

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Pada penelitian ini telah menguji cobakan teknik permainan *uno stacko mission* dalam pembelajaran bahasa Jepang terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang. Pembelajaran yang menjadi sampel penelitian, yaitu 36 orang pembelajar bahasa Jepang di kelas XII IPA 1 SMA PGRI 1 Bandung. Dari hasil penelitian, teknik permainan *uno stacko mission* mampu meningkatkan peran siswa dalam proses pembelajaran dan lebih mendominasi dari pada peran pengajar di kelas. Disamping itu teknik permainan *uno stacko mission* mampu meningkatkan konsentrasi siswa dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang.

Dengan peran pembelajar yang lebih dominan inilah yang mampu memberikan kesempatan bagi pembelajar untuk lebih banyak berlatih dan mengembangkan keterampilan berbicara bahasa Jepang. Adapun teknik permainan *uno stacko mission* ini dapat menjadi salah satu cara untuk memanfaatkan dan menggunakan bahasa Jepang yang telah dipelajari oleh pembelajar dalam kegiatan berbicara

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

1. Berdasarkan nilai *pre-test* yang dilaksanakan sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa masih rendah dan dari hasil *post-test* setelah diberikan perlakuan (*treatment*), nilai rata-rata siswa mengalami kenaikan dari nilai sebelumnya. Jadi dapat dipastikan bahwa kemampuan berbicara siswa dibandingkan dengan sebelum menggunakan metode ini lebih meningkat.
2. Dilihat dari nilai *gain*, dapat disimpulkan bahwa teknik permainan *uno stacko mission* efektif dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas XII IPA 1 SMA PGRI 1 Bandung. Setelah di analisis

menggunakan perhitungan uji hipotesis menyatakan bahwa hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$. dengan demikian, hipotesis kerja (H_k) dalam penelitian ini dapat diterima, karena terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan teknik permainan *uno stacko mission*. Jadi secara garis besar, teknik *uno stacko mission* ini efektif dalam mendorong siswa untuk berbicara bahasa Jepang.

3. Selain itu berdasarkan hasil analisis angket dan wawancara yang telah diberikan kepada responden dapat diketahui bahwa hampir dari seluruh responden berpendapat bahwa permainan *uno stacko mission* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang itu dianggap menarik. Dan setengah dari responden merasa tidak mengalami kesulitan dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *uno stacko mission* dan hanya sebagian kecil saja yang merasa kesulitan. Selain ada sebagian besar responden berpendapat bahwa teknik permainan *uno stacko mission* ini berpengaruh terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang. Dan jika dilihat dari hasil analisis tes wawancara dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *uno stacko mission* meningkatkan kepercayaan diri siswa sehingga dapat membantu siswa untuk lebih aktif untuk mengeluarkan gagasan- gagasan atau pendapat mereka dalam bahasa Jepang yang benar. Jika dilihat dari hasil analisis angket dan tes wawancara tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *uno stacko mission* ini menarik dan cukup mudah untuk digunakan dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang sehingga siswa lebih termotivasi untuk berbicara dalam bahasa Jepang. Dan dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbicara bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *uno stacko mission* ini dinyatakan efektif.

B. Implikasi

Teknik permainan *uno stacko mission* ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang. Penggunaan teknik permainan *uno stacko mission* ini mendapatkan respon yang positif dari siswa, karena dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang dengan menggunakan teknik ini bisa terlaksana lebih efektif dibandingkan dengan teknik yang digunakan sebelumnya. Dengan adanya penggunaan modul dan tabel *mission* yang dapat membantu siswa untuk mengungkapkan gagasan, informasi dalam bahasa Jepang. Modul disini berisi kosakata dan pola kalimat beserta contoh sederhana yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mengungkapkan informasi, gagasan atau pemikiran dengan menggunakan bahasa Jepang yang benar. Sementara tabel *mission* ini berisi perintah-perintah yang harus dilakukan siswa, perintah tersebut berupa percakapan dalam bahasa Jepang.

Pada proses pelaksanaan dikelas di bandingkan dengan teknis yang biasa dilakukan sebelumnya teknik permainan *uno stacko mission* ini bersifat lebih fleksibel karena dalam pelaksanaannya siswa dibebaskan untuk bisa mengungkapkan kalimat dan saling bertanya jawab dengan temannya tanpa merasa terbebani atau takut salah. Dengan langkah dan aturan *uno* yang menarik membuat siswa lebih tertantang dan mau untuk melakukan misi pengambilan balok, sehingga siswa tersebut secara langsung harus berbicara dengan menggunakan bahasa Jepang. Jika kegiatan tersebut dilakukan terus menerus siswa tersebut sebenarnya sudah membiasakan diri untuk berbicara dengan menggunakan bahasa Jepang sehingga siswa mampu meningkatkan kemampuan dalam berbicara dengan menggunakan bahasa Jepang.

Oleh karena itu kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang siswa dapat teratasi dengan menggunakan teknik permainan *uno stacko mission* yang dilengkapi dengan modul dan tabel *mission* dengan fungsi yang sudah dijelaskan sebelumnya. Dengan demikian siswa bisa lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa.

C. Rekomendasi

Teknik permainan *uno stacko mission* ini telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa. Oleh karena itu para pengajar dapat menerapkan teknik permainan ini menjadi salah satu alternatif teknik pembelajaran yang lebih inovatif sehingga dapat menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran berbicara dengan menggunakan bahasa Jepang. Selain itu dari hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh penulis merekomendasikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pengajaran sebagai alternatif teknik pembelajaran di dalam kelas. Karena teknik ini telah teruji. Bukan hanya bisa digunakan dan dilanjutkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jepang saja, namun dalam berlatih untuk bertanggung jawab, pola pikir dan keberanian siswa dalam mengeluarkan pendapat dalam pembelajaran pun semakin meningkat.
2. Pada saat pelaksanaan kegiatan penelitian, bukan tanpa adanya hambatan. Kondisi kelas XII IPA 1 dengan banyaknya jumlah siswa membuat keadaan kelas menjadi tidak kondusif ditambah lagi dengan letak kelas yang bersampingan dengan rumah warga sering kali membuat aktifitas yang terjadi diluar kelas terdengar ke dalam kelas. Oleh karenanya diharapkan untuk penelitian selanjutnya bisa membuat kondisi keadaan kelas menjadi lebih kondusif.
3. Teknik permainan *uno stacko mission* ini akan lebih cocok jika digunakan untuk kelas yang jumlah siswanya tidak terlalu banyak, karena jumlah siswa yang banyak akan lebih memakan waktu dan membuat guru kesulitan dalam mengawasi siswanya.
4. Teknik permainan *uno stacko mission* ini merupakan salah satu teknik permainan yang bisa diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jepang . Selain itu teknik permainan ini juga bisa digunakan untuk pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jepang. Dengan demikian, penggunaan teknik permainan *uno stacko mission* ini dapat dikembangkan lebih lanjut sehingga dengan keterampilan yang berbeda.

5. Dari hasil penelitian teknik permainan *uno stacko mission* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk penelitian yang selanjutnya. Selain itu diharapkan untuk penelitian selanjutnya lebih bisa dikembangkan dan membuat teknik pembelajaran lebih menarik lagi, serta hasilnya bisa efektif dan bisa lebih tepat dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang.