

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Pada penelitian ini telah mengujicobakan teknik permainan kartu *memo* dalam pembelajaran bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan mengingat huruf *katakana*. Pembelajaran yang menjadi sampel penelitian sebanyak 30 siswa di kelas XI SMKN 1 Pagelaran Cianjur. Dari hasil penelitian, teknik permainan kartu *memo* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat huruf *katakana*. Disamping itu, terjadi perubahan yang signifikan setiap harinya terhadap keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan kartu *memo*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan beberapa hal untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

1. Kemampuan siswa dalam mengingat huruf *katakana* sebelum diterapkan teknik permainan kartu *memo* masih sangat rendah. Terbukti dari nilai rata-rata *pretest* yang cukup kecil. Hasil rata-rata nilai *pre-test* ini tidak memenuhi standar ketuntasan minimal yang berlaku di SMAN 1 Pagelaran Cianjur. Selain itu, dari hasil pengamatan peneliti pada pertemuan pertama penelitian, tidak semua siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran bahasa dan hanya sebagian kecil siswa yang mampu untuk bertanya dan menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran. Sebagian besar siswa masih kesulitan membedakan huruf *katakana*.
2. Kemampuan siswa dalam mengingat huruf *katakana* setelah diberikan (*treatment*) dengan menggunakan teknik permainan kartu *memo* menjadi meningkat. Hal tersebut dilihat dari hasil nilai rata-rata *post-test* yang cukup besar jika dibandingkan dengan nilai rata-rata *pre-test* sebelumnya. Terdapat peningkatan nilai dengan selisih angka yang cukup besar. Jadi, dapat dipastikan bahwa kemampuan mengingat huruf *katakana* siswa meningkat jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan teknik permainan kartu *memo*.

3. Untuk mengetahui efektivitas teknik permainan kartu *memo*, dilakukan uji hipotesis dengan membandingkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} . Data nilai yang diperoleh pada *pre-test* dan *post-test* diolah untuk mencari t_{hitung} . Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , dengan demikian hipotesis kerja (H_k) diterima. Oleh karena itu, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengingat huruf *katakana* siswa sebelum perlakuan (*treatment*) dan setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan teknik permainan kartu *memo*. Maka, dapat disimpulkan bahwa teknik permainan kartu *memo* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengingat huruf *katakana*.
4. Dari hasil analisis angket yang telah diisi oleh responden, diperoleh hasil bahwa hampir seluruh siswa mengaku menyukai teknik permainan kartu *memo* dan dapat memotivasi mereka untuk mengingat huruf *katakana*. Responden menyatakan bahwa teknik permainan kartu *memo* memudahkan mereka dalam mengingat huruf *katakana*. Sementara itu, Sebagian besar responden menyatakan teknik permainan kartu *memo* cukup praktis diaplikasikan dan efektif jika digunakan dalam pembelajaran huruf *katakana*.

B. Implikasi

Teknik permainan kartu *memo* digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengingat huruf *katakana*. Penggunaan teknik permainan kartu *memo* mendapatkan respon yang positif dari siswa, karena pembelajaran dengan menggunakan teknik ini dalam pelaksanaannya menjadi lebih efektif dibandingkan dengan teknik pembelajaran yang biasa digunakan. Pembelajaran dengan bentuk suatu permainan kartu yang menyenangkan merupakan salah satu cara agar dapat meningkatkan siswa dalam mengingat huruf atau pun kosakata. Dalam proses pembelajaran bisa dikatakan siswa kurang aktif karena banyak mengalami kesulitan dalam menguasai huruf *katakana*. Akan tetapi, kesulitan-kesulitan yang dialami siswa bisa teratasi selama menggunakan teknik permainan kartu *memo*. Oleh karena itu, siswa menjadi lebih mudah untuk memahami materi ataupun mengingat huruf *katakana*.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, penulis merekomendasikan beberapa hal berikut.

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pengajaran sebagai alternatif teknik pembelajaran. Karena selain teknik permainan kartu *memo* ini telah teruji, penggunaan medianya pun cukup murah, praktis dan menarik. Selain itu, Teknik ini tidak hanya bisa digunakan untuk mengingat huruf *katakana* saja, namun dapat melatih tanggung jawab, membentuk pola pikir dan keberanian siswa untuk lebih aktif lagi dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Teknik permainan kartu *memo* merupakan salah satu tehnik pembelajaran yang bisa digunakan untuk membantu siswa dalam mengingat huruf *katakana*. Penggunaan teknik ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk pembelajaran bahasa Jepang lainnya seperti *kanji* dan *hiragana*, agar pembelajaran menjadi lebih menarik, inofatif, dan tidak membosankan. Kemudian, selain digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang, teknik ini dapat digunakan pada pelajaran lain seperti pelajaran bahasa Inggris, Geografi, Biologi, Sejarah, dan sebagainya.
3. Untuk menyempurnakan kekurangan dalam penelitian ini, dapat diadakan penelitian tindak lanjut. Tentu saja dengan sampel dan tingkatan yang lebih tinggi, sehingga penelitian ini dapat lebih berkembang dan memberikan manfaat yang lebih baik lagi.