

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini penulis akan menguraikan simpulan, implikasi dan rekomendasi yang telah diperoleh dengan permasalahan yang penulis teliti.

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka didapatkan simpulan sebagai berikut :

1. Kemampuan awal siswa kelas X di SMA Negeri 15 Bandung dalam menguasai huruf hiragana masih kurang. Banyak siswa yang masih kesulitan ketika membaca dan menulis huruf hiragana. Hal ini disebabkan karena kebiasaan siswa yang menggunakan huruf romaji dalam pembelajaran bahasa Jepang. Hal tersebut terbukti dengan hasil *pre-test* yang dilakukan sebelum mendapatkan perlakuan (*treatment*) memperoleh nilai tertinggi 5,8 (dalam skala 0-10) dan nilai terendah 1,8(dalam skala 0-10) dengan nilai rata-rata 3,69.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis teliti, setelah menggunakan permainan yang ada dalam buku *Japanese for Young People*, kemampuan siswa dalam menguasai hiragana meningkat. Hal tersebut terbukti dari hasil *post-test* yang dilakukan setelah 5 kali perlakuan (*treatment*) memperoleh nilai tertinggi 8,8 (dalam skala 0-10)dan nilai terendah 4 (dalam skala 0-10) dengan nilai rata-rata 6,64.
3. Dari hasil angket yang telah penulis berikan kepada 30 orang responden diketahui bahwa dengan diberikannya berbagai macam permainan yang ada dalam buku *Japanese For Young People* dapat membantu atau meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai hiragana. Kemudian dari berbagai macam permainan yang ada dalam buku tersebut dapat diketahui bahwa permainan yang paling menarik adalah *Meiro (Maze)*. Alasannya karena permainan tersebut mudah dimainkan dan menuntut kreatifitas.

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan yang telah diperoleh penulis, terdapat beberapa implikasi sebagai berikut.

1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan permainan buku *Japanese For Young People*. Hal tersebut mengandung implikasi bahwa permainan buku *Japanese For Young People* dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan hiragana bagi siswa.
2. Dari hasil penelitian ini didapatkan bahwa para responden merasa terbantu dengan penggunaan permainan buku *Japanese For Young People*. Hal tersebut mengandung implikasi bahwa penggunaan permainan buku *Japanese For Young People* memberikan efek positif untuk meningkatkan penguasaan huruf hiragana khususnya bagi pembelajar bahasa Jepang pemula.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan teknik permainan dalam buku *Japanese For Young People* dalam pelatihan hiragana, penulis merasa perlu merekomendasikan hasil tersebut untuk pembelajaran bahasa Jepang kedepannya. Adapun rekomendasi yang ingin penulis sampaikan diantaranya :

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana alternatif dalam pembelajaran huruf hiragana. Karena dalam buku *Japanese For Young People* ini tidak hanya terdapat satu jenis permainan saja tetapi juga ada beberapa jenis permainan sehingga kegiatan pembelajaran tidak membosankan dan lebih bervariasi.
2. Permainan dalam buku *Japanese For Young People* ini tidak hanya dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan hiragana saja. Akan tetapi, ada beberapa permainan yang ada dalam buku ini yang bisa juga digunakan untuk pembelajaran lainnya seperti untuk meningkatkan kemampuan kosakata. Seperti permainan *Kurosuwaado (crossword)*, *Kotobasagashi (wordsearch)*, dan *Narabekae (hiragana anagrams)*.

3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya apabila masih ada kekurangan.