

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Setelah proses penelitian yang dilaksanakan di SMA Negeri 6 Cimahi terhadap 32 orang siswa kelas XII IPA 5 Tahun Ajaran 2019/2020 yang dijadikan responden pada penelitian ini, maka peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

Pertama, berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami peningkatan kemampuan dalam berbicara bahasa Perancis pada tingkat *niveau A1* setelah diberikan *treatment* berupa teknik permainan *Qui suis-je?*. Hal ini dapat diketahui dari nilai rata-rata hasil prates sebesar 8,40, dan nilai rata-rata pascates sebesar 10,14, sehingga terdapat selisih nilai sebesar 1,74.

Kedua, mengacu kepada hasil perhitungan statistik, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan *Qui suis- je?* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Perancis siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari memperoleh nilai t_{hitung} sebesar 11,125 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,744 dengan taraf signifikansi 1% dan derajat kebebasan 31, yang berarti hipotesis kerja dalam penelitian ini diterima.

Mengacu pada hasil rata-rata prates responden, peneliti masih menemukan banyak kekurangan, yaitu kelancaran dan kecepatan, pelafalan, penggunaan kosakata, serta ketepatan tata bahasa yang digunakan. Sehingga faktor-faktor tersebut mempengaruhi perolehan nilai yang cukup rendah pada nilai rata-rata prates. Namun, setelah diberikan *treatment* berupa teknik permainan *Qui suis-je?* peneliti menemukan peningkatan yang diperoleh responden, antaranya pemahaman terhadap perintah, kelancaran, penggunaan kosakata, serta ketepatan tata bahasa yang digunakan. Walaupun pada aspek penilaian pelafalan masih kurang fasih dan kelancaran berbicara masih kurang baik.

Selain itu, hasil pembelajaran dengan teknik permainan *Qui suis-je?* menunjukkan hal yang positif selama proses permainan berlangsung. Pada proses pembelajaran dengan teknik permainan *Qui suis-je?* responden berpartisipasi

secara aktif dan menunjukkan ketertarikan yang tinggi selama proses permainan berlangsung dengan bertanya mengenai kosakata yang mereka butuhkan selama permainan sehingga bertambah kosakata yang responden kuasai.

Ketiga berdasarkan hasil analisis angket, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari penerapan teknik permainan *Qui suis-je?* yaitu hampir seluruh responden (94%) menyatakan bahwa permainan ini mudah untuk dilakukan, menyenangkan dan menarik, sehingga mereka terdorong untuk berbicara bahasa Perancis lebih aktif. Selain itu, sebagian besar responden (97%) menyatakan bahwa teknik permainan *Qui suis-je?* cocok untuk diterapkan pada proses pembelajaran berbicara bahasa Perancis.

Sedangkan kekurangan dari teknik permainan ini adalah kurangnya kosakata yang dikuasai pada saat permainan berlangsung. Hal ini dapat diketahui dari hasil angket sebagian besar responden (62%) yang menyatakan bahwa kesulitan yang dialami saat proses permainan berlangsung adalah kurangnya kosakata yang dikuasai. Selain itu, kekurangan dari permainan *Qui suis-je?* adalah kurang cocok untuk diterapkan pada kelas besar, sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil angket sebagian besar responden (69%) yang menyatakan bahwa selama proses permainan berlangsung kondisi kelas menjadi kurang kondusif.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki implikasi terhadap pembelajaran bahasa, terutama pada keterampilan berbicara berbahasa Perancis di mana teknik permainan ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Dengan mengikuti proses dan alur yang telah diujicobakan oleh peneliti, teknik permainan ini dapat dikembangkan dan dijadikan sebagai salah satu sumber informasi untuk peneliti selanjutnya dalam pembelajaran bahasa selain berbicara seperti menyimak.

5.3 Rekomendasi

Setelah melakukan penelitian dan mendapatkan hasil dari penelitian ini, peneliti menyusun beberapa rekomendasi yang berkaitan selama proses penelitian, diantaranya:

1) Bagi Pengajar

Bagi pengajar yang ingin mengimplementasikan teknik permainan *Qui suis-je?* dalam proses pembelajaran, sebaiknya menyiapkan materi, media serta waktu dengan matang agar sesuai dengan target pencapaian. Selain itu, pengembangan teknik permainan juga cukup penting agar permainan dapat menarik dan memotivasi siswa.

2) Bagi peneliti lainnya

Bagi calon peneliti yang memiliki ketertarikan dengan teknik permainan *Qui suis-je?*, sebaiknya mencoba mengembangkan kembali teknik dari permainan ini dan dibuat sesederhana mungkin. Selain itu teknik permainan ini juga dapat diterapkan pada keterampilan berbahasa yang lain seperti menyimak. Oleh sebab itu, bahan pembelajaran, media, waktu dan tempat yang diperlukan harus di persiapkan dengan matang untuk mencapai hasil yang lebih optimal.