

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan mengacu kepada tujuan penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

Pertama, berdasarkan hasil analisis data, kemampuan membaca pemahaman mahasiswa mengalami peningkatan setelah penggunaan teknik permainan *Bingo* dalam pembelajaran membaca pemahaman teks bahasa Perancis. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata pretes mahasiswa sebesar 18/25 dan nilai rata-rata pascates mahasiswa sebesar 19,67, sehingga terdapat peningkatan nilai rata-rata mahasiswa sebelum dan sesudah dilaksanakannya perlakuan yaitu sebesar 1,67.

Kedua, teknik permainan *Bingo* dianggap efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman teks bahasa Perancis. Hal ini dibuktikan oleh hasil perhitungan statistik yang menunjukkan nilai t-tabel sebesar 2,756 dan nilai t-hitung sebesar 3,847 dengan menggunakan taraf signifikansi 1% dan dengan derajat kebebasan $d.f = (N-1) = 30-1 = 29$, maka $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$. Dengan demikian, hipotesis kerja dapat diterima.

Ketiga, berdasarkan hasil angket, peneliti dapat menyimpulkan bahwa seluruh mahasiswa (100%) menyatakan teknik permainan *Bingo* dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Perancis tingkat dasar karena memudahkan mereka dalam mempelajari teks bahasa Perancis. Selain itu, sebagian besar mahasiswa (73,3%) menyatakan bahwa teknik tersebut dapat memperkaya kosakata mereka dan membantu mereka dalam memahami teks berbahasa Perancis.

5.2 Saran

Mengacu kepada hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengajukan beberapa saran kepada mahasiswa, pengajar dan peneliti selanjutnya sebagai berikut.

1. Untuk Mahasiswa

Peneliti menyarankan kepada mahasiswa agar lebih meningkatkan intensitas membaca teks bahasa Perancis, selain menambah pengetahuan, membaca teks bahasa Perancis juga menambah kosakata dan dapat mempelajari tata bahasa yang ada dalam teks yang dibaca. Selain itu, mahasiswapun disarankan untuk belajar dari mana saja, tidak bergantung pada pembelajaran di kelas, karena sekarang ini sudah banyak media yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan membaca teks bahasa Perancis, seperti laman, koran, majalah, dan lain-lain.

2. Untuk Pengajar

Diharapkan pengajar bahasa Perancis dapat lebih mengembangkan kegiatan pembelajarannya di kelas agar lebih menyenangkan dan dapat mengembangkan tingkat kreativitas mahasiswa, contohnya dengan menggunakan media, metode, strategi maupun teknik permainan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik dan tujuan yang hendak dicapai dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, alangkah baiknya jika mahasiswa diberi tugas untuk mencari kosakata yang belum mereka ketahui sebelum kegiatan pembelajaran di kelas dimulai sesuai dengan tema pembelajaran yang akan dilaksanakan, karena berdasarkan hasil angket masih banyak mahasiswa yang kurang menguasai kosakata bahasa Perancis.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Peneliti berharap bahwa hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian sejenis. Untuk menyempurnakan penelitian ini, berdasarkan hasil angket, peneliti berharap agar teknik permainan *Bingo* ini dibuat dalam bentuk *software* untuk pembelajar tingkat awal/pemula, sehingga teknik ini lebih berkembang dan inovatif serta dapat digunakan dalam pembelajaran.