

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Dilihat dari hasil penelitian dan analisis data statistik, dinyatakan bahwa penerapan metode permainan *A Creative Story* dalam pembelajaran kemampuan berbicara bahasa Jepang terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas XI MIA 2 SMAN 5 Cimahi. Hal ini dapat dikemukakan dalam beberapa kesimpulan berikut ini:

1. Perolehan nilai rata-rata siswa sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan metode permainan *A Creative Story* adalah 41,44 sementara perolehan nilai rata-rata siswa sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan metode permainan *A Creative Story* adalah 79,49 dengan selisih antara nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah perlakuan adalah 38,05 Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan metode permainan *A Creative Story*.
2. Dari hasil perhitungan statistik diketahui bahwa t -hitung sebesar 26,79 sedangkan t -tabel untuk df 38 dengan taraf signifikansi 5% adalah 2,03 dan t -tabel dengan taraf signifikansi 1% adalah 2,72. Dapat disimpulkan bahwa t -hitung lebih besar daripada t -tabel, maka dari itu H_0 diterima. Dengan nilai ini juga dapat dinyatakan bahwa metode permainan *A Creative Story* efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang.
3. Berdasarkan pengolahan data angket yang diberikan pada siswa, hasilnya menunjukkan bahwa 56,41% sangat setuju dan 43,59%

siswa setuju dengan pernyataan yang menyatakan bahwa teknik permainan *A Creative Story* menjadikan proses kegiatan belajar mengajar bahasa Jepang lebih menarik. Lalu sebanyak 64,1% siswa menyatakan sangat setuju jika metode permainan *A Creative Story* perlu diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan metode permainan *A Creative Story* dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas XI MIA 2 di SMA Negeri 5 Cimahi ada beberapa hal yang dirasa perlu untuk direkomendasikan hasil penelitian tersebut guna kepentingan pembelajaran bahasa Jepang ataupun untuk mengembangkan sebuah penelitian. Adapun rekomendasi yang ingin penulis sampaikan diantaranya:

1. Untuk Siswa

Pada siswa yang telah merasakan manfaat dan kelebihan pembelajaran kemampuan berbicara dengan menggunakan metode permainan *A Creative Story* diharapkan untuk mengaplikasikan metode tersebut pada kegiatan pembelajaran sehari-hari bersama secara berkelompok. Tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan berbicara tetapi untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan, menulis membaca dan yang lainnya juga. Selain itu penggunaan metode permainan *A Creative Story* ini dapat merubah pandangan siswa bahwa berbicara bahasa Jepang adalah hal yang sulit. Terbukti dengan menggunakan metode permainan *A Creative Story* ini pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

2. Untuk peneliti selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya yang akan meneliti bidang serupa, agar lebih bisa mengembangkan penelitian ini lagi sehingga hasilnya lebih maksimal.

3. Untuk pengajar

Metode pembelajaran yang terdapat pada penelitian ini bisa dijadikan alternatif ketika melaksanakan pembelajaran kepada siswa.

4. Untuk sekolah

Penggunaan permainan *A Creative Story* terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa kelas XI. Dengan hasil penelitian ini, sekolah diharapkan dapat mempertimbangkan penggunaan permainan ini dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.