

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan dalam kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini juga menunjukkan bahwa penerapan permainan *match card* tidak efektif dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Jepang pada siswa kelas XI SMAN 20 Bandung. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes yang diberikan kepada siswa. Berdasarkan hasil pengolahan data tes yang telah dikerjakan oleh siswa, nilai tertinggi di kelas eksperimen sebesar 98 dan nilai terendah sebesar 23 dengan nilai rata-rata 80,2. Sementara untuk kelas kontrol, nilai tertingginya yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 51 dengan nilai rata-rata 79,1.

Dari hasil perhitungan menggunakan uji *Mann-Whitney U*, diperoleh nilai U_{hitung} sebesar 38 sedangkan nilai U_{tabel} untuk $n_1 = 10$ dan $n_2 = 10$ adalah 23 dengan taraf signifikansi 5%. Karena nilai U_{hitung} lebih besar daripada U_{tabel} maka hipotesis kerja yang berbunyi “terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol” ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat dikatakan pula bahwa penerapan permainan *match card* tidak efektif dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Jepang pada siswa kelas XI SMAN 20 Bandung.

Berdasarkan hasil pengolahan data angket, siswa berpendapat bahwa pembelajaran menggunakan permainan *match card* menyenangkan dan membuat mereka belajar secara aktif, serta bekerja sama dan saling bertukar informasi dengan teman kelompoknya. Namun, terdapat kekurangan dalam permainan *match card* dan terdapat beberapa faktor yang menghambat pelaksanaan eksperimen, yaitu: sulitnya mencari kartu kosakata yang tepat di antara banyak kartu sehingga membutuhkan waktu lama, keterbatasan waktu dan tempat untuk

melaksanakan *treatment*, rendahnya minat siswa pada mata pelajaran bahasa Jepang, dan kesiapan kelas dalam mengikuti *treatment* terakhir dan *posttest*.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan *match card* tidak efektif dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Jepang pada siswa kelas XI SMAN 20 Bandung. Hal tersebut terlihat dari tidak adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari temuan-temuan yang didapat dalam penelitian, dapat dikemukakan beberapa implikasi sebagai berikut :

- 1) Ketika *treatment* menggunakan permainan *match card*, siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan saling bekerja sama dengan teman kelompoknya. Keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk menemukan informasi dan pengalaman secara mandiri sehingga tidak hanya menyerap pengetahuan yang diberikan oleh guru. Adanya interaksi berupa kerja sama dengan teman kelompoknya mendorong terjadinya pertukaran informasi di mana siswa saling bertanya dan menyampaikan gagasannya.
- 2) Penggunaan kartu dalam permainan *match card* dengan jumlah yang cukup banyak dan dengan model di mana dalam satu kartu terdapat dua kosakata menyulitkan siswa untuk mencari kosakata yang tepat. Hal ini cukup memakan waktu sehingga penguatan hanya dapat dilakukan untuk satu sampai tiga kalimat saja.
- 3) Meskipun tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, namun penggunaan permainan *match card* lebih dapat memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan siswa terlibat secara aktif daripada metode konvensional seperti metode substitusi.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan simpulan dan implikasi dari hasil penelitian yang telah disebutkan di atas, maka ada beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan yakni sebagai berikut :

Amanda Dwi Putri, 2017

EFEKTIVITAS PENERAPAN PERMAINAN MATCH CARD DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA JEPANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 1) Guru dapat membuat kartu yang berisi satu kosakata saja pada setiap kartunya. Selain itu, penggunaan media *Flash*, *Microsoft Power Point* atau media lain yang semacamnya untuk membuat kartu juga dapat menjadi salah satu pilihan agar lebih menarik, praktis dan efisien. Semakin menarik kartu yang dibuat dan semakin mudah memainkannya tidak menutup kemungkinan bahwa permainan akan lebih efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.
- 2) Bagi guru mata pelajaran bahasa Jepang, rendahnya minat siswa menjadi tantangan yang besar untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menarik minat siswa. Metode permainan dapat membantu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan namun dalam pelaksanaannya perlu persiapan yang matang salah satunya mempelajari karakteristik kelas sehingga permainan yang digunakan relevan dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.
- 3) Bagi peneliti khususnya di bidang pendidikan bahasa Jepang dapat menggunakan penelitian ini dan mempelajari keterbatasan serta faktor-faktor apa saja yang menjadi penghambat penelitian dengan harapan dapat menemukan penyelesaiannya untuk kemudian melakukan penelitian lebih lanjut lagi.