

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan mengenai pembelajaran berbicara naratif menggunakan teknik *Pecha Kucha* berbantuan media animasi 2D, peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Subjek penelitian ini berjumlah tiga orang. Subjek berasal dari Tajikistan. Tujuan subjek belajar bahasa Indonesia di Balai Bahasa UPI untuk lancar berbicara bahasa Indonesia selama perkuliahan di UPI. Subjek merasa kesulitan berbicara bahasa Indonesia karena banyaknya kosakata baru dan juga menerapkan kosakata tersebut dengan tepat. Selain itu, subjek juga sering kesulitan dalam struktur pembicaraan. Subjek kesulitan dalam menyusun kalimat menjadi kalimat yang padu, kebanyakan subjek kesulitan dalam penggunaan konjungsi yang tepat. Terkadang ketika berbicara subjek berbicara tidak memerhatikan struktur kalimat yang dituturkan sehingga ada kalimat yang agak sulit untuk dipahami. Kesalahan pelafalan fonem juga cukup sering dilakukan karena terpengaruh bahasa Ibu sehingga ada beberapa fonem yang artikulasinya kurang jelas. Selain itu, istilah bahasa asing terutama bahasa Inggris masih sering digunakan oleh ketiga subjek terutama subjek III penelitian ini. Berdasarkan permasalahan di atas, dengan didukung oleh ketertarikan pemelajar untuk belajar menggunakan media yang interaktif demi terciptanya minat belajar pemelajar untuk dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar khususnya pada keterampilan berbicara, pembelajaran menggunakan teknik *Pecha Kucha* berbantuan media animasi 2D yang diusung oleh peneliti dirasa dapat meningkatkan minat pemelajar asing dalam belajar bahasa khususnya pada keterampilan berbicara karena kebanyakan pemelajar

lebih menyukai media pembelajaran visual yang disajikan dalam bentuk animasi yang menarik. Melalui teknik dan media ini, pemelajar dapat mengemukakan gagasan secara lisan dengan waktu yang terbatas sehingga pemelajar sudah mengetahui dan menentukan inti dari gagasan yang ingin dituturkan dan menghubungkan cerita menjadi sebuah narasi berdasarkan media animasi 2D yang ditayangkan.

- 2) Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada ketiga subjek terjadi peningkatan kemampuan berbicara naratif pada setiap kondisinya. Pada subjek I, kondisi *baseline-1*-intervensi-*baseline-2* menunjukkan adanya perubahan kemampuan berbicara naratif yang dialami oleh subjek I yaitu Mujtabo. Perubahan kemampuan tersebut berupa peningkatan signifikan dari kondisi *baseline-1* menuju kondisi intervensi dan *baseline-2*. Terdapat perubahan rata-rata dari 73 menjadi 89 pada intervensi dan 94 pada *baseline-2*. Pada subjek II terdapat perubahan rata-rata dari 74 menjadi 90 pada intervensi dan 94 pada *baseline-2*. Pada subjek III terdapat perubahan rata-rata dari 69 menjadi 82 pada intervensi dan 95 pada *baseline-2*. Hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh dari pembelajaran menggunakan teknik *Pecha Kucha* berbantuan media animasi 2D yang digunakan dalam penelitian ini terhadap kemampuan berbicara naratif subjek I, II, dan III.
- 3) Perubahan level dari kondisi awal menuju kondisi intervensi pada subjek I adalah (+15), perubahan level dari kondisi awal menuju kondisi intervensi pada subjek II adalah (+13), dan perubahan level dari kondisi awal menuju kondisi intervensi pada subjek III adalah (-6). Skor tersebut menunjukkan bahwa perubahan level subjek I dan subjek II mengalami kenaikan atau positif sedangkan perubahan level subjek III mengalami penurunan atau negatif.
- 4) Pada subjek I, rentang kenaikan antara kondisi *baseline-1* ke kondisi intervensi adalah 16, rentang kenaikan antara kondisi *baseline-2* dan kondisi intervensi adalah 5, sedangkan pada kondisi *baseline-1* dan kondisi *baseline-2* adalah 21. Pada subjek II, rentang kenaikan antara kondisi *baseline-1* ke kondisi intervensi adalah 16, rentang kenaikan

antara kondisi *baseline-2* dan kondisi intervensi adalah 4, sedangkan pada kondisi *baseline-1* dan kondisi *baseline-2* adalah 20. Pada subjek III, rentang kenaikan antara kondisi *baseline-1* ke kondisi intervensi adalah 13, rentang kenaikan antara kondisi *baseline-2* dan kondisi intervensi adalah 13, sedangkan pada kondisi *baseline-1* dan kondisi *baseline-2* adalah 26. Berdasarkan data rata-rata hasil kemampuan tiap kondisi, rata-rata nilai kemampuan subjek I, subjek II, dan subjek III mengalami peningkatan tiap kondisinya.

- 5) Jika dilihat dari data di *mean*, persentase *overlap* subjek I dan subjek II menunjukkan tidak adanya data yang tumpang tindih dan kenaikan rata-rata nilai yang dialami subjek I dan subjek II pada setiap kondisi setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik *Pecha Kucha* berbantuan media animasi 2D. Sedangkan pada subjek III persentase *overlap* menunjukkan adanya data yang tumpang tindih sebesar 25%. Hal ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan teknik *Pecha Kucha* berbantuan media animasi 2D berpengaruh terhadap kemampuan berbicara naratif pemelajar BIPA. Hal ini menunjukkan bahwa Ha diterima yaitu terdapat perubahan kemampuan berbicara naratif pemelajar BIPA tingkat 3 setelah diberikan perlakuan pada intervensi menggunakan teknik *Pecha Kucha* berbantuan media animasi 2D.
- 6) Berdasarkan analisis data hasil penelitian, penerapan pembelajaran menggunakan teknik *Pecha Kucha* berbantuan media animasi 2D terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbicara naratif pemelajar BIPA tingkat 3.

B. Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan ini, peneliti memiliki rekomendasi sebagai berikut.

- 1) Penelitian ini memperkenalkan keefektifan teknik *Pecha Kucha* berbantuan media animasi 2D dalam pembelajaran berbicara naratif pada pemelajar BIPA tingkat 3. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti berharap penelitian ini dapat dijadikan rujukan pembelajaran inovatif

dalam proses pembelajaran berbicara naratif. Melalui teknik dan media ini, pemelajar diharapkan lebih tertarik dan mudah untuk memahami materi yang diberikan oleh pengajar. Oleh karena itu, pembelajaran berbicara dengan menggunakan teknik *Pecha Kuchai* berbantuan media animasi 2D ini terbukti efektif meningkatkan kemampuan berbicara pemelajar BIPA 3 sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran di kelas BIPA.

- 2) Penelitian ini memiliki batasan masalah penelitian yang berfokus pada penerapan teknik *Pecha Kucha* berbantuan media animasi 2D. Maka dari itu, peneliti berharap ada penelitian lebih lanjut yang membahas hal serupa, namun dengan batasan masalah, teknik ataupun media yang berbeda. Hal ini bertujuan untuk memperkaya rujukan mengenai penerapan teknik *Pecha Kucha* berbantuan media animasi 2D, atau mengenai pembelajaran berbicara naratif, agar dapat membantu dan memudahkan pengajar dalam menerapkan pembelajaran di kelas.