

BAB V

SIMPULAN, REKOMENDASI, IMPLIKASI

Bab ini membahas mengenai simpulan, rekomendasi dan implikasi dari penelitian ini. Jawaban rumusan masalah akan terdapat pada poin simpulan, sedangkan implikasi dan rekomendasi menjelaskan akibat dari penelitian yang dilakukan.

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian penerapan teknik permainan kartu kuartet dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang yang telah dilakukan di kelas X IPA 4 SMA Laboratorium Percontohan UPI, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil *pretest*, kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa sebelum diterapkan teknik permainan kartu kuartet adalah kurang.
- b. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil *posttest*, kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa pada kelas eksperimen yang diterapkan teknik permainan kuartet mengalami peningkatan.
- c. Dari hasil perhitungan statistik, Nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} (pada taraf signifikansi 5%) maka H_0 diterima. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan berbicara bahasa Jepang kelas eksperimen dan kelas kontrol pada wawancara *posttest*.
- d. Dari angket yang disebarkan kepada siswa setelah diberi *treatment* menggunakan teknik permainan kartu kuartet, dapat diketahui bahwa teknik permainan kartu kuartet membuat pelajaran bahasa Jepang lebih menyenangkan serta membantu siswa untuk mengingat pelajaran. Selain itu, sistem dalam permainan kartu kuartet juga membuat siswa lebih

memahami tata bahasa yang harus diucapkan ketika berbicara menggunakan bahasa Jepang, melatih siswa menjawab pertanyaan dan merespon pernyataan dalam bahasa Jepang, serta meningkatkan motivasi, dan percaya diri siswa dalam berbicara bahasa Jepang.

B. Implikasi

Implikasi yang berhubungan dengan penelitian ini antara lain:

- a. Terdapat peningkatan yang signifikan dalam hal kemampuan berbicara bahasa Jepang setelah dilakukan penelitian teknik permainan kartu kuartet terlihat dari hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berbeda cukup jauh.
- b. Minat siswa terhadap pembelajaran berbicara bahasa Jepang menjadi bertambah dengan digunakannya teknik permainan kartu kuartet. Berdasarkan data hasil angket, dapat diketahui bahwa motivasi dan percaya diri siswa bertambah setelah diterapkan teknik permainan kartu kuartet.

C. Rekomendasi

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa dengan menggunakan teknik permainan kartu kuartet. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penelitian ini telah mampu mencapai tujuan dengan baik. Hal ini terlihat dari hasil penelitian bahwa kemampuan berbicara bahasa Jepang kelas eksperimen meningkat signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Meski hasilnya baik, namun bukan berarti penelitian ini tidak lepas dari hambatan. Salah satu hambatannya adalah penulis harus mengulang kegiatan treatment pertama dengan materi yang berbeda, karena ternyata siswa belum memahami peraturan permainan kartu kuartet, sehingga siswa kebingungan meskipun penulis sudah menjelaskan aturan permainannya.

90

Sehingga treatment pertama menjadi proses simulasi, kemudian dilakukanlah treatment pertama yang sebenarnya pada pertemuan berikutnya, selain itu, pada proses simulasi, terdapat kesalahan pembuatan kartu kuartet, sehingga pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik. Oleh karena itu, untuk penelitian berikutnya penulis merekomendasikan agar siswa dipastikan sudah memahami cara bermain kartu kuartet, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lancar, dan hendaknya penulis membuat kartu kuartet dengan teliti, karena kesalahan satu kartu saja dapat membuat siswa kebingungan dalam bermain kartu kuartet.