

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini, peneliti menyampaikan kesimpulan, implikasi dan rekomendasi berdasarkan hasil analisis dan penafsiran seluruh data yang diperoleh selama melakukan penelitian, yaitu sebagai berikut:

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan oleh penulis pada pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang menggunakan teknik permainan *Board Game*, maka penulis dapat menyimpulkan beberapa hal yang telah diperoleh dari hasil penelitian, yaitu:

1. Berdasarkan hasil *pretest* yang telah dilakukan sebelum diterapkannya teknik permainan *board game*, pemahaman siswa mengenai pola kalimat bahasa Jepang kelompok siswa yang menggunakan teknik permainan *board game* dan kelompok siswa yang tidak menggunakan permainan *board game* masih rendah. Kemudian setelah diterapkannya teknik permainan *board game* di kelas eksperimen, nilai rata-rata siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol.
2. Berdasarkan hasil analisis data, dapat dilihat bahwa nilai  $t$  – hitung lebih besar daripada nilai  $t$  – tabel, maka  $H_k$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan *board game* dan kelas yang tidak menggunakan *board game* pada saat pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang.
3. Berdasarkan hasil angket yang telah disebarkan pada kelas eksperimen, dapat diketahui bahwa tanggapan siswa terhadap teknik permainan *board game* dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang sangat positif, yakni penggunaan *board game* menjadikan pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang menjadi lebih mudah dan menyenangkan khususnya dalam pembelajaran menyusun kata dan memilih kalimat yang benar. Selain itu, penggunaan *board game* membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar bahasa Jepang. Dapat

disimpulkan pula dari hasil angket bahwa bahwa teknik permainan *board game* efektif dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang.

## 5.2 Implikasi

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa teknik permainan *board game* memberikan pengaruh yang positif dan dapat dijadikan salah satu alternatif untuk pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang bagi peserta didik.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis mengenai efektivitas penggunaan *board game* dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang, penulis merasa perlu merekomendasikan hasil tersebut untuk kepentingan pembelajaran bahasa Jepang kedepannya, maupun untuk penelitian selanjutnya yang serupa, yaitu:

1. Bagi pengajar bahasa Jepang di sekolah, dapat menjadikan teknik permainan ini sebagai alternatif teknik pembelajaran di dalam kelas karena sesuai hasil penelitian, teknik permainan ini telah diuji dan memiliki hasil yang baik. Maka sangat baik apabila pengajar dapat mengontrol seluruh kelompok agar tidak terjadi kesalahan dalam teknis permainan maupun kesalahan menjawab soal. Usahakan pengajar atau peneliti selanjutnya tetap memberikan *reward* bagi siswa yang berhasil mengumpulkan jawaban benar terbanyak dan tercepat sebagai penambah motivasi bagi siswa.
2. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini memiliki kekurangan dalam desain penelitian dikarenakan sampel yang terbatas. Oleh karena itu, diharapkan sampel penelitian sebanyak dua kelas agar penelitian menjadi lebih baik lagi. Teknik permainan *board game* ini dapat diberikan pada pembelajar tingkat dasar maupun tingkat atas dengan modifikasi yang berbeda. Tidak hanya untuk pembelajaran pola kalimat, teknik permainan ini juga dapat digunakan untuk pembelajaran lainnya, seperti pembelajaran huruf kana, kanji, ataupun untuk pembelajaran membaca pemahaman bahasa Jepang.