

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi simpulan hasil penelitian mengenai penerapan *reading race game*. Selain itu, berisi juga implikasi atau hasil yang peneliti dapatkan berdasarkan penelitian penerapan *reading race game*. Selain itu, disampaikan rekomendasi untuk penelitian di masa yang akan datang terkait penelitian pembelajaran, baik pembelajaran bahasa Korea maupun bahasa lain, ataupun penerapan *reading race game*.

#### 5.1. Simpulan

Yang dapat disimpulkan dari penelitian lapangan ini ialah:

1. Pada *pre-test*, hasil yang didapatkan antara lain nilai tertinggi 87 yang diperoleh dua responden. Nilai terendah 7 yang diperoleh dua responden. nilai rata-rata untuk kegiatan *pre-test* adalah 41.5. Jumlah responden dengan nilai di bawah KKM adalah sebanyak 32 responden dan jumlah responden dengan nilai di atas KKM sebanyak empat responden. Pada *post-test*, hasil yang didapatkan antara lain nilai tertinggi 100 yang diperoleh satu responden. Nilai terendah 13 yang diperoleh tiga responden. Nilai rata-rata kegiatan *post-test* adalah 62.31. Jumlah responden dengan nilai di bawah KKM sebanyak 18 responden dan jumlah responden dengan nilai di atas KKM sebanyak 18 responden.
2. Hasil pengujian hipotesis, yaitu 0.000 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa **ditemukan perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah kegiatan *reading race game* diterapkan dalam membaca ekstensif teks deskriptif bahasa Korea**. Terdapat peningkatan pada penghitungan nilai *normalized gain score*, yaitu 0.4338 yang dimaknai adanya peningkatan dengan kategori “**sedang**”. Nilai persentase tingkat efektifitas menunjukkan angka 43.38% dan ditafsirkan penggunaan model pembelajaran *reading race game* dapat dikatakan kurang efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca ekstensif teks deskriptif bahasa Korea.

3. Pada penghitungan angket respons siswa terhadap *reading race game* diperoleh hasil rata-rata persentase 87.01% dengan penafsiran sangat setuju. Hal tersebut menyatakan bahwa siswa atau responden sangat setuju apabila model pembelajaran *reading race game* mempengaruhi keterampilan membaca ekstensif teks deskriptif bahasa Korea.

### 3.2. Implikasi

Berikut ini merupakan hasil penelitian mengenai penerapan *reading race game* di SMK Negeri 1 Dawuan, Subang,

1. Terdapat peningkatan pada hasil *pre-test* dan *post-test*, baik dari perolehan nilai tertinggi, nilai rata-rata, serta jumlah responden yang mendapatkan nilai di atas KKM. Hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh terhadap keterampilan membaca teks deskriptif bahasa Korea siswa setelah diterapkannya kegiatan *reading race game*.
2. Siswa atau responden merasa bahwa penggunaan *reading race game* mampu meningkatkan keterampilan dalam bekerja sama atau bekerja secara berkelompok.
3. Kegiatan penelitian berjalan dengan baik dan lancar meskipun ada beberapa kendala, yaitu karena penelitian dilaksanakan pada masa pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) dan kegiatan *post-test* dilaksanakan pada hari kegiatan remedial ujian semester dilaksanakan sehingga siswa tidak terlalu kondusif pada pertemuan tersebut.

### 3.3. Rekomendasi

Pada bagian akhir dari bab ini, peneliti memberikan rekomendasi yang diharapkan mampu berguna bagi banyak pihak. Beberapa rekomendasi tersebut ialah:

1. Minat masyarakat terhadap bahasa Korea mulai meningkat sehingga sekolah dan lembaga belajar bahasa yang menyediakan pembelajaran bahasa asing, terutama bahasa Korea perlu memberi dukungan lebih. Dukungan tersebut dapat dilakukan baik sekolah maupun guru mata pelajaran atau pengajar bahasa Korea. Berbagai unsur pendidikan tersebut

diharapkan dapat mengadaptasi ataupun mengembangkan materi, baik model maupun media pembelajaran agar dapat tercipta situasi pembelajaran yang lebih menyenangkan, kreatif, komunikatif, dan kondusif. Selain itu, guru juga harus memotivasi siswa agar gemar membaca sehingga membaca menjadi kegiatan yang menarik bagi siswa. Hal tersebut juga dapat mendukung program Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Ristek dan Teknologi dalam kegiatan Gerakan Literasi Nasional, yaitu membiasakan siswa dalam membaca huruf Hangul sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dalam berbahasa Korea.

2. Bagi siswa, diharapkan lebih memperhatikan guru ketika sedang memberikan penjelasan mengenai materi ataupun ketika memberikan perintah atau pertanyaan, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan kondusif. Siswa juga diharapkan sudah mempelajari atau membaca materi yang akan dipelajari, terlebih ketika materi sudah pernah dibahas atau dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Selain itu, diharapkan pula siswa dapat lebih fokus dan serius ketika sudah memasuki ruang kelas dan pembelajaran sudah dimulai. Siswa tidak perlu takut ataupun malu untuk mengajukan pertanyaan dalam sesi diskusi.
3. Untuk penelitian selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan dalam penelitian yang akan dilakukan, tentunya dengan sampel, keterampilan, ataupun bahasa yang berbeda, serta dengan pemanfaatan atau pengembangan model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbahasa. Beberapa asumsi yang peneliti sebutkan dalam penelitian ini dapat dibuktikan pada penelitian selanjutnya. Selain itu, beberapa variabel yang tidak teruji pada penelitian ini dapat diteliti pada penelitian yang akan datang.