

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, diketahui bahwa aplikasi penggunaan pendekatan *Reward and Punishment* yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang memberikan pengaruh baik (positif). Hal ini terbukti dengan terjawabnya rumusan-rumusan yang tercantum sebelumnya pada bab 1, yaitu sebagai berikut :

1. Pendekatan *reward and punishment* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam hal berbicara bahasa Jepang dengan hasil pengamatan penulis selama melakukan treatment di dalam kelas dan angket yang menyatakan lebih dari 60% siswa merasa lebih tertarik dan menyenangkan belajar bahasa Jepang dengan pendekatan *reward and punishment*.
2. Pendekatan *reward and punishment* dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa. Hal tersebut terbukti dengan adanya peningkatan keterampilan siswa pada saat *post-test* apabila dibandingkan dengan nilai *pre-test*. Jumlah nilai *pre-test* sebesar 462 dengan nilai rata-rata 18. Sedangkan jumlah nilai *post-test* sebesar 656 dengan nilai rata-rata 26.
3. Masalah yang dihadapi oleh siswa dalam berbicara bahasa Jepang ketika dilakukan proses pendekatan *reward and punishment* adalah sebagian besar siswa hampir mengalami kesulitan dalam hal berbicara bahasa Jepang yang disebabkan oleh kurangnya penguasaan kosakata dan materi serta khawatir ditertawakan, dengan persentase masing-masing sebesar 40%, 30 %, dan 10 %.

Dari hasil analisis data didapatkan nilai korelasi antara variabel X dan variabel Y sebesar 0,93. Kemudian setelah mengetahui nilai korelasi antara variabel didapatkan pula nilai koefisien determinan sebesar 86,49. Dengan nilai db 24 didapatkan nilai t hitung sebesar 4,78 dan t tabel sebesar 0,49 dengan taraf signifikan 1% dan 0,38 untuk taraf signifikan 5%.

Peneliti menyimpulkan bahwa bentuk dan jenis pendekatan *Reward* yang dapat diberikan kepada siswa, terbagi menjadi dua bagian utama, yaitu :

1. Berupa kata-kata (pujian), seperti *ii desune, sugoi, jouzu, oke*, dan lain-lain

**Fitri Rahmawati, 2013**

Aplikasi Penggunaan Pendekatan Reward and Punishment Terhadap Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang Pada Siswa SMA (Penelitian Eksperimen semu terhadap Siswa Kelas X-6 SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

2. Berupa tindakan, yaitu mencatat pujian dibuku catatan siswa, memberi hadiah, memberi buku saku pelajaran,tersenyum, menepuk bahu, tepuk tangan, menyebut nama siswa, dan lain-lain.

Sementara itu, bentuk atau jenis *Punishment* yang dapat diberikan kepada siswa, terbagi menjadi tiga bagian yang terdiri dari :

1. Tatapan peringatan
2. Nasehat
3. Pencabutan hak pribadi siswa yang berupa memotong jam istirahat, memindahkan posisi duduk siswa, menambah tugas dan sebagainya.

Berdasarkan hasil angket yang dikumpulkan, siswa yang memiliki persepsi positif terhadap pembelajaran bahasa Jepang sebesar 50%. Sementara kesan siswa terhadap pembelajaran berbicara bahasa Jepang sangat negatif dengan persentasi 90% .Kemudian untuk mengatasi kesulitan tersebut, sebagian besar siswa lebih memilih bertanya kepada guru atau temannya.

Dari jawaban responden juga diperoleh gambaran, bahwa yang menjadi cara atau langkah siswa untuk membantu keterampilan berbicara bahasa Jepang adalah dengan banyak membaca buku/kamus dan bertanya kepada guru dengan jumlah presentase yang sama, yaitu sekitar 40%.

Persepsi atau kesan siswa terhadap pendekatan *Reward and Punishment* sangat positif, atau dengan kata lain seluruh siswa merasa tertarik dan setuju untuk menggunakan pendekatan *Reward and Punishment* dalam proses pembelajaran bahasa Jepang. Hal ini dikarenakan siswa menganggap bahwa pendekatan *Reward and Punishment* lebih menyenangkan dan menarik. Adapun bentuk *reward* yang diharapkan siswa yaitu berupa nilai, hadiah dan pujian, dengan persentasi masing-masing sebesar 80%, 12 %, dan 4%.

Berdasarkan hasil angket, peneliti juga menyimpulkan bahwa lebih dari sebagian siswa menganggap bahwa timbulnya kecemburuan sosial merupakan kesulitan yang dirasakan pada saat penggunaan pendekatan *reward and punishment*.

## 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka ada beberapa hal yang dapat menjadi bahan rekomendasi, sebagai berikut :

1. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian tentang metode pembelajaran lainnya yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang, agar dapat memperkaya alternatif mengajar dalam menentukan suatu pendekatan pembelajaran.
2. Peneliti merekomendasikan untuk mengadakan penelitian tentang penggunaan pendekatan *reward and punishment* menggunakan metode eksperimen murni.
3. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan ada tindak lanjut dari pendekatan *reward and punishment* yaitu *punish by reward*.

**Fitri Rahmawati, 2013**

Aplikasi Penggunaan Pendekatan Reward and Punishment Terhadap Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang Pada Siswa SMA (Penelitian Eksperimen semu terhadap Siswa Kelas X-6 SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)