

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini penulis akan menguraikan kesimpulan, implikasi dan rekomendasi yang telah diperoleh dengan permasalahan yang penulis teliti. Kesimpulan berisi tentang jawaban rumusan masalah dari penelitian ini yang dibuat sebelum dilakukannya penelitian. Hasil penelitian yang dimaksud disini adalah mengenai penggunaan Model *Communication Game* terhadap keterampilan berbicara bahasa Jepang. Kemudian adalah implikasi yang ditarik dari kesimpulan yang telah dibuat. Sedangkan rekomendasi diberikan sebagai bahan pertimbangan dan rekomendasi yang akan diperlukan bagi kegiatan pembelajaran selanjutnya bagi mahasiswa, siswa dan pengajar mengenai model pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang khususnya keterampilan berbicara bahasa Jepang.

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan hasil pengolahan data yang telah dianalisis, dapat ditarik kesimpulan untuk menjawab rumusan, sebagai berikut.

1. Berdasarkan rumusan masalah yang penulis buat dapat disimpulkan bahwa sebelum melakukan pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan model *Communication Game* banyak siswa yang kurang dalam hal berbicara bahasa Jepang sehingga siswa merasa kesulitan dan kurang percayadiri ketika berbicara bahasa Jepang. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata atau *mean* yang diperoleh siswa pada saat *pre-test* dapat dikatakan rendah.
2. Setelah pembelajaran menggunakan model *Communication Game* nilai rata-rata atau *mean* yang diperoleh siswa saat *post-test* dapat dikatakan meningkat dari pembelajaran sebelum menggunakan model *Communication Game*. Sehingga didapatkan *gain* dari *pre-test* dan *post-*

test terjadi perbedaan yang signifikan, dari pembelajaran sebelum memperoleh *treatment* hingga pembelajaran sesudah memperoleh *treatment* dengan menggunakan model *Communication Game* ini. Hal ini menunjukkan bahwa *treatment* yang diberikan kepada siswa memberikan pengaruh yang positif yang diwakili oleh 30 orang sampel dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya keterampilan berbicara. Hal ini dipertegas dengan hasil uji t_{hitung} dengan menggunakan signifikansi dengan derajat kebebasan (db). Diperoleh hasil bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dengan demikian H_0 ditolak dan H_k diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jepang sebelum dan sesudah menggunakan model *Communication Game*.

3. Hasil pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jepang siswa mengalami perbedaan dan perubahan dengan menggunakan model *Communication Game* pada saat pembelajaran berbicara. Pada saat siswa belajar sebelum menggunakan model *Communication Game* ini, banyak siswa yang merasa bahwa pembelajaran bahasa Jepang pada saat itu kurang mengasah keterampilan berbicara dan masih banyak siswa yang tidak berani berbicara dan terkadang merasa kesulitan dalam berbicara bahasa Jepang. Namun setelah digunakannya model *Communication Game* ini bukan hanya berbicara saja, siswa juga saling berkerja sama yang menjadi poin positif dalam pembelajaran. Model *Communication Game* ini menjadi model pembelajaran yang bisa dilanjutkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jepang yang dapat dilihat dari nilai t_{hitung} yang diperoleh lebih besar dari nilai t_{tabel} yang terdapat pada Bab IV.
4. Dari hasil angket yang penulis sebar kepada 30 orang sampel, diketahui bahwa tanggapan siswa pada penggunaan model *Communication Game* terhadap pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jepang adalah sangat positif. Dimana siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar bahasa Jepang khususnya keterampilan berbicara, perasaan negatif

seperti takut, malu, ragu-ragu menjadi berkurang. Dan berdasarkan tanggapan siswa yang ada didalam angket siswa merasa nyaman dan senang dalam belajar bahasa Jepang dengan menggunakan model *Communication Game* ini. Selain itu juga dengan digunakan model *Communication Game* ini pembelajaran bahasa Jepang menjadi lebih menarik.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh penulis terdapat beberapa implikasi sebagai berikut.

1. Dari hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berbicara bahasa Jepang mengandung implikasi bahwa model pembelajaran bahasa Jepang menggunakan model *Communication Game* ini dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa.
2. Dari hasil penelitian ini pula menunjukkan bahwa adanya perbedaan dan perubahan dalam proses pembelajarannya setelah menggunakan model *Communication Game* ini mengandung implikasi bahwa model *Communication Game* ini dapat membantu siswa menjadi lebih aktif, dan membantu menghilangkan hambatan negatif dalam berbicara bahasa Jepang.
3. Dari respon positif sebagian besar siswa model *Communication Game* ini, maka mengandung implikasi bahwa model pembelajaran ini dirasa lebih menyenangkan, nyaman dan mampu membuat siswa menjadi termotivasi dalam pembelajaran bahasa Jepang.

C. Rekomendasi

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menerapkan model *Communication Game*. Berdasarkan data-data yang telah dianalisis, diperoleh hasil data yang dapat diinterpretasikan bahwa tujuan dari penelitian ini tercapai cukup baik. Keterampilan berbicara

bahasa Jepang siswa setelah mendapatkan perlakuan cukup meningkat dibandingkan dengan kemampuan awalnya. Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh penulis merekomendasikan beberapa hal sebagai berikut.

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pengajaran sebagai alternatif model pembelajaran di dalam kelas. Karena model pembelajaran ini telah teruji. Bukan hanya bisa digunakan dan dilanjutkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jepang saja, namun kerjasama, pemikiran yang fokus dan keberanian siswa dalam pembelajaran pun semakin meningkat.
2. Model *Communication Game* ini merupakan salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jepang dan dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya. Akan tetapi bila dilakukan terus-menerus akan membuat siswa merasa bosan. Selain itu dalam proses penelitian, sebaiknya lakukan perlakuan lebih dari empat kali dan gunakan waktu yang lebih lama, agar hasil yang diperoleh lebih terlihat jelas perbedaannya.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan penelitian selanjutnya jika masih terdapat kekurangan, sehingga dapat mengembangkan penelitian baru dengan materi dan tingkatan yang lebih tinggi. Sehingga aspek kecakapan berbahasa Jepang dapat lebih diteliti dan memberikan manfaat yang lebih baik lagi.