

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab V peneliti menguraikan kesimpulan, implikasi serta rekomendasi yang diperoleh setelah melakukan penelitian di SMA 2 Pasundan Bandung. Keseluruhan kesimpulan, implikasi dan rekomendasi didasarkan pada hasil analisis data yang diperoleh dari penelitian, yaitu sebagai berikut:

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan pada bab I, dan hasil pengolahan data yang diuraikan pada bab IV, maka kesimpulannya adalah sebagai berikut:

5.1.1 Sebelum menggunakan teknik permainan *Show and Tell* dalam pembelajaran bahasa Jepang, keterampilan berbicara bahasa Jepang responden termasuk rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai yang diperoleh dari *pretest*. Setelah melakukan pembelajaran bahasa Jepang menggunakan teknik permainan *Show and Tell*, keterampilan berbicara bahasa Jepang responden meningkat yang dibuktikan dengan nilai hasil *posttest*.

5.1.2 Dari hasil perhitungan statistik yang telah dijabarkan, dapat dilihat bahwa nilai *t-hitung* lebih besar dari nilai *t-tabel* yang berarti bahwa H_0 diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan teknik permainan *Show and Tell* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang.

5.1.3 Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada responden kelas eksperimen, dapat diketahui bahwa sebagian besar responden berpendapat positif mengenai teknik Permainan *Show and Tell*. Responden juga berpendapat bahwa dengan menggunakan teknik Permainan *Show and Tell*, responden mendapat kesempatan yang lebih besar untuk berbicara sehingga responden mengalami peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jepang.

Chyndanita Rizqy Ramadhany, 2020

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN SHOW AND TELL SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan, maka implikasi yang diperoleh adalah teknik permainan *Show and Tell* dalam pembelajaran bahasa Jepang efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa. Hal ini berarti bahwa teknik permainan *Show and Tell* dapat dijadikan alternatif pada pembelajaran bahasa Jepang. Teknik permainan *Show and Tell* ini terbukti dapat memberikan banyak kesempatan kepada siswa bukan hanya untuk berbicara namun juga melatih kemampuan siswa dalam menyimak. Dengan diberikan lebih banyak kesempatan untuk berbicara, siswa mendapatkan kemungkinan lebih besar untuk mampu meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepangnya.

5.3 Rekomendasi

5.3.1 Untuk pengajar, berdasarkan hasil dari keefektifitasan teknik permainan *Show and Tell* yang telah diuji dalam penelitian ini, teknik *Show and Tell* diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang di kelas. Karena teknik permainan ini memberikan peluang yang lebih besar kepada anak untuk melatih kemampuan berbicara.

5.3.2 Untuk pengajar dan peneliti selanjutnya, dalam proses penelitian, sebaiknya *treatment* dilakukan dengan guru yang mempertimbangkan waktu yang ada sehingga permainan *Show and Tell* dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

5.3.3 Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan mampu untuk mengembangkan penelitian ini sehingga hasilnya bisa lebih maksimal.