

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan diuraikan penjelasan kesimpulan dan saran berdasarkan analisa yang telah ditemukan terhadap temuan variabel-variabel yang telah diteliti yaitu variabel pengalaman belajar dan kepuasan belajar mahasiswa *Korean for Specific Purposes*.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa:

1) Pengalaman Belajar

Berdasarkan analisis data mayoritas mahasiswa KSP mengalami pengalaman belajar yang positif melalui *role play* (76,0%). Keempat indikator pengalaman belajar yaitu pengalaman konkret (76,9%), observasi reflektif (74,2%), konseptualisasi abstrak (75,5%), dan eksperimen aktif (77,4%) semua berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa *role play* memfasilitasi dalam memberikan pengalaman langsung, mendorong refleksi, membangun pemahaman konseptual serta melibatkan mahasiswa secara aktif.

2) Kepuasan Belajar

Kepuasan belajar mahasiswa terhadap pengalaman belajar menggunakan metode *role play* juga tergolong tinggi (77,9%). Keempat indikator yaitu Pengajaran dan Pembelajaran (78,8%), Indikator Umpan Balik dan Dukungan (76,1%), Organisasi Perkuliahan (80,9%) dan Kepuasan Keseluruhan (75,8%). Temuan ini mengonfirmasi bahwa *role play* sebagai pendekatan berpusat pada siswa mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan relevan dengan bisnis Korea sehingga berpengaruh pada kepuasan belajar mahasiswa.

3) Hubungan Pengalaman Belajar dan Kepuasan Belajar

Hasil uji hipotesis menunjukkan hubungan yang sangat kuat dan signifikan antara variabel pengalaman belajar dengan kepuasan belajar dengan koefisien korelasi *pearson* 0,886 dengan sig 0,001. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik dan positif pengalaman belajar mahasiswa dengan *role play* maka semakin tinggi pula kepuasan belajar mereka.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa saran yang peneliti ajukan untuk penelitian selanjutnya adalah:

1) Bagi Pengajar

Pengajar disarankan untuk menyediakan panduan refleksi yang terstruktur seperti pertanyaan pemicu agar mahasiswa mampu melaksanakan refleksi yang mendalam dan bermakna setelah kegiatan *role play*. Pengajar juga disarankan untuk membangun lingkungan belajar yang suportif agar mahasiswa merasa nyaman dalam mencoba dan tidak takut jika melakukan kesalahan saat *role play*. Serta melakukan evaluasi berkala terhadap pelaksanaan *role play*.

2) Bagi Mahasiswa

Mahasiswa disarankan untuk memanfaatkan kegiatan *role play* sebagai kesempatan mengembangkan keterampilan bahasa Korea untuk tujuan khusus. Partisipasi aktif dalam kegiatan *role play* sangat penting agar pengalaman belajar menjadi lebih bermakna. Mahasiswa juga dianjurkan untuk terlebih dahulu menyiapkan diri sebelum *role play* dilakukan, seperti menghafal kosa kata yang berhubungan dengan bisnis dan berlatih pengucapan agar mahasiswa merasa lebih siap dalam belajar.

3) Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya dapat memperhatikan faktor-faktor pendukung dan penghambat metode *role play*, seperti motivasi

mahasiswa dan lingkungan mahasiswa yang belum diteliti dalam penelitian ini. Pengembangan variasi metode *role play* seperti dengan mengintegrasikan teknologi virtual realiti juga dapat menjadi kajian yang dapat diteliti selanjutnya.