

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menjelaskan mengenai simpulan dari analisis data yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya. Analisis data tersebut ditujukan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan pada rumusan masalah. Selain itu, dipaparkan juga saran dari peneliti kepada mahasiswa, pengajar bahasa Perancis, dan peneliti berikutnya.

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan data penelitian, peneliti dapat melakukan pembuktian hipotesis berupa penggunaan permainan tradisional *Gagarudaan* dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi mahasiswa. Dalam penelitian ini, taraf signifikansi yang digunakan adalah 1%. Peneliti memilih taraf signifikansi 1% adalah dengan tujuan untuk memperbesar tingkat kepercayaan terhadap hasil penelitian. Apabila taraf signifikansi yang digunakan adalah 1%, maka dapat diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,86.

Agar data kuantitatif menjadi lebih valid untuk menyatakan bahwa teknik ini efektif, maka peneliti melakukan perhitungan Uji t. Berdasarkan perhitungan Uji t tersebut, peneliti mendapatkan fakta adanya peningkatan keterampilan menulis mahasiswa. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata pada *pretest* sebesar 8, kemudian pada saat *posttest*, angka tersebut naik menjadi 9,97. Kedua hasil tes tersebut menunjukkan adanya peningkatan sebesar 15% dalam keterampilan menulis mahasiswa setelah adanya pemberian *treatment* terhadap responden penelitian. Hasil Uji t tersebut menunjukkan  $t_{hitung}$  sebesar 5,266, berdasarkan kriteria hipotesis, apabila diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka hipotesis kerja diterima. Maka berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan tradisional *Gagarudaan* ini efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi mahasiswa.

Selanjutnya dari hasil analisis data angket secara keseluruhan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa setengah dari responden (40%) menyatakan bahwa teknik tersebut dapat menambah kosakata bahasa Perancis, namun hanya sebagian kecil responden (10%) yang menyatakan bahwa teknik permainan tradisional *Gagarudaan* ini membantu dalam mengembangkan ide paragraf. Selain tanggapan mengenai kontribusi dari teknik tersebut, hampir setengah dari keseluruhan responden (45%) menyatakan juga bahwa penggunaan teknik permainan tradisional *Gagarudaan* ini sangat menarik. Selain itu, hampir seluruh responden (85%) juga menyatakan tidak mengalami kendala pada saat penggunaan teknik permainan tradisional *Gagarudaan*.

## 5.2 Saran

Setelah penjelasan mengenai simpulan dari hasil penelitian secara keseluruhan, peneliti mengharapkan adanya perkembangan dan perbaikan terhadap penelitian penggunaan tradisional *Gagarudaan* dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi mahasiswa. Maka dari itu, peneliti mengharapkan kepada para mahasiswa, pengajar bahasa Perancis, dan peneliti berikutnya untuk memperhatikan catatan-catatan penting dari penelitian ini yang terangkum dalam saran-saran sebagai berikut.

### a. Untuk Mahasiswa

Diharapkan kepada setiap mahasiswa untuk dapat menggunakan teknik permainan tradisional *Gagarudaan* ini dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Perancis. Berdasarkan hasil penelitian, teknik ini efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis, khususnya menulis *fait-divers*. Maka diharapkan kepada setiap mahasiswa pembelajar bahasa Perancis untuk dapat menjadikan teknik tersebut sebagai salah satu teknik pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran menulis.

### b. Untuk Pengajar Bahasa Perancis

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti mengharapkan kepada setiap pengajar bahasa Perancis untuk dapat menjadikan teknik ini sebagai salah

satu teknik yang digunakan di dalam pembelajaran bahasa Perancis, khususnya dalam keterampilan menulis (*production écrite*). Selain itu, patut diperhatikan juga mengenai kendala yang dialami responden pada saat penggunaan teknik ini, yaitu berupa kurangnya kosakata dan sulitnya menggabungkan empat jenis kata kerja. Dengan memperhatikan kendala tersebut, diharapkan penggunaan teknik ini dapat berjalan dengan lancar tanpa ada kendala yang berarti.

### **c. Untuk Peneliti Berikutnya**

Kepada para peneliti berikutnya, peneliti berharap agar penelitian ini dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi. Selain itu, diharapkan juga peneliti berikutnya dapat meneliti lebih jauh tentang teknik permainan tradisional *Gagarudaan* ini. Akan lebih baik apabila peneliti berikutnya dapat meneliti teknik tersebut di bidang keterampilan berbahasa yang lain, seperti keterampilan berbicara, mendengar, ataupun menyimak. Sehingga dapat diketahui apakah teknik permainan tradisional *Gagarudaan* ini dapat memberikan kontribusi positif di dalam keterampilan Bahasa dan bidang yang lain.