

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI , DAN REKOMENDASI

Pada bab ini penulis menyampaikan simpulan, implikasi dan rekomendasi yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis dan diinterpretasikan. Simpulan disini berisikan jawaban terhadap rumusan masalah yang telah diperoleh dari hasil penelitian, implikasi berisi tentang pengaruh positif dari penelitian ini, sedangkan rekomendasi berisikan berupa saran yang diperlukan bagi pembelajaran dan ditujukan bagi pengajar dan peneliti yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.

5.1 Simpulan

Pada penelitian ini peneliti telah mengujicobakan media permainan *ludo* untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang, pembelajar yang menjadi sampel penelitian yakni pembelajar bahasa Jepang kelas XI -I dan XI-II SMA Islam Al-Musyawahar Lembang. Dari hasil penelitian, pembelajaran kemampuan berbicara menggunakan media permainan *Ludo* mampu meningkatkan kemampuan berbicara dan peran siswa dalam proses pembelajaran terutama pada saat latihan atau *drill*, disamping itu dengan dipergunakannya media permainan *ludo* untuk latihan berbicara bahasa Jepang juga mampu membuat para pembelajar aktif dan saling membantu satu sama lain dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan hasil pengolahan data yang telah dianalisis , dapat ditarik suatu kesimpulan sebagai berikut :

- a. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil *pretest* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam berbicara bahasa Jepang sebelum diterapkannya media permainan *Ludo* pada kelas eksperimen, dapat diinterpretasikan kemampuan awal berbicara bahasa Jepang kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda , dengan hasil rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen yakni 37 dan kelas kontrol 44,5. Kemudian berdasarkan hasil perhitungan statistik komparasional didapati nilai *t hitung* sebesar -1.50 dan nilai *t tabel* untuk

db 39 adalah 2,02 (5%) dan 2,70 (1%) , dengan demikian dapat disimpulkan nilai *t hitung* lebih kecil dari pada nilai *t tabel* baik dari taraf signifikansi 5% maupun taraf signifikansi 1% yaitu $-1,50 < 2,02$ dan $-1,50 < 2,70$,dengan demikian nilai H_0 diterima dan dinyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran bahasa Jepang para sampel tidak dibiasakan untuk melatih kemampuan berbicara.

- b. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil *posttest* yang bertujuan mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkannya media permainan *Ludo* untuk melatih kemampuan berbicara siswa pada kelas eksperimen, terlihat jelas bahwa kemampuan berbicara bahasa Jepang sampel kelas eksperimen termasuk kepada kategori bagus dan meningkat apabila dibandingkan dengan kemampuan awal dan kemampuan kelas kontrol setelah dilaksanakannya *posttest* , yakni dengan perolehan rata-rata nilai *pretest* 37 menjadi 74 dalam rata-rata nilai *posttest*.
- c. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang diterapkan media permainan *Ludo* dalam peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jepang dengan kelas kontrol yang tidak diterapkan media permainan *Ludo* dan hanya dilakukan secara *orall* (*yakudokuhou*/terjemahan) saja dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang. Hal tersebut dapat terlihat dari perolehan data yang telah diolah dengan statistik komparansional yakni diperoleh nilai *t hitung* sebesar 4,00 yang kemudian dibandingkan nilai *t tabel* dengan angka db 39 pada taraf signifikansi 5% yaitu 2.02 dan taraf signifikansi 1% yaitu 2,70, maka dapat disimpulkan bahwa nilai *t-hitung* $>$ *t tabel* pada taraf signifikansi 5% yaitu $4,00 > 2,02$. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis kerja (H_k) diterima karena terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol . Selain itu setelah diterapkannya media permainan *Ludo* pada kelas eksperimen, kemampuan kelancaran berbicara serta penguasaan kosakata dan tatabahasa siswa kelas eksperimenpun cukup meningkat dan menjadi lebih baik. Oleh karena itu terbukti jelas bahwa media permainan *Ludo*

merupakan media pembelajaran yang efektif untuk melatih dan meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang.

- d. Berdasarkan hasil analisis data angket yang telah diisi oleh responden kelas eksperimen yang telah menerima perlakuan (*treatment*) dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran berbicara bahasa Jepang merupakan pembelajaran yang dirasa sulit bagi para responden (90%), namun dengan dipergunakannya media permainan *ludo* untuk pembelajaran berbicara bahasa Jepang mendapat respon yang baik dan positif. Karena pada saat latihan (*drill*) dengan menggunakan media permainan *Ludo* intensitas latihan berbicara para responden lebih sering sehingga membiasakan para pembelajar untuk berbicara bahasa Jepang. Selain itu dengan menggunakan media permainan *Ludo* ini para responden menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Jepang lebih menyenangkan dan membuat pembelajaran lebih menarik (90%) karena pembelajaran menggunakan media permainan *Ludo* merupakan suatu pengalaman yang baru bagi para responden. Selain itu sebagian besar responden (90%) menyatakan bahwa dengan menggunakan media permainan *Ludo* ini, para responden cukup merasakan perbedaan/pengaruh terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang para responden yang dirasa cukup meningkat dan juga membuat rasa percaya diri para responden meningkat (95%).

5.2 Implikasi

Dari penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa implikasi yang berhubungan dengan penggunaan media permainan *Ludo* untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang. Implikasi tersebut antara lain.

- a. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari *posttest* pada kelas eksperimen, kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa menunjukkan angka yang cukup meningkat apabila dibandingkan dengan hasil data *pretest*, yakni berdasarkan hasil rata-rata apabila dikonversikan termasuk kedalam kemampuan berbicara yang kurang namun setelah dilakukannya *treatment* rata-rata hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yakni kemampuan berbicara para siswa kelas eksperimen menjadi bagus

atau mampu berbicara dalam bahasa Jepang. Hal itu berarti adanya implikasi terhadap peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa pada penelitian ini.

- b. Berdasarkan hasil data angket, sebagian besar siswa beranggapan bahwa penggunaan media permainan *Ludo* dalam pembelajaran khususnya dalam latihan (*drill*) membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan membuat para siswa lebih percaya diri untuk berbicara. Hal tersebut berimplikasi terhadap sikap siswa yang lebih berantusiasme untuk terus berlatih berbicara bahasa Jepang supaya mereka terbiasa dan bisa.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil simpulan yang diperoleh maka penulis merekomendasikan beberapa hal sebagai berikut :

- a. Untuk penelitian selanjutnya
Kembangkan penerapan/penggunaan media permainan *Ludo* terhadap pembelajaran pada aspek lainnya, seperti menyimak, membaca dan menulis. Karena media permainan *Ludo* ini hanya dipergunakan pada saat latihan (*drill*) pada pembelajaran temukan pula berbagai macam variasi metode pembelajaran yang sesuai atau cocok dipergunakan dengan media permainan *Ludo*, agar selama proses pemberian materi tidak terlalu monoton dan membosankan.
- b. Untuk inovasi pengajaran
Media pembelajaran yang dipergunakan dalam penelitian ini dapat dijadikan alternatif variasi dari penggunaan media pembelajaran khususnya dalam latihan (*drill*) untuk membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar umumnya berbagai macam pembelajaran mata pelajaran lainnya, khususnya dalam peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jepang.