

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab ini akan dipaparkan simpulan, implikasi dan rekomendasi mengenai penelitian yang berjudul “Penggunaan Metode Role Play dalam Meningkatkan Kemampuan Merespon Perintah dan Meminta dalam Bahasa Jepang pada *Ginoujisshuusei* di Lembaga Pelatihan Kerja.”

1.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, sekaligus untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dampak penggunaan metode *role play* dalam meningkatkan kemampuan merespon perintah dan meminta izin dalam bahasa Jepang.
 - a. Penilaian Kinerja Guru
Hasil dari penilaian kinerja guru pada siklus I diperoleh nilai sebesar 83,70% dengan kriteria baik. Setelah diadakan siklus II, perolehan hasil nilai mengalami peningkatan menjadi 94,81% dengan kriteria sangat baik.
 - b. Penilaian Aktivitas Siswa
Pada penilaian aktivitas siswa dari ketiga aspek yang dijadikan sebagai acuan dalam penilaian diantaranya yaitu sikap percaya diri, kerja sama, dan disiplin, pada siklus I diperoleh hasil nilai sebesar 80% dengan kategori baik. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, perolehan hasil nilai meningkat menjadi 100% dengan kategori sangat baik dan sesuai dengan target yang diharapkan.
 - c. Hasil Belajar Siswa pada Tes Keterampilan dan Tes Kognitif
Pada tes keterampilan, siswa diminta untuk merespon perintah dan meminta izin dengan menggunakan bahasa Jepang melalui metode *role play* dibantu dengan media belajar *role card*. Pada siklus I, didapatkan hasil sebesar 61,60% dengan kategori cukup. Setelah diadakan siklus II, diperoleh peningkatan hasil menjadi 88% dengan

kategori sangat baik. Hasil tersebut telah melampaui nilai KKM yang ditetapkan sebesar 75.

Sedangkan hasil tes kognitif pada siklus I menunjukkan kategori kurang dengan perolehan nilai 58%. Akan tetapi, setelah dilakukannya tindakan pada siklus II perolehan nilai meningkat menjadi 82% dengan kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai siswa telah mencapai nilai KKM yang ditentukan sebesar 80.

2. Respon siswa terhadap pembelajaran melalui metode *role play* untuk meningkatkan kemampuan merespon perintah dan meminta izin dalam bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa dapat diambil kesimpulan bahwa siswa menunjukkan respon yang sangat baik terhadap proses pembelajaran melalui metode *role play* untuk meningkatkan kemampuan merespon perintah dan meminta izin dalam bahasa Jepang. Siswa menjelaskan bahwa metode ini cocok dan perlu diterapkan lagi dalam pembelajaran *kaiwa* selanjutnya. Kesan yang diberikan siswa terhadap metode ini yaitu pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan kepada *observer* dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode *role play* efektif dalam meningkatkan kemampuan merespon perintah dan meminta izin bahasa Jepang siswa meskipun dalam pelaksanaannya masih ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan lagi, diantaranya alat penunjang pembelajaran seperti proyektor, laptop, dan sebagainya, serta kemampuan guru memandu kelas dalam melaksanakan *role play*.

1.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan di atas, dapat diketahui bahwa metode *role play* dengan penggunaan *role card* dalam pembelajaran merespon perintah dan meminta izin dalam bahasa Jepang mampu memberikan pengaruh yang baik terhadap pemelajar. Dengan kata lain, media ini sangat efektif dan aplikatif sehingga pemelajar dapat menerapkannya secara langsung dalam

kehidupan sehari-hari dalam upaya persiapan untuk berkehidupan atau bekerja di Jepang.

1.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Upaya Meningkatkan Kemampuan Merespon Perintah dan Meminta Izin dalam Bahasa Jepang pada *Ginoujisshuusei* Melalui Metode *Role Play*, ada beberapa rekomendasi yang bisa peneliti sampaikan, diantaranya:

1. Pembelajaran menggunakan metode *role play* melalui *role card* dalam pembelajaran bahasa Jepang sebaiknya diaplikasikan pada kelas dengan jumlah siswa yang lebih banyak agar didapatkan hasil yang lebih akurat.
2. Metode dalam penelitian ini bisa diaplikasikan pada sub tema pembelajaran yang lain sehingga dapat diketahui keefektifannya.
3. Bagi peneliti selanjutnya, khususnya yang akan meneliti mengenai pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan metode *role play* melalui *role card*, diharapkan penelitian ini dijadikan referensi dan bahan kajian yang relevan untuk menambah variasi metode pembelajaran yang ada.

