

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi kesimpulan yang dibuat oleh penulis setelah melakukan penelitian kepada *Trainee* (pemegang) di LPK Mulia Mandiri Indonesia kelas 84 sebagai kelas eksperimen dan 85 sebagai kelas kontrol. Bab ini juga akan memberikan jawaban dari rumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya.

5.1 Simpulan

Sehubungan dengan penelitian yang telah dilakukan kepada *Trainee* (pemegang) di LPK Mulia Mandiri Indonesia kelas 84 dan 85, maka berikut adalah simpulan yang didapatkan setelah melakukan penelitian mengenai penggunaan teknik permainan *Hot Seat* dengan menggunakan media gambar dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang.

- 1) Berdasarkan data yang diperoleh, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan setelah diberlakukan teknik permainan *Hot Seat* dengan menggunakan media gambar. Hal tersebut dapat diketahui dari perbedaan data hasil *pre-test* dan *post-test*.
- 2) Berdasarkan data yang diperoleh, kelas kontrol juga mengalami peningkatan. Tetapi, peningkatan yang dialami oleh kelas kontrol masih kecil jika dibandingkan dengan kelas eksperimen.
- 3) Setelah dilakukan perhitungan statistik, nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} (pada taraf signifikansi 5%) maka H_0 diterima. Artinya terdapat perbedaan antara kemampuan kosakata bahasa Jepang antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 4) Berdasarkan hasil penelitian dan angket dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan *Hot Seat* dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang para siswa di LPK Mulia Mandiri Indonesia.

5.2 Implikasi

Implikasi yang berhubungan dengan penelitian ini antara lain.

- 1) Terdapat perbedaan dalam peningkatan antara kelas yang menggunakan teknik permainan *Hot Seat* dengan menggunakan media gambar dengan kelas yang

tidak menggunakan teknik permainan *Hot Seat* dengan menggunakan media gambar.

- 2) Teknik permainan *Hot Seat* dengan menggunakan media gambar efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang. Teknik permainan *Hot Seat* dengan menggunakan media gambar juga dapat membuat pembelajaran kosakata menjadi lebih menyenangkan. Selain itu teknik ini juga dapat membantu mengembangkan ide dan gagasan siswa dalam memahami kosakata yang dimaksud. Sesuai dengan pendapat Borich (dalam Elnada, 2015, hlm. 10) sebagai berikut :
 - a. Membantu siswa lain untuk mengetahui karakter tersebut
 - b. Memunculkan minat dan memotivasi siswa untuk mengikuti permainan tersebut
 - c. Melatih siswa untuk mengemukakan ide dan gagasannya untuk membantu siswa lainnya dalam menjelaskan idenya tersebut.
 - d. Membantu mengevaluasi, mengdiagnosis, dan memeriksa pemahaman siswa dalam pengetahuannya.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan teknik permainan *Hot Seat* dengan menggunakan media gambar pada siswa LPK Mulia Mandiri Indonesia kelas 84 sebagai kelas eksperimen dan 85 sebagai kelas kontrol, ada beberapa rekomendasi yang perlu disampaikan dari hasil penelitian guna proses pembelajaran bahasa Jepang atau untuk mengembangkan penelitian. Adapun rekomendasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk pengajar, teknik permainan ini dapat dianggap sebagai variasi dalam pembelajaran kosakata, sehingga dapat mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran.
- 2) Untuk peneliti selanjutnya, teknik ini juga dapat digunakan kedalam kemampuan bahasa Jepang lainnya terlebih lagi dalam kemampuan berbicara dan mendengar.
- 3) Dalam menggunakan teknik ini, diharapkan peneliti maupun pengajar lebih mampu memahami tata cara dan aturan permainan. Selain itu, teknik ini juga dapat dikolaborasikan dengan media atau metode pembelajaran yang lain.