

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis menyampaikan kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil analisis dan penafsiran seluruh data yang diperoleh selama melakukan penelitian. Selain itu penulis juga menyampaikan saran-saran bagi siswa, pengajar serta peneliti selanjutnya sebagai bahan pertimbangan yang berkaitan dengan masalah penelitian maupun kegiatan belajar mengajar.

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan terhadap siswa kelas X Lintas Minat Bahasa Jepang A SMA Negeri 10 Bandung mengenai “Implementasi Kurikulum 2013 pada Bidang Studi Bahasa Jepang di SMA melalui Pendekatan *Role Play*”, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Berdasarkan analisis terhadap proses jalannya penelitian dari *treatment* pertama hingga ke empat, dapat diketahui bahwa pada awalnya siswa mengalami banyak sekali kesulitan. Dapat terlihat dari Lembar Diskusi Kelompok baik dalam bagian kosakata yang didengar dari video dan kalimat yang didengar dari video, jumlah kosakata yang ditulis oleh masing-masing kelompok hanya 3 sampai 5 kosakata dengan penulisan yang salah. Sedangkan untuk kalimat hanya 2 sampai 7 kalimat. Namun berangsur mengalami peningkatan di setiap *treatment*. Pada *treatment* ke dua, kosakata yang ditulis dalam lembar diskusi berjumlah 3 hingga 13 kosakata, dengan penulisan kalimat berjumlah 2 sampai 7 kalimat. Pada *treatment* ke tiga, kosakata yang ditulis berjumlah 5 sampai 10 kosakata, dengan penulisan kalimat berjumlah 1 sampai 10 kalimat. Sedangkan untuk *treatment* ke empat, jumlah kosakata yang ditulis adalah 5 sampai 8 kosakata, dengan jumlah penulisan kalimat 2 sampai 6 kalimat. Sedangkan untuk pemahaman isi video, sejak dilakukannya *treatment* pertama, siswa telah dapat memahami isi video,

serta memahami topik utama dari video yang ditayangkan walaupun masih ada sedikit kekeliruan. Hal ini terjadi dengan stabil sejak *treatment* pertama hingga ke empat. Dalam penulisan naskah, pada awalnya siswa sangat kesulitan, namun terjadi peningkatan pada setiap *treatment* walaupun hingga *treatment* ke empat masih terdapat kalimat dialog yang rancu dan tidak sesuai pola kalimat. Dalam penampilan *role play*, terjadi perubahan positif dari setiap *treatment* terbukti dari nilai rata-rata *treatment* harian yang mengalami peningkatan dari mulai *treatment* pertama hingga ke empat. Masing-masing (48,96), (59,58), (72,08) dan (79,38). Walaupun pada masing-masing sampel tidak seluruhnya mengalami peningkatan yang stabil. Hanya terdapat 12 orang sampel yang mengalami peningkatan secara konsisten, yakni Sampel 2, Sampel 4, Sampel 9, Sampel 12, Sampel 16, Sampel 19, Sampel 20, Sampel 24, Sampel 25, Sampel 26, Sampel 28 dan Sampel 30. Sedangkan 18 sampel lainnya tidak mengalami peningkatan yang konsisten, yakni adanya satu hingga dua kali penurunan nilai.

2. Pembelajaran dengan pendekatan *role play* membuat siswa lebih aktif dan mandiri dalam mempelajari materi. Guru hanya bertugas sebagai fasilitator dan membantu siswa pada saat adanya kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Hal ini berkaitan dengan karakteristik Kurikulum 2013 yang menuntut siswa untuk lebih aktif dan terampil, serta dapat melatih kerjasama siswa, baik dari usaha memahami materi pembelajaran secara berkelompok, menulis naskah dengan ide cerita menarik, hingga menampilkan *role play*. Dengan pendekatan *role play* juga, siswa dapat lebih banyak waktu untuk mempraktekkan materi yang dipelajari, baik dalam segi latihan untuk penampilan *role play*, maupun pada saat ditampilkannya *role play* itu sendiri. Hal ini seiring pula dengan karakteristik Kurikulum 2013 dimana materi pelajaran harus bisa diterapkan dan dipraktekkan langsung secara nyata.
3. Melalui penyampaian video, bukan hanya materi pelajaran yang dapat dipelajari oleh siswa, tetapi juga budaya Jepang itu sendiri. Hal ini sejalan

pula dengan karakteristik Kurikulum 2013 dimana sebuah pembelajaran harus bersifat terpadu.

4. Berdasarkan hasil statistik perhitungan data *pre-test* yang dilakukan sebelum pemberian *treatment* diperoleh rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen adalah sebesar 26,41 dari nilai ideal 100. Sedangkan nilai rata-rata *pre-test* untuk kelas kontrol adalah 28,43. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengajaran bahasa Jepang dengan teknik konvensional kurang efektif dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya dalam kurikulum 2013. Kemudian keterampilan berbicara bahasa Jepang siswa kelas eksperimen meningkat setelah diberikan *treatment* berupa pendekatan *role play* sebanyak empat kali pertemuan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 84,87, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol hanya 73,71. Dalam hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan pendekatan *role play* dalam pembelajaran bahasa Jepang lebih unggul dalam kemampuan berbicara dibandingkan kelas kontrol yang melaksanakan pembelajaran bahasa Jepang secara konvensional.
5. Setelah dilakukan analisis dengan perhitungan koefisien signifikansi antara nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen dan kontrol, diperoleh *t-hitung* sebesar 1,007. Nilai *t-hitung* kemudian dibandingkan dengan nilai *t-tabel*. Adapun nilai *t-tabel* dengan taraf signifikan (nyata) 1% ( $\alpha = 0,01$ ) untuk 60 responden dan derajat kebebasan  $db = (N-1) = (60 - 1) = 59$  adalah 2,39. Karena  $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$  ( $1,007 < 2,39$ ) maka hal ini menunjukkan bahwa Hipotesis Kerja ( $H_k$ ) ditolak, berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* kelas eksperimen (X) dan hasil *pre-test* kelas kontrol (Y). Sehingga pembelajaran dengan metode konvensional terbukti kurang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang.
6. Setelah dilakukan analisis dengan perhitungan koefisien signifikansi antara nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen dan kontrol, diperoleh *t-hitung* sebesar 4,57. Nilai *t-hitung* kemudian dibandingkan dengan nilai *t-tabel*. Adapun nilai *t-tabel* dengan taraf signifikan (nyata) 1% ( $\alpha = 0,01$ ) untuk 60

responden dan derajat kebebasan  $db = (N-1) = (60 - 1) = 59$  adalah 2,39. Karena  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  ( $4,57 > 2,39$ ) maka hal ini menunjukkan bahwa Hipotesis Kerja ( $H_k$ ) diterima, berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test* kelas eksperimen (X) dan hasil *post-test* kelas kontrol (Y). Sehingga dapat diketahui bahwa Pendekatan *role play* dalam pengimplementasian Kurikulum 2013 pada mata pelajaran bahasa Jepang efektif dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang di SMA.

7. Namun dari penelitian yang telah dilakukan pula, ditemukan beberapa kelemahan dari pendekatan *role play* ini, diantaranya adalah tidak diajarkannya pengucapan bahasa Jepang yang sebenarnya oleh guru, melainkan hanya dipelajari langsung melalui cuplikan video yang hanya 3 kali diperlihatkan sehingga dari *treatment* pertama hingga terakhir, kesalahan pengucapan menjadi kesalahan yang konsisten. Pada proses pembuatan naskah *role play* pun, karena kemampuan siswa yang masih dalam tingkat dasar, penguasaan kosakata yang minim serta tidak didukung oleh kepemilikan kamus bahasa Jepang, membuat siswa bergantung pada kamus elektronik berupa *google translate*. Siswa bukan menerjemahkan per-kosakata, melainkan per-kalimat sehingga banyak sekali kalimat yang rancu dan sulit dipahami oleh guru maupun oleh siswa. Kegiatan pembelajaran melalui pendekatan *role play* juga memakan waktu yang cukup lama, sehingga diperlukan manajemen waktu yang sangat baik dari guru. Walaupun waktu yang disediakan adalah 3x45 menit, masih ada permasalahan pada proses penghafalan dialog oleh siswa. Waktu untuk menghafalkan dialog sangat sempit sehingga tidak heran jika pada saat penampilan *role play*, dari *treatment* pertama hingga terakhir masih ada siswa yang kurang lancar dalam mengucapkan dialog. Pada saat penampilan *role play*, siswa yang lain menilai penampilan temannya yang sedang *role play* dalam lembar penilaian *role play* siswa yang telah guru sediakan. Maksud dari langkah ini adalah untuk melihat apakah siswa dapat menilai penampilan *role play* temannya secara

objektif berdasarkan kemampuan, atau masih memperhitungkan ‘azas pertemanan’ sehingga walaupun penampilan temannya jelek, siswa tetap menilai dengan skor yang tinggi. Ternyata memang siswa masih belum bisa menilai secara objektif, dari *treatment* awal hingga akhir, siswa masih memberikan skor tinggi antara 3-4 kepada temannya yang tampil walaupun masih banyak sekali kekurangan yang dirasakan pada saat penampilan *role play*. Pada saat proses ini pula, siswa yang tidak tampil terlihat bosan dan tidak terlalu memerhatikan penampilan *role play* temannya. Kebanyakan hanya fokus pada naskah milik mereka sendiri untuk tampil berikutnya.

8. Berdasarkan hasil analisis dan penafsiran data angket yang diberikan untuk mengetahui respon siswa terhadap pendekatan *role play* yang telah dilakukan dalam *treatment*, dapat diketahui bahwa sebagian besar dari keseluruhan jumlah responden memberikan kesan dan tanggapan yang positif terhadap penerapan pendekatan *role play* dalam implementasi kurikulum 2013 pada mata pelajaran bahasa Jepang di SMA. Secara garis besar, setelah dilakukannya pengisian angket, terlihat bahwa pendekatan *role play* cocok untuk digunakan dalam pengimplementasian Kurikulum 2013.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan dan kajian teoritis yang mendasari penelitian ini, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

- 1) Bagi siswa

Siswa diharapkan dapat mengikuti setiap pendekatan pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar oleh guru secara aktif dan partisipatif guna meningkatkan prestasi belajar, salah satunya keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa asing. Materi yang telah dipelajari di dalam kelas pun harus dilatih diluar jam pelajaran agar terbiasa dalam mengucapkan kalimat bahasa asing khususnya bahasa Jepang. Dalam pembelajaran bahasa pun, khususnya pembuatan kalimat, sebaiknya lebih mengutamakan kamus atau bantuan dari guru

dari pada bantuan *google translate* karena penerjemahan kalimat melalui *google translate* cenderung rancu dan sulit dipahami.

## 2) Bagi pengajar

Para pengajar diharapkan dapat terus aktif dan kreatif dalam menciptakan teknik dan metode pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jepang guna meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Tidak lupa juga metode pembelajaran yang dilakukan sebisa mungkin sesuai dengan Kurikulum yang dilaksanakan, agar Kurikulum yang dicanangkan dapat memberikan manfaat secara maksimal, terutama manfaat pada siswa. Akan lebih baik lagi apabila dalam pembelajaran, pelatihan keterampilan berbicara, menulis, membaca dan mendengarkan mendapatkan porsi yang seimbang sehingga siswa tidak hanya unggul dalam satu keterampilan saja, tetapi dalam semua keterampilan berbahasa.

## 3) Bagi peneliti selanjutnya

Penulis menyarankan agar peneliti selanjutnya dapat terus mengembangkan penelitian mengenai pendekatan *role play* dalam meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa asing terutama bahasa Jepang. Diperlukan prosedur dan cara penelitian yang lebih baik lagi untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih maksimal. Diharapkan pula penelitian mengenai pendekatan, teknik, serta metode pembelajaran bahasa Jepang untuk SMA untuk Kurikulum 2013 dilakukan lebih banyak lagi mengingat Kurikulum ini tergolong baru dan benar-benar dapat dimaksimalkan pengimplementasiannya untuk lebih memajukan lagi kualitas pembelajaran bahasa Jepang di SMA.