

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Dilihat dari hasil penelitian dan analisis data statistik, dinyatakan bahwa penerapan teknik permainan *Magic Touch* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X MIA 7 SMAN 15 Bandung. Hal ini dapat dikemukakan dalam beberapa kesimpulan berikut ini:

1. Perolehan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *Magic Touch* menunjukkan adanya perbedaan nilai yang hasilnya menunjukkan bahwa perolehan rata-rata nilai *posttest* lebih besar dari pada perolehan rata-rata nilai *pretest*.
2. Dengan perolehan rata-rata nilai *posttest* yang lebih besar dari pada perolehan rata-rata nilai *pretest* dengan selisih nilai yang cukup jauh menunjukkan bahwa teknik permainan *Magic Touch* dapat memberikan peningkatan hasil yang signifikan pada hasil belajar siswa.
3. Berdasarkan pengolahan data angket yang diberikan pada siswa, hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa beranggapan teknik permainan *Magic Touch* menarik untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata dan teknik permainan *Magic Touch* perlu untuk tetap dipakai dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Namun dalam analisis data nilai kontrol yang diberikan dalam jangka waktu satu bulan setelah pembelajaran dengan menggunakan teknik

permainan *Magic Touch* dengan nilai rata-rata hasil *posttest* sebanyak sembilan orang siswa sebagai acuannya tidak terbukti dapat membantu siswa mengingat dalam jangka waktu yang lama. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata kontrol siswa adalah 60,83, sementara hasil nilai rata-rata *posttest* siswa adalah 91,66. Hal tersebut menunjukkan adanya penurunan nilai dengan selisih 30,83 dengan perolehan nilai t-hitung lebih kecil dari pada nilai t-tabel dalam taraf signifikansi 1% dan 5%. Dengan begitu penggunaan teknik permainan *Magic Touch* tidak terbukti dapat membantu siswa mengingat kosakata dalam jangka waktu yang lama.

Hal tersebut adalah kondisi objektif yang terjadi di lapangan selama pembelajaran berlangsung, sehingga memunculkan asumsi bahwa siswa belajar dan memahami materi pembelajaran hanya dalam pembelajaran di kelas saja tanpa mengulang dan mengaplikasikan hasil pembelajaran di luar kelas. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu:

1. Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang;
2. Siswa tidak mengetahui manfaat praktis dari mempelajari bahasa Jepang secara langsung;
3. Adanya keinginan untuk mempelajari bidang keilmuan lain yang lebih besar dibandingkan dengan mempelajari bahasa Jepang.

Pada dasarnya permasalahan tersebut sudah ada pemecahannya, yaitu dengan adanya kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 pembelajaran bahasa Jepang dijadikan sebagai mata pelajaran lintas minat, sehingga siswa yang mempelajari bahasa Jepang adalah siswa yang memiliki minat dan ketertarikan yang lebih terhadap bahasa Jepang. Dengan adanya sistem seperti itu seharusnya dapat meminimalisir resiko yang disebabkan oleh faktor-faktor yang telah disebutkan di atas. Namun dengan penerapan kurikulum 2013 yang

kurang sesuai maka kurikulum 2013 tidak akan banyak menimbulkan dampak positif khususnya terhadap mata pelajaran bahasa Jepang.

Apakah hal seperti ini akan terus dibiarkan berlangsung? Apakah dengan adanya kasus tersebut kualitas hasil pembelajaran bahasa Jepang di tingkat SMA dan sederajat akan dibiarkan menurun? Penulis berharap akan adanya pemecahan dari masalah yang telah diungkapkan di atas secara lebih riil, atau dapat ditemukan solusinya dengan adanya penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan masalah tersebut.

B. Rekomendasi

Berdasarkan penelitian penggunaan teknik permainan *Magic Touch* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, penulis memberikan rekomendasi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan teknik permainan *Magic Touch* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang ke depannya agar dapat lebih baik lagi.

Beberapa hal yang penulis rekomendasikan adalah sebagai berikut:

1. Buatlah permainan menjadi lebih menantang dengan memberikan *reward* bagi kelompok yang menang dan hukuman bagi kelompok yang kalah.
2. Setelah mempelajari setiap satu kosakata benda perintahkan siswa untuk membuat kalimat yang sesuai dengan konteks, agar siswa dapat lebih memahami manfaat mempelajari kosakata.
3. Buatlah *pretest* di awal pertemuan dan *posttest* di akhir pertemuan secara keseluruhan, agar pengukuran kemampuan sebelum dan sesudah perlakuan dapat lebih akurat.

4. Diharapkan bagi penelitian selanjutnya meneliti juga mengenai hal yang berkaitan dengan minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang agar dapat lebih meningkatkan kualitas hasil pembelajaran bahasa Jepang di tingkat SMA dan sederajat.