

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti pada kemampuan menulis kalimat sederhana Bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan *Label It in Time*, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal yang diperoleh dari hasil penelitian.

Adapun simpulan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Tingkat kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang pada siswa sebelum dilaksanakan *treatment* (perlakuan) menggunakan media permainan *Label It in Time* dan tingkat kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang pada kelas yang tidak menggunakan media permainan *Label It in Time* tidak terdapat perbedaan yang signifikan.
2. Tingkat kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang pada siswa sesudah dilaksanakan *treatment* (perlakuan) menggunakan media permainan *Label It in Time* dan tingkat kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang pada kelas yang tidak menggunakan media permainan *Label It in Time* terdapat perbedaan yang signifikan.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media permainan *Label It in Time* dan kelas yang tidak menggunakan media permainan *Label It in Time* terkait kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang.
4. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada kelas eksperimen, siswa kelas eksperimen memberikan respon positif terhadap pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan *Label It in Time*. Hal ini terbukti, sebagian besar responden berpendapat bahwa media permainan *Label It in Time* membantu siswa dalam menulis kalimat Bahasa Jepang dengan mudah. Siswa juga setuju

bahwa menggunakan media permainan *Label It in Time* dapat menjadikan alternatif dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat Bahasa Jepang. Hal ini dikarenakan, media permainan *Label It in Time* dapat menjadikan meningkatkan keaktifan siswa, kekompakan, pembelajaran menjadi lebih menarik, *flashcard* yang bervariasi dan menarik membuat siswa lebih senang, memotivasi siswa saat pembelajaran bahasa Jepang, tumbuh rasa tanggung jawab dengan teman sekelompoknya dan menumbuhkan semangat siswa untuk belajar.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa media permainan *Label It in Time* memberikan pengaruh yang positif seperti melatih rasa tanggung jawab dengan teman sekelompoknya, dapat menjadikan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, dan dapat dijadikan salah satu alternatif media permainan *Label It in Time* untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang karena media permainan *Label It in Time* membantu siswa dalam menulis kalimat bahasa Jepang dengan mudah.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai media permainan *Label It in Time* dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang pada siswa kelas X MIA 7 di SMA Negeri 16 Bandung, ada beberapa rekomendasi yang perlu disampaikan dari hasil penelitian tersebut guna proses pembelajaran bahasa Jepang atau untuk mengembangkan penelitian. Adapun rekomendasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk pendidik

Media permainan *Label It in Time* dapat dipertimbangkan menjadi salah satu alternatif media pembelajaran berdasarkan hasil penelitian yang positif. Penggunaan media permainan *Label It in Time* dapat menjadikan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan serta menumbuhkan semangat siswa untuk belajar bahasa Jepang.

2. Untuk pembelajar

Bagi pembelajar yang telah merasakan manfaat dari kelebihan yang positif dari media permainan *Label It in Time* ini diharapkan dapat menerapkan media ini pada pembelajaran yang lainnya.

3. Bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti bidang yang serupa dengan penelitian ini, diharapkan untuk lebih mengembangkan penelitian ini agar hasil yang didapatkan lebih maksimal. Selain dapat diaplikasikan dan meneliti dalam kemampuan menulis, diharapkan dapat juga untuk diaplikasikan dan meneliti aspek yang lainya seperti membaca, berbicara dan menghafal huruf kana atau kanji.