

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian di SMA Pasundan 8 Bandung, seperti telah dijelaskan pada bab sebelumnya, peneliti mengambil kesimpulan bahwa:

1. Tingkat keterampilan berbicara bahasa Jepang pada kelas yang menggunakan teknik permainan *babanuki* mengalami peningkatan yang signifikan jika dibandingkan dengan saat sebelum menggunakan teknik permainan *babanuki*.
2. Tingkat keterampilan berbicara bahasa Jepang pada kelas yang tidak menggunakan teknik permainan *babanuki* mengalami peningkatan yang kurang signifikan jika dibandingkan dengan sebelumnya.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan pada pada kelas yang menggunakan teknik permainan *babanuki* dan kelas yang tidak menggunakan teknik permainan *babanuki* terkait keterampilan berbicara bahasa Jepang.
4. Berdasarkan hasil angket yang telah disebarkan kepada 20 sampel kelas yang menggunakan teknik permainan *babanuki*. Sebagian besar sampel menyatakan bahwa teknik permainan *babanuki* lebih memberikan kesempatan untuk berbicara kepada siswa, membuat pembelajaran berbicara bahasa Jepang lebih menarik, lebih menyenangkan, lebih berkonsentrasi, dan dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat serta percaya diri dalam berbicara bahasa Jepang. Selain itu, sebagian besar sampel juga setuju jika teknik permainan *babanuki* dapat membantu dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang.

#### B. Implikasi

Implikasi yang dapat dikemukakan setelah penelitian berkenaan dengan efektifitas teknik permainan *babanuki* terhadap keterampilan berbicara bahasa Jepang pada SMA Pasundan 8 Bandung ini selesai dilaksanakan adalah:

1. Tingkat keterampilan berbicara bahasa Jepang pada kelas yang menggunakan teknik permainan *babanuki* mengalami peningkatan yang signifikan jika dibandingkan dengan sebelumnya. Dengan adanya hasil ini, diharapkan dapat mendorong para guru untuk lebih mengeksplorasi teknik-teknik pembelajaran baru yang sebaiknya diterapkan dalam pembelajaran berbicara dan tentunya sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Tingkat keterampilan berbicara bahasa Jepang pada kelas yang tidak menggunakan teknik permainan *babanuki* mengalami peningkatan yang kurang signifikan jika dibandingkan dengan sebelumnya. Tinggi rendahnya peningkatan akan berbeda-beda tergantung pada karakter dan jenis teknik yang digunakan dalam pembelajaran. Maka, diharapkan bahwa penelitian ini akan mendorong para guru untuk mengevaluasi teknik pembelajaran yang telah diterapkan dan mengeksplorasi teknik-teknik pembelajaran lain yang dirasa sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan pada pada kelas yang menggunakan teknik permainan *babanuki* dan kelas yang tidak menggunakan teknik permainan *babanuki* terkait keterampilan berbicara bahasa Jepang. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya penggunaan teknik pembelajaran berupa permainan *babanuki*, tingkat keterampilan berbicara siswa menunjukkan perkembangan yang positif. Dengan hasil ini, diharapkan bahwa teknik permainan *babanuki* dapat menjadi referensi teknik pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang.
4. Berdasarkan hasil angket yang telah disebarkan kepada 20 sampel kelas yang menggunakan teknik permainan *babanuki*. Sebagian besar sampel memberikan tanggapan positif terhadap teknik permainan. Hal ini menguatkan pernyataan bahwa teknik permainan *babanuki* merupakan teknik pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri sekaligus meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang. Dengan adanya hasil ini, diharapkan dapat menambah referensi

bagi penelitian selanjutnya untuk meneliti teknik pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar.

### **C. Rekomendasi**

Tujuan penelitian untuk mengetahui tingkat keterampilan berbicara bahasa Jepang pada kelas yang menggunakan teknik permainan *babanuki* dan kelas yang tidak menggunakan permainan *babanuki* serta perbedaan tingkat keterampilannya setelah teknik permainan *babanuki* digunakan telah terpenuhi. Selain itu kesan yang didapat siswa setelah belajar dengan menggunakan teknik permainan *babanuki* pun dapat diketahui dengan baik.

Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa penelitian ini pun memiliki berbagai kekurangan di dalamnya. Untuk itu agar penggunaan teknik permainan *babanuki* berikutnya dapat berjalan dengan lebih baik, berikut adalah rekomendasi yang mungkin dapat membantu, berdasarkan apa yang telah peneliti sadari selama melakukan penelitian ini:

1. Kekurangan dalam penelitian ini adalah waktu yang digunakan untuk penyampaian materi dan *treatment*. Oleh karena itu, apabila pembelajaran atau penelitian berikutnya hanya berbobot 1 jam pelajaran, ada baiknya pada pertemuan pertama dikhususkan untuk membahas materi ajar, lalu pada pertemuan berikutnya diberikan sesi latihan dengan menggunakan teknik permainan *babanuki*.
2. Penelitian ini juga memiliki kekurangan dalam bentuk tes yang digunakan yaitu tes wawancara yang hanya menuntut jawaban dari siswa. Karena siswa diberikan *treatment* berupa teknik permainan *babanuki* yang mengharuskan siswa untuk melakukan tanya-jawab, maka akan lebih baik apabila pada saat penilaian pun kembali menggunakan teknik permainan *babanuki* agar lebih sesuai.
3. Kekurangan lainnya adalah dalam instrumen pengumpulan data beserta pengolahannya yang masih kurang sempurna. Karena itu, diharapkan untuk penelitian kedepan agar lebih memperhatikan pembuatan instrumen pengumpulan data maupun dalam pengolahannya.

4. Alangkah baiknya apabila pengajar maupun peneliti dapat menjelaskan cara dan aturan bermain yang lebih ringkas dan mudah dipahami oleh siswa.
5. Pengajar atau peneliti juga sebaiknya memberikan latihan khusus untuk melafalkan kosakata pada saat memberikan materi ajar.
6. Selain itu, dengan mempertimbangkan saran yang diberikan oleh siswa melalui angket ada baiknya apabila pengajar ataupun peneliti dapat mempersiapkan jumlah siswa yang akan diberi reward jika menang dalam permainan dan reward apa yang sebaiknya diberikan kepada siswa agar lebih semangat dalam berlatih berbicara bahasa Jepang.