

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini penulis akan menguraikan kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi yang telah diperoleh dengan permasalahan yang penulis teliti. Kesimpulan yang akan diuraikan adalah berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah diperoleh mengenai penggunaan metode CTL melalui teknik *Mysterious Things Games* dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang. Implikasi diambil berdasarkan kesimpulan yang telah dibuat. Sedangkan rekomendasi diberikan sebagai bahan pertimbangan yang akan diperlukan bagi siswa dan pengajar mengenai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang.

A. Simpulan

- Sebelum pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode CTL melalui permainan *Mysterious Things Games* ini banyak siswa yang merasa berbicara dalam bahasa Jepang merupakan hal yang sulit karena tidak memahami bagaimana konteks kalimat dasar yang tepat sehingga mereka merasa takut untuk berbicara. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata atau *mean* yang diperoleh mahasiswa pada saat *pre-test* adalah 5,00.
- Setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode CTL melalui permainan *Mysterious Things Games* ini, nilai rata-rata atau *mean* yang diperoleh mahasiswa pada saat *post-test* adalah 8.46. Sehingga didapatkan *gain* dari *pre-test* dan *post-test* adalah sebesar 3.46. Bisa dilihat pada *gain* yang diperoleh

mahasiswa terlihat bahwa adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah mendapatkan *treatment* menggunakan metode CTL melalui permainan *Mysterious Things Games*. Hal ini menunjukkan *treatment* yang diberikan pada 15 orang sampel memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang.

- Dari hasil angket dapat diketahui bahwa tanggapan siswa pada penggunaan permainan *Mysterious Things Games* ini dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang sangat positif. Perubahan paling dirasakan oleh siswa adalah bertambahnya pemahaman tentang bagaimana menggabungkan kata menjadi sebuah kalimat utuh dengan konteks dasar kalimat yaitu は一です。 . Kemudian perasaan takut salah pun dirasakan siswa sedikit demi sedikit menjadi berkurang.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, terdapat beberapa implikasi yaitu sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berbicara bahasa Jepang, mengandung implikasi bahwa pembelajaran dengan menggunakan teknik *Mysterious Things Games* ini dapat digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Jepang.
2. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan dan perubahan dalam proses pembelajaran setelah menggunakan teknik *Mysterious Things Games* ini mengandung implikasi bahwa teknik ini dapat membantu siswa menjadi lebih percaya diri saat berbicara dalam bahasa Jepang.

3. Dari respon positif sebagai siswa terhadap teknik Mysterious things games ini, maka mengandung implikasi bahwa teknik ini dapat mendorong siswa untuk berfikir aktif.

C. Rekomendasi

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

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pengajaran sebagai alternatif media pembelajaran di dalam kelas. Media ini tidak hanya dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang saja, tetapi melatih kerjasama, dan mendorong siswa untuk dapat berfikir aktif.
2. Metode CTL dengan teknik Mysterious Things Games ini merupakan salah satu metode yang bisa diterapkan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang. Tetapi seperti metode yang lainnya apabila metode ini digunakan secara terus-menerus maka siswa akan merasa bosan. Oleh karena itu, penggunaan metode ini dapat dikembangkan lebih lanjut, tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan berbicara saja, tetapi juga untuk pembelajaran lainnya seperti pembelajaran huruf atau keterampilan menulis.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan penelitian selanjutnya jika masih terdapat kekurangan, sehingga dapat mengembangkan penelitian baru. Sehingga dapat memberikan manfaat yang lebih baik lagi.