

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

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

#### A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya dan hasil analisis data penelitian mengenai teknik permainan *Naritachi Battle* model *Team Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan mengingat huruf *kanji*, maka dapat disimpulkan beberapa hal dari penelitian ini, antara lain:

1. Berdasarkan hasil penelitian melalui *pretest*, *treatment* (perlakuan), dan *posttest* dengan total tujuh kali pertemuan terhadap kelas eksperimen yang terdiri dari 18 orang sampel mahasiswa tingkat I Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, FPBS UPI tahun akademik 2018-2019, terlihat adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan mengingat huruf *kanji* pada kelas eksperimen setelah menggunakan teknik permainan *Naritachi Battle* model *Team Game Tournament* (TGT).
2. Berdasarkan hasil penelitian melalui *pretest*, *treatment* (perlakuan), dan *posttest* dengan total tujuh kali pertemuan terhadap kelas kontrol yang terdiri dari 18 orang sampel mahasiswa tingkat I Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, FPBS UPI tahun akademik 2018-2019, terlihat adanya peningkatan yang tidak terlalu signifikan dari hasil *pretest* yang berkategori cukup baik dengan hasil *posttest* yang masih berkategori cukup baik, ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang tidak terlalu signifikan terhadap kemampuan mengingat huruf *kanji* pada kelas kontrol setelah diberi perlakuan tanpa

menggunakan teknik permainan *Naritachi Battle* model *Team Game Tournament* (TGT).

3. Berdasarkan hasil penelitian melalui *pretest*, *treatment* (perlakuan), dan *posttest* terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlihat adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengingat huruf *kanji* mahasiswa tingkat I yang menggunakan teknik permainan *Naritachi Battle* model *Team Game Tournament* (TGT) dengan yang tanpa menggunakan teknik dan model tersebut. Hal ini ditunjukkan oleh hasil *pretest*, *treatment* (perlakuan), dan *posttest* yang diperoleh kedua kelas tersebut. Nilai *t*-hitung *posttest* lebih besar daripada nilai *t*-tabel baik pada taraf signifikansi 5% maupun 1%, maka hipotesis kerja ( $H_k$ ) diterima ( $t\text{-hitung} > t\text{-tabel} = H_k$  diterima). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah menggunakan teknik permainan *Naritachi Battle* model *Team Game Tournament* (TGT).
4. Berdasarkan hasil analisis data angket penelitian, sebagian besar responden memberikan respon positif. Hal ini dapat dilihat dari 66.67% jawaban responden menyatakan bahwa huruf *kanji* itu menyenangkan, kemudian 77.78% dari sampel penelitian menyatakan bahwa pembelajaran mengingat huruf *kanji* dengan menggunakan teknik permainan *Naritachi Battle* model *Team Game Tournament* (TGT) menyenangkan karena pembelajar bisa belajar bekerjasama dengan teman, berimajinasi kemudian melatih kemampuan mengingat, mengasosiasikan suatu *kanji*, berpikir cepat, kreatif dan benar, mengasah ide untuk membuat deskripsi *kanji*, sehingga bisa lebih memahami pembentukan *kanji*-nya. Selain itu, 66.67% dari sampel penelitian menyatakan pula bahwa pembelajaran mengingat huruf *kanji* dengan menggunakan teknik permainan *Naritachi Battle* model *Team Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan mengingat huruf *kanji* itu efektif.

## B. Implikasi

Dampak yang dirasakan penulis ketika melakukan penelitian mengenai efektivitas teknik permainan *Naritachi Battle* model *Team Game Tournament* (TGT)

dalam meningkatkan kemampuan mengingat huruf *kanji* ini memiliki beberapa implikasi dalam beberapa aspek. Pembelajaran mengingat huruf *kanji* yang bersifat konvensional pada kelas kontrol kurang berpengaruh banyak terhadap peningkatan kemampuan pembelajar oleh karena itu hal tersebut mengimplikasikan bahwa pembelajaran mengingat huruf *kanji* memerlukan perubahan dalam teknik maupun model pembelajaran dan komposisi serta inovasi dalam teknik maupun model pembelajarannya pula.

Dalam penggunaan teknik permainan *Naritachi Battle* model *Team Game Tournament* (TGT) ini pada prakteknya memiliki kekurangan dalam pelaksanaannya antara lain membutuhkan waktu yang cukup lama, memerlukan media yang cukup banyak. Namun penerapan teknik dan model ini memiliki kelebihan yakni dapat menjadikan pembelajar lebih aktif untuk memecahkan masalah bersama dan dapat mempelajari huruf *kanji* secara mendalam. Selain hal tersebut, berdasarkan hasil penelitian melalui *pretest*, *treatment* (perlakuan), dan *posttest* pada kelas eksperimen, diketahui bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan mengingat huruf *kanji*, hal tersebut mengimplikasikan bahwa teknik permainan *Naritachi Battle* model *Team Game Tournament* (TGT) dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengingat huruf *kanji*.

Selama melakukan penelitian kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan dan perubahan yang dirasakan, ini mengimplikasikan bahwa pemberian model pembelajaran konvensional sedikit memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengingat huruf *kanji* mahasiswa. Sementara itu, pemberian teknik permainan *Naritachi Battle* model *Team Game Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengingat huruf *kanji* mahasiswa. Selain itu selama melakukan penelitian ini, penulis menemukan beberapa temuan baru. Pembelajaran ini pada dasarnya penulis aplikasikan dengan menggunakan model yang sama dan teknik yang berbeda di setiap pertemuan *treatment*. Hasilnya ditemukan suatu implikasi bahwa pembelajar cenderung menyenangi pembelajaran yang tidak homogen dalam hal metode maupun media yang digunakan dalam pembelajaran huruf *kanji*.

Hasil angket penelitian menunjukkan respon positif pula dari responden, ini mengimplikasikan bahwa dengan teknik permainan *Naritachi Battle* model *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran mengingat huruf *kanji* menjadikan pembelajar

lebih aktif dan kreatif serta mempunyai perspektif bahwa pembelajaran huruf *kanji* itu menyenangkan.

### C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai efektivitas teknik permainan *Naritachi Battle* model *Team Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan mengingat huruf *kanji*, penulis merekomendasikan beberapa hal. Bagi pembelajar, penulis berharap setelah diberikannya pembelajaran menggunakan teknik permainan *Naritachi Battle* model *Team Game Tournament* (TGT) dapat lebih meningkatkan kemampuan mengingat huruf *kanji* serta dapat mengembangkan rasa ingin tahu, sikap aktif, kreatif, inovatif, dan bermotivasi tinggi dalam menggali serta mempelajari huruf *kanji*.

Kemudian bagi pengajar, teknik dan model dalam penelitian ini memiliki kekurangan dalam pelaksanaannya yaitu membutuhkan waktu dan fasilitas yang memadai, namun diharapkan pengajar dapat menggali informasi lebih dalam mengenai huruf *kanji*, mengembangkan inovasi dan kreasi dalam pembelajaran mengingat huruf *kanji*, serta mengaplikasikan teknik permainan *Naritachi Battle* model *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran lain sebagai model pembelajaran alternatif dan inovatif.

Bagi penelitian selanjutnya, efektivitas teknik permainan *Naritachi Battle* model *Team Game Tournament* (TGT) selain dapat diaplikasikan dalam pembelajaran mengingat huruf *kanji* juga diharapkan dapat diaplikasikan dan diteliti dalam aspek pembelajaran lainnya seperti pembelajaran membaca (*dokkai*), berbicara (*kaiwa*), serta menulis (*sakubun*). Dalam penelitian ini terdapat kekurangan dalam pelaksanaannya, seperti kurangnya waktu, dana dan fasilitas penelitian, namun diharapkan ketika menggunakan efektivitas teknik permainan *Naritachi Battle* model *Team Game Tournament* (TGT) ini lebih diperhatikan penggunaan media dan teknik khusus yang diberikan. Sebaiknya alokasikan waktu, materi dan kemampuan dana sesuai dengan teknik dan media yang digunakan pada penelitian selanjutnya.