

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini penulis akan memaparkan mengenai simpulan, implikasi, dan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian yang telah di analisis dan diinterpretasi. Simpulan dari penelitian ini diperoleh berdasarkan analisis data yang telah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya. Implikasi dari penelitian ini merupakan dampak yang dirasakan oleh penulis sendiri dalam melakukan penelitian ini. Sedangkan rekomendasi diberikan sebagai referensi dan bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya. Berikut ini merupakan pemaparan dari simpulan, implikasi dan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian.

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan pada bab 1, serta hasil analisis data penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif dengan media *thematic dominoes* dalam penguatan membuat kalimat sederhana bahasa Jepang, maka dapat disimpulkan beberapa hal dari penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Tingkat kemampuan siswa dalam membuat kalimat sederhana bahasa Jepang setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif menggunakan media permainan *thematic dominoes* mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada hasil lembar kegiatan siswa yang dikerjakan, menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh responden mengalami peningkatan dalam setiap pertemuannya, serta perolehan nilai rata-rata *post-test* yang mengalami peningkatan dari pada nilai rata-rata *pre-test*.
2. Berdasarkan hasil *pre-test* yang telah dilakukan kepada siswa, dapat diketahui bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif dengan media *thematic dominoes* adalah dapat dikatakan masih rendah. Namun setelah dilakukan pembelajaran dan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan media *thematic dominoes* sebanyak tiga kali *treatment*, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan membuat kalimat sederhana bahasa Jepang dibuktikan dengan nilai rata-rata *post-test* yang diperoleh siswa lebih tinggi

Rirry Dwi Fitriasih, 2019

**MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA THEMATIC DOMINOES
DALAM PENGUATAN MEMBUAT KALIMAT SEDERHANA BAHASA JEPANG**

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

daripada nilai rata-rata *pre-test*. Artinya, model pembelajaran kooperatif dengan media *thematic dominoes* memiliki pengaruh yang baik dalam penguatan kemampuan membuat kalimat sederhana bahasa Jepang siswa pada kelas X IPS 3.

3. Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada siswa mengenai tanggapan terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan media *thematic dominoes* terhadap pembelajaran bahasa Jepang menunjukkan hasil yang positif. Sebagian besar dari siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan juga penyampaian materi menjadi lebih variatif dan inovatif, sehingga memicu siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran bahasa Jepang.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, terdapat beberapa implikasi yaitu sebagai berikut:

1. Guru dapat menggunakan media permainan *thematic dominoes* pada pembelajaran membuat kalimat sederhana bahasa Jepang yang bertujuan untuk mendorong siswa agar lebih kosa kata dan pola kalimat. Dengan demikian, kemampuan membuat kalimat siswa semakin meningkat.
2. Guru dapat menggunakan media permainan *thematic dominoes* untuk melatih siswa agar menuangkan ide-ide atau gagasannya secara baik secara lisan maupun tulisan. Sehingga siswa aktif dalam pembelajaran bahasa Jepang.
3. Sekolah hendaknya mendukung guru untuk menerapkan penggunaan model dan media pembelajaran yang variative dan inovatif khususnya dalam memberikan penguatan kemampuan membuat kalimat sederhana bahasa Jepang.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, penulis memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
Sekolah hendaknya mendukung dan memberikan fasilitas kepada guru untuk menerapkan penggunaan media-media pembelajaran yang variatif dan inovatif guna meningkatkan keterampilan siswa dalam berbahasa.

Rirry Dwi Fitriasih, 2019

**MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA THEMATIC DOMINOES
DALAM PENGUATAN MEMBUAT KALIMAT SEDERHANA BAHASA JEPANG**

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

2. Bagi Guru

Guru hendaknya menggunakan media permainan *thematic dominoes* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bahasa Jepang, khususnya dalam pembelajaran membuat kalimat, pembelajaran kosakata, berbicara, menulis, maupun membaca pemahaman.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- Bagi peneliti yang akan melaksanakan penelitian, dianjurkan mencari sumber-sumber rujukan yang mendukung penelitian lebih banyak lagi untuk menguatkan penelitian yang akan dilaksanakan.
- Perlu diadakannya kajian lebih lanjut mengenai penggunaan media *thematic dominoes* untuk memaksimalkan hasil penelitian.
- Perlu adanya koordinasi yang baik antara partisipan selama proses penelitian agar penelitian dapat berjalan dengan efektif dan hasil yang diperoleh dapat lebih memuaskan.