

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

Pada bab ini, peneliti menyajikan penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil penelitian yang mencakup simpulan, implikasi dan rekomendasi. Peneliti pun memaparkan keterbatasan peneliti pada saat pelaksanaan penelitian.

#### **5.1. Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa peneliti sudah menerapkan langkah – langkah teknik permainan detektif berbasis media kartu dalam pembelajaran berbicara, sebagai berikut; (1) Peneliti meminta siswa untuk berkelompok, masing – masing kelompok berisi delapan hingga sembilan orang; (2) Peneliti meletakkan seluruh kartu permainan di meja kelompok dan meminta siswa mengingat seluruh kartu; (3) Setelah seluruh siswa melihat dan mengingat semua kartu, peneliti mengambil kartu – kartu tersebut; (4) Selanjutnya peneliti mengacak dan mengambil salah satu kartu secara acak; (5) Setelah itu peneliti membagikan kartu kepada setiap siswa dan meletakkan kartu kata kunci; (6) Kemudian setiap siswa mendapat giliran untuk bertanya kepada siswa lain dalam kelompoknya; (7) Setiap siswa harus mengambil kartu kata kunci untuk mengajukan pertanyaan kepada siswa lain; (8) Permainan akan berlangsung hingga setiap siswa telah mendapat giliran untuk bertanya dan ditanya; (9) Permainan diakhiri setelah siswa menentukan kartu apa yang hilang diantara kartu yang mereka miliki.

Kemudian hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat, untuk aktivitas peneliti nilai rata – rata yang diperoleh ialah 4,6 menunjukkan bahwa peneliti sudah mampu menerapkan teknik permainan detektif berbasis media kartu dalam pembelajaran dengan baik dan tepat serta sistematis sesuai dengan yang dipaparkan dalam teori. Kemudian rata – rata yang diperoleh dari hasil observasi siswa ialah 83,33% yang berarti peran aktif siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan detektif sangat tinggi.

Dari hasil penelitian ini, dapat diketahui pula bahwa kemampuan berbicara bahasa Perancis siswa SMA Telkom Bandung berada pada rentang baik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil rata – rata nilai tes siswa setelah diberikan

perlakuan dalam bentuk pembelajaran dengan teknik permainan detektif sebesar 20,93, yang berarti kemampuan berbicara siswa berada pada kategori baik.

Selanjutnya, tanggapan siswa mengenai teknik permainan dan media yang digunakan yakni teknik permainan detektif berbasis media kartu bergambar yang diterapkan pada siswa kelas X IPS 2 SMA Telkom Bandung dianggap baik untuk digunakan dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis. Hal itu dibuktikan dengan hasil angket yang disebarkan kepada para siswa. Sebanyak 87,1% siswa beranggapan bahwa teknik permainan detektif membuat pembelajaran lebih menarik dan sebanyak 38,7% siswa berpendapat bahwa teknik permainan ini cukup tepat digunakan dalam pembelajaran untuk keterampilan berbicara sehingga memudahkan dan membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis.

## **5.2. Implikasi dan Rekomendasi**

Teknik permainan detektif sudah cukup banyak diketahui oleh siswa, sehingga para siswa dengan mudah memahami penerapan teknik permainan ini apabila akan diterapkan di dalam pembelajaran. Meskipun memiliki banyak tahapan, tetapi apabila dilakukan dalam kelompok besar permainan ini akan menyenangkan dan membuat pembelajaran lebih menarik. Teknik permainan ini dapat dijadikan alternatif bagi para pengajar, apabila siswa di dalam kelas kurang aktif dalam berbicara bahasa Perancis. Karena dalam penerapannya teknik permainan ini mengharuskan seseorang untuk berbicara.

Bagi para pembelajar bahasa asing, apabila ingin menerapkan teknik permainan ini diluar pembelajaran maka haruslah berkelompok karena kelemahan dari teknik permainan ini ialah tidak dapat diterapkan di rumah untuk pembelajaran sendiri. Tetapi teknik ini tetap dapat diterapkan diluar pembelajaran atau di waktu luang. Semakin besar jumlah anggota dalam kelompok maka teknik ini akan lebih menantang dan menarik.

Kemudian bagi peneliti selanjutnya, penggunaan teknik permainan dalam pembelajaran berbicara sudah banyak dilakukan karena teknik permainan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Teknik permainan ini sendiri memiliki banyak versi yang variatif, sehingga peneliti merekomendasikan teknik ini dikombinasikan dengan media lain yang dirasa lebih cocok dan lebih

menarik. Dapat juga dimodifikasi sesuai dengan kondisi kelas atau materi yang akan diberikan.

Berdasarkan hasil penelitian dan penjabaran yang telah peneliti lakukan, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan teknik permainan ini. Seperti yang sudah dijelaskan bahwa dalam penerapan teknik ini diperlukan kelompok yang besar, namun teknis setiap kelompoknya pun harus lebih diperhatikan agar kondisi kelas tetap kondusif dan pembelajaran tetap efektif. Maka dari itu, peneliti juga memberi rekomendasi untuk mencoba penggunaan teknik ini pada kelas dengan kelompok kecil. Sebelum permainan dimulai, pastikan siswa sudah mengerti penggunaan kartu kata kunci yang disediakan. Sehingga ketika mendapat giliran untuk bertanya siswa tidak akan kebingungan. Peneliti juga merekomendasikan penggunaan kartu kata kunci diganti dengan media yang lebih mudah dimengerti oleh siswa. Kemudian beberapa siswa merasa terlalu banyak tahapan yang harus dilalui dalam permainan ini sehingga memerlukan waktu yang banyak dalam pelaksanaannya. Peneliti memberi rekomendasi, untuk penggunaan teknik permainan ini di kemudian hari tahapannya dapat dimodifikasi menjadi lebih sederhana.