

Berikut ini adalah tabel deskripsi perhitungan data hasil *pre-test* penguasaan kata kerja bahasa Jepang kelas eksperimen:

Tabel 4.2
Perhitungan Data Nilai *Pre-Test* Siswa Sebelum Menggunakan Teknik Permainan *Gesture*.

No	Nilai (y)	Nilai (y ²)
1	80	6400
2	77	5929
3	71	5041
4	68	4624
5	80	6400
6	80	6400
7	77	5929
8	71	5041

9	82	6724
10	85	7225
11	77	5929
12	82	6724
13	74	5476
14	85	7225
15	85	7225
16	71	5041
17	74	5476
18	77	5929
19	82	6724
20	88	7744
21	82	6724
22	68	4624
23	80	6400
24	88	7744
25	82	6724
26	77	5929
27	85	7225
28	71	5041
29	91	8281
30	62	3844
N = 30	$\Sigma y = 2352$	$\Sigma y^2 =$ 185742

Berdasarkan tabel di atas, maka data diolah dengan perhitungan sebagai berikut :

1. Nilai rata-rata (Mean) hasil *pre-test* kata kerja sebelum menggunakan teknik permainan *gesture* :

$$\begin{aligned} My &= \frac{\Sigma y}{n} \\ &= \frac{2352}{30} \\ &= 78,4 \end{aligned}$$

2. Median hasil *pre-test* kata kerja sebelum menggunakan teknik permainan *gesture*:

62 68 68 71 71 71 71 74 74 77
77 77 77 77 80 80 80 80 82 82
82 82 82 85 85 85 85 88 88 91

Median data diatas ialah 80 (data ke 16).

3. Standar Deviasi hasil *pre-test* kata kerja sebelum menggunakan teknik permainan *gesture* :

$$\begin{aligned} Sdy &= \sqrt{\frac{\Sigma y^2}{n} - My^2} \\ &= \sqrt{\frac{185.724}{30} - (78,4)^2} \\ &= \sqrt{6190,8 - 6146,56} \end{aligned}$$

$$= \sqrt{44,24}$$

$$= 6,65$$

Berdasarkan hasil perhitungan data di atas, didapat nilai rata-rata hasil *pre-test* kata kerja sebagai berikut mean 78,4, median 80, dan standart deviasi 6,65.

Berikut ini perhitungan taraf signifikasi perbandingan t_{tabel} dengan t_{hitung} yang dilakukan sebagai berikut:

Perhitungan t_{hitung} dilakukan dengan rumus :

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\frac{Sdx^2 + Sdy^2}{n - 2}}}$$
$$= \frac{87,9 - 78,4}{\sqrt{\frac{(9,55)^2 + (6,65)^2}{30 - 2}}}$$
$$= \frac{9,5}{2,2}$$

$$t = 4,32$$

3. Hasil *Post-Test* Kata Kerja Sesudah Menggunakan Teknik Permainan

Gesture

Berikut ini adalah deskripsi data hasil *post-test* penguasaan kata kerja bahasa Jepang kelas eksperimen:

Tabel 4.3

Daftar Nilai *Post Test* Siswa Sesudah Menggunakan Teknik Permainan *Gesture*

No	Siswa	Nilai
1	X-4	100
2	X-4	95
3	X-4	77
4	X-4	77
5	X-4	85
6	X-4	85
7	X-4	80
8	X-4	75
9	X-4	97
10	X-4	97
11	X-5	87
12	X-5	97
13	X-5	80
14	X-5	92
15	X-5	100
16	X-5	75
17	X-5	80
18	X-5	82
19	X-5	100
20	X-5	100

21	X-6	90
22	X-6	70
23	X-6	92
24	X-6	100
25	X-6	92
26	X-6	80
27	X-6	80
28	X-6	97
29	X-6	75
30	X-6	100

4. Hasil Perhitungan Data *Post-test* Sesudah Menggunakan Teknik Permainan *Gesture*

Berikut ini adalah tabel deskripsi perhitungan data hasil *post-test* penguasaan kata kerja bahasa Jepang kelas eksperimen:

Tabel 4.4
Perhitungan Data Hasil *Post Test* Sesudah Menggunakan Teknik Permainan *Gesture*.

No	Nilai (x)	Nilai (x^2)
1	100	10000
2	95	9025
3	77	5929
4	77	5929
5	85	7225
6	85	7225
7	80	6400

8	75	5625
9	97	9409
10	97	9409
11	87	7569
12	97	9409
13	80	6400
14	92	8464
15	100	10000
16	75	5625
17	80	6400
18	82	6724
19	100	10000
20	100	10000
21	90	8100
22	70	4900
23	92	8464
24	100	10000
25	92	8464
26	80	6400
27	80	6400
28	97	9409
29	75	5625
30	100	10000
N = 30	$\sum x = 2637$	$\sum x^2 = 234529$

Berdasarkan tabel di atas, maka data diolah dengan perhitungan sebagai berikut :

1. Nilai rata-rata (Mean) hasil *post test* pembelajaran kata kerja sesudah menggunakan teknik permainan *gesture* :

$$\begin{aligned} Mx &= \frac{\sum x}{n} \\ &= \frac{2637}{30} \\ &= 87,9 \end{aligned}$$

2. Median hasil pembelajaran kata kerja sesudah menggunakan teknik permainan *gesture*:

70 75 75 75 77 77 77 80 80 80 80

80 80 82 85 85 87 **90** 92 92 92 95

97 97 97 97 100 100 100 100 100 100

Me = 90 (data ke 16)

3. Standar Deviasi hasil pembelajaran kata kerja dengan menggunakan teknik permainan *gesture* :

$$\begin{aligned} Sdx &= \sqrt{\frac{\sum x^2}{n} - Mx^2} \\ &= \sqrt{\frac{234.529}{30} - (87,9)^2} \\ &= \sqrt{7817,63 - 7726,41} \end{aligned}$$

$$= \sqrt{91,22}$$

$$= 9,55$$

Berdasarkan hasil perhitungan data di atas didapat nilai hasil *post-test* kata kerja sebagai berikut: mean 87,9, median 90, dan standar deviasi 9,55.

Berikut ini perhitungan taraf signifikansi perbandingan t_{tabel} dengan t_{hitung} yang dilakukan sebagai berikut:

Perhitungan t_{hitung} dilakukan dengan rumus :

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\frac{Sdx^2 + Sdy^2}{n - 2}}}$$
$$= \frac{87,9 - 78,4}{\sqrt{\frac{(9,55)^2 + (6,65)^2}{30 - 2}}}$$

$$= \frac{9,5}{2,2}$$

$$t = 4,32$$

Taraf signifikansi dengan derajat kebebasan (df/db) dalam penelitian ini adalah:

$$db = n - 1$$

$$db = 30 - 1$$

$$db = 29$$

karena nilai t_{tabel} untuk db 29 adalah sebagai berikut :

- Pada taraf signifikansi 5% $t_{tabel} = 2,04$

Dari hasil perhitungan terbukti bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($4,32 > 2,04$). Hal ini membuktikan bahwa hipotesis kerja (H_k) yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil tes kata kerja bahasa Jepang melalui teknik permainan *gesture* pada materi kegiatan di sekolah dan aktivitas *kazoku* pelajaran bahasa Jepang di SMAN 30 Jakarta Pusat dapat diterima. Sedangkan hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak terdapat peningkatan hasil tes kata kerja bahasa Jepang melalui teknik permainan *gesture* dapat ditolak.

Tabel 4.5

Daftar Distribusi Frekuensi Pembelajaran Kata Kerja Bahasa Jepang dengan Menggunakan Teknik Permainan *Gesture*

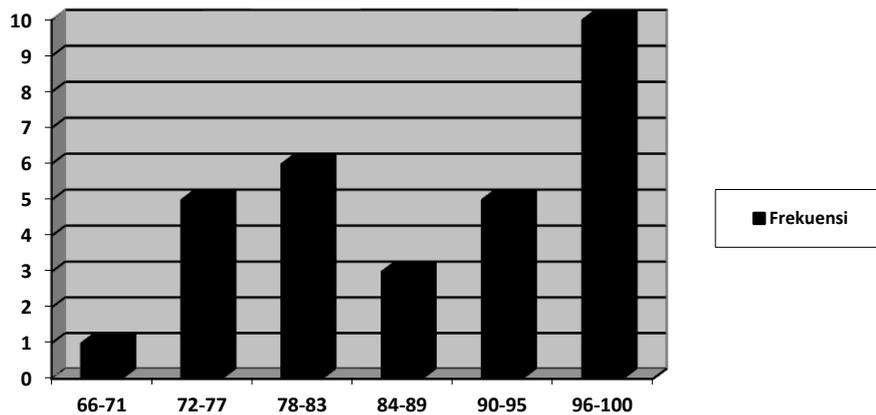
No	Interval	Tabulasi	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	66 – 71	<i>I</i>	1	3,33 %
2	72 – 77	<i>IIII</i>	5	16,67%
3	78 – 83	<i>IIIII</i>	6	20 %
4	84 – 89	<i>III</i>	3	10 %
5	90 – 95	<i>IIII</i>	5	16,67%
6	96 - 100	<i>IIIIIIII</i>	10	33,33 %
			30	100%

Dari data distribusi di atas, maka dapat diketahui data bahwa siswa yang memperoleh nilai terendah 1 orang atau 3,33% , yang memperoleh nilai di atas rata-rata yaitu 70 sebanyak 29 orang atau 96,67%.

Berikut penjelasan dalam bentuk grafik dari tabel distribusi yang telah dipaparkan di atas:

Grafik 4.1

Hasil Nilai Kemampuan Kata Kerja Sesudah Menggunakan Teknik Permainan *Gesture*



Dari paparan deskripsi dari kedua data di atas, didapat perbedaan hasil pembelajaran kata kerja bahasa Jepang sebelum menggunakan teknik permainan *gesture* dan sesudah menggunakan teknik permainan *gesture*.

Berikut ini ringkasan data hasil perbandingan kedua data di atas dalam bentuk tabel, sebagai berikut :

Tabel 4.6

Perbandingan Hasil Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Jepang

No	Data Statistik	Hasil Nilai <i>Pre-Test</i> kata kerja Bahasa Jepang Sebelum Menggunakan Teknik Permainan <i>Gesture</i>	Hasil Nilai <i>Post-test</i> Pembelajaran Kata Kerja Bahasa Jepang Mahasiswa Sesudah Menggunakan Teknik Permainan <i>Gesture</i>
1	Mean	78,4	87,9
2	Median	80	90

3	Standar Deviasi	6,65	9,55
4	Nilai Tertinggi	91	100
5	Nilai Terendah	62	70

Dari tabel data perbandingan di atas diketahui rata-rata dan nilai tertinggi siswa sesudah menggunakan teknik permainan *gesture* dalam pembelajaran kata kerja bahasa Jepang lebih tinggi bila dibandingkan sebelum menggunakan teknik permainan *gesture* dalam pembelajaran kata kerja bahasa Jepang. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya untuk pembelajaran kata kerja bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *gesture*, dapat memberikan peningkatan hasil belajar kata kerja didalam pengaplikasiannya.

5. Analisis Hasil Perhitungan dan Data Angket

Instrumen pada penelitian ini selain tes adalah dengan menggunakan angket. Angket terdiri dari 11 pertanyaan, kemudian angket yang disebar kepada siswa kelas eksperimen bertujuan untuk memperkuat data penelitian. Berdasarkan angket tersebut maka dapat diketahui pendapat siswa mengenai kata kerja bahasa Jepang, pengalaman menggunakan teknik permainan *gesture*, serta pendapat siswa setelah belajar menggunakan teknik permainan *gesture*. Berikut ini adalah hasil perhitungan dan analisis data angket setiap butir soal yang dipresentasikan kemudian ditafsirkan sebagai berikut:

- a. Soal no 1: Apakah mempelajari bahasa Jepang menyenangkan?

Tabel 4.7

Hasil Data Responden Angket no. 1

N = 30	Kelas Eksperiment	
	Jawaban	Frekuensi
Sangat Setuju	21	70%
Setuju	9	30%
Tidak Setuju	-	
Sangat Tidak Setuju	-	
Ragu-ragu	-	
Jumlah	30	100%

Keterangan:

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa siswa sebagian besar siswa (70%) menyatakan sangat setuju bahwa mempelajari bahasa Jepang sangat menyenangkan, dan sebagian kecil siswa (30%) menyatakan setuju mempelajari bahasa Jepang menyenangkan.

b. Soal no 2: Apakah ada kendala dalam mempelajari bahasa Jepang, khususnya kata kerja?

Tabel 4.8

Hasil Data Responden Angket no 2

N = 30	Kelas Eksperiment	
	Jawaban	Frekuensi
Sangat Setuju	3	10%
Setuju	17	56,67%
Tidak Setuju	4	13,33%
Sangat Tidak Setuju	1	3,33%
Ragu-ragu	5	16,67%
Jumlah	30	100%

Keterangan:

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa (56,67%) menyatakan setuju bahwa ada kendala dalam mempelajari

kata kerja bahasa Jepang, (10%) siswa menyatakan sangat setuju bahwa dalam mempelajari kata kerja bahasa Jepang, kemudian (13,33%) siswa menyatakan tidak setuju bahwa mempelajari bahasa Jepang terdapat kendala yang berarti, serta (16,67%) siswa menyatakan menjawab ragu-ragu.

- c. Soal no 3: Kesulitan apa yang anda alami ketika mempelajari kata kerja bahasa Jepang?

Tabel 4.9
Hasil Data Responden Angket no 3

N = 30 Jawaban	Kelas Eksperiment	
	Frekuensi	%
Menyusun kata kerja dalam kalimat	12	40%
Makna kata kerja	4	13,33%
Mengingat kata kerja	3	10%
Pemilihan kata kerja	9	30%
Lain-lain	2	6,67%

Keterangan:

Berdasarkan hasil data angket di atas, kesulitan yang paling banyak siswa alami ialah menyusun kata kerja dalam kalimat yaitu sebesar 40%, kemudian pemilihan kata kerja sebanyak 30%, kesulitan pada makna sebesar 13,33% dan mengingat kata kerja sebesar 10% serta lain-lain sebesar 6,67%.

- d. Soal no 4: Menurut kamu, apakah dalam pembelajaran bahasa Jepang diperlukan teknik khusus?

Tabel 4.10**Hasil Data Responden Angket no 4**

N = 30	Kelas Eksperiment	
	Jawaban	Frekuensi
Sangat Perlu	4	13,33%
Perlu	18	60%
Tidak Perlu	7	23,33%
Sangat Tidak Perlu	-	
Ragu-ragu	1	3,33%
Jumlah	30	100%

Keterangan:

Berdasarkan data tabel di atas, diketahui bahwa (60%) sebagian besar siswa menyatakan setuju bahwa dalam pembelajaran bahasa Jepang diperlukan teknik khusus, (13,33%) siswa menyatakan sangat setuju dalam mempelajari bahasa Jepang diperlukan teknik khusus, dan (23,33%) siswa menyatakan tidak perlu teknik khusus dalam mempelajari bahasa Jepang, serta (3,33%) siswa menyatakan ragu-ragu

- e. Soal no 5: Apakah dalam pembelajaran bahasa Jepang sebelumnya pernah menggunakan teknik permainan?

Tabel 4.11**Hasil Data Responden Angket no 5**

N = 30	Kelas Eksperiment	
	Jawaban	Frekuensi
Sangat Pernah	1	3,33%
Pernah	27	90%
Tidak Pernah	-	
Sangat Tidak Pernah	-	
Tidak Tahu	2	6,67%
Jumlah	30	100%

Keterangan:

Berdasarkan data di atas, sebagian besar siswa (90%) pernah menggunakan teknik permainan sebelumnya dalam pembelajaran bahasa Jepang, dan (6,67%) siswa menjawab tidak tahu.

- f. Soal no 6: Bagaimanakah kesan kamu setelah mempelajari kata kerja bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *gesture*?

Tabel 4.12

Hasil Data Responden Angket no 6

N = 30	Kelas Eksperimen	
Jawaban	Frekuensi	%
Sangat Membosankan	1	3,33%
Membosankan	3	10%
Tidak membosankan	18	60%
Sangat Tidak Membosankan	6	20%
Ragu-ragu	2	6,67%
Jumlah	30	100%

Keterangan:

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa kesan siswa sebanyak (60%) dan (20%) menyatakan selama penggunaan teknik pembelajaran *gesture* tidak membosankan, 20% menyatakan sangat tidak membosankan dan (10%) siswa menyatakan membosankan, sedangkan 6,67% menyatakan ragu-ragu

- g. Soal no 7: Apakah dengan teknik permainan *gesture* membuat kamu lebih bersemangat selama proses pembelajaran?

Tabel 4.13

Hasil Data Responden Angket no 7

N = 30	Kelas Eksperimen	
Jawaban	Frekuensi	%
Sangat Setuju	8	26,67%
Setuju	18	60%

Tidak Setuju	4	13,33%
Sangat Tidak Setuju	-	
Ragu-ragu	-	
Jumlah	30	100%

Keterangan:

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa sebanyak (60%) menyatakan bahwa teknik permainan *gesture* mampu menimbulkan semangat dalam pembelajaran, sedangkan (13,33%) siswa menyatakan tidak setuju.

- h. Soal no 8: Apakah teknik permainan *gesture* dapat lebih meningkatkan interaksi antar teman?

Tabel 4.14

Hasil Data Responden Angket no 8

N = 30 Jawaban	Kelas Eksperimen	
	Frekuensi	%
Sangat Setuju	4	13,33%
Setuju	20	66,67%
Tidak Setuju	5	16,67%
Sangat Tidak Setuju	-	
Ragu-ragu	1	3,33%
Jumlah	30	100%

Keterangan:

Berdasarkan hasil data di atas, dapat diketahui bahwa (66,67%) siswa menyatakan teknik permainan *gesture* dapat meningkatkan interaksi antar siswa, (16,67%) siswa menyatakan tidak meningkatkan interaksi antar siswa.

- i. Soal no 9: Apakah dengan teknik permainan *gesture* membuat kamu lebih memahami kata kerja dalam bahasa Jepang?

Tabel 4.15

Hasil Data Responden Angket no 9

N = 30	Kelas Eksperiment	
	Jawaban	Frekuensi
Sangat Setuju	5	16,67%
Setuju	20	66,67%
Tidak Setuju	2	6,67%
Sangat Tidak Setuju	-	
Ragu-ragu	3	10%
Jumlah	30	100%

Keterangan:

Berdasarkan perhitungan data di atas, (16,67%) siswa dan (66,67%) siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan teknik permainan *gesture* membantu siswa lebih memahami kata kerja bahasa Jepang. (6,67%) siswa menyatakan tidak setuju, dan (10%) siswa menjawab ragu-ragu.

- j. Soal no 10: Apakah kamu merasa kesulitan dengan penerapan teknik permainan *gesture*?

Tabel 4.16

Hasil Data Responden Angket no 10

N = 30	Kelas Eksperiment	
	Jawaban	Frekuensi
Sangat Kesulitan	-	
Kesulitan	3	10%
Tidak Kesulitan	20	66,67%
Sangat Tidak Kesulitan	3	10%
Ragu-ragu	4	13,33%
Jumlah	30	100%

Keterangan:

Berdasarkan data tabel di atas, sebagian besar siswa sebanyak (66,67%) siswa tidak mengalami kesulitan saat pelaksanaan menggunakan teknik permainan *gesture*, sedangkan diantaranya (10%) siswa menyatakan kesulitan, lalu (10%) siswa lainnya menyatakan sangat tidak kesulitan menggunakan teknik permainan *gesture*, yang terakhir (13,33%) siswa menyatakan ragu-ragu.

- k. Soal no 11: Apakah menurut kamu teknik permainan *gesture* dapat membantu dalam pembelajaran kata kerja bahasa Jepang?

Tabel 4.17

Hasil Data Responden Angket no 11

N = 30 Jawaban	Kelas Eksperimen	
	Frekuensi	%
Sangat Setuju	7	23,33%
Setuju	19	63,33%
Tidak Setuju	2	6,67%
Sangat Tidak Setuju	1	3,33%
Ragu-ragu	1	3,33%
Jumlah	30	100%

Keterangan:

Berdasarkan data tabel di atas, diketahui bahwa (23,33%) siswa menyatakan sangat setuju teknik permainan *gesture* dapat membantu pembelajaran kata kerja, dan (63,33%) siswa menyatakan bahwa teknik permainan *gesture* dapat membantu pembelajaran kata kerja bahasa Jepang, sedangkan (6,67%) siswa menyatakan pendapat tidak setuju bahwa teknik permainan *gesture* dapat membantu mempelajari kata kerja bahasa Jepang, serta

(3,33%) siswa menyatakan sangat tidak setuju bahwa teknik permainan *gesture* dapat membantu pembelajaran kata kerja bahasa Jepang.

Pembahasan hasil analisis data angket secara keseluruhan terangkum dalam poin-poin sebagai berikut ini:

1. Seluruh siswa kelas eksperimen menyatakan bahwa mempelajari bahasa asing, yaitu bahasa Jepang menyenangkan.
2. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mempelajari kata kerja bahasa Jepang mereka mengalami kendala.
3. Dalam mempelajari bahasa Jepang khususnya kata kerja, sebagian besar siswa kelas eksperimen menyatakan perlu adanya teknik khusus sehingga membantu mempermudah dalam pembelajaran, sebagian kecil menyatakan tidak memerlukan teknik khusus dalam pembelajaran.
4. Dalam proses pembelajaran bahasa Jepang, sebagian besar siswa sebelumnya sudah pernah belajar dengan menggunakan teknik permainan sehingga dalam pelaksanaan teknik permainan *gesture* sebagian besar siswa tidak mengalami kesulitan yang berarti.
5. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa teknik permainan *gesture* mampu meningkatkan interaksi antar siswa, dan membantu dalam proses pembelajaran kata kerja, serta dapat menimbulkan semangat sehingga mempelajari bahasa Jepang.

B. Diskusi

Penelitian ini dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian dan telah berhasil menguji hipotesis. Penulis telah melaksanakan penelitian ini dengan sebaik mungkin. Namun, penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak sepenuhnya dapat mencapai tingkat kebenaran yang mutlak dan masih terdapat banyak kekurangan, sehingga tidak menutup kemungkinan adanya ketidaksempurnaan pada hasil penelitian. Hal tersebut diakibatkan oleh faktor berikut ini:

1. Proses Kegiatan Belajar Mengajar

Pada saat pelaksanaan, terdapat kendala yaitu pada saat awal pertama kali memperkenalkan permainan *gesture* kepada siswa-siswi. Hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa melakukan permainan seperti permainan *gesture* baik secara individu maupun berkelompok. Siswa cenderung malu memperagakan di depan kelas. Namun, pada tatap muka selanjutnya siswa sudah mulai terbiasa dan dapat bekerjasama.

2. Pelaksanaan Penelitian

Pada saat pelaksanaan penelitian terdapat hambatan dalam mengontrol kelas, sehingga pelaksanaan kurang maksimal. Selain itu pada tatap muka ketiga penelitian kurang berjalan maksimal, dikarenakan siswa dipulangkan

lebih awal karena adanya kegiatan sekolah pada saat jam terakhir.