

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis menyampaikan kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil analisis dan penafsiran seluruh data yang diperoleh selama melakukan penelitian. Selain itu penulis juga menyampaikan saran-saran bagi siswa, pengajar dan para peneliti selanjutnya sebagai bahan pertimbangan yang berkaitan dengan masalah penelitian maupun kegiatan belajar mengajar.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan terhadap siswa Kelas XI Jepang 2 SMA Plus Muthahhari mengenai “Efektivitas Teknik *Role Play* Menggunakan *Nuendo* pada Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA”, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Berdasarkan hasil statistik penghitungan data *pre-test* yang dilakukan sebelum pemberian *treatment* diperoleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 6,72 dari nilai ideal 10, kemudian tingkat keterampilan berbicara Bahasa Jepang siswa meningkat setelah diberikan *treatment* berupa penerapan teknik *role play* menggunakan *nuendo* sebanyak lima pertemuan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *post-test* sebesar 7,93 yang berarti terdapat selisih peningkatan sebesar 1,21 dari nilai *pre-test*. Walaupun hanya mengalami sedikit peningkatan, hasil tersebut menunjukkan bahwa teknik *role play*

menggunakan *nuendo* efektif dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jepang siswa.

2. Setelah dilakukan analisis dengan penghitungan koefisien signifikansi antara nilai rata-rata *post-test* dan *pre-test* diperoleh t_{hitung} sebesar 13,12. Nilai t_{hitung} kemudian dibandingkan dengan nilai t_{tabel} . Adapun nilai t_{tabel} dengan taraf signifikan (nyata) 1% ($\alpha = 0,01$) untuk 14 responden dan derajat kebebasan $(db) = (n-1) = (14-1) = 13$ adalah 3,01. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($13,12 > 3,01$) maka hal ini berarti bahwa ada perbedaan perolehan nilai yang signifikan antara hasil *pre-test* (sebelum *treatment*) dan hasil *post-test* (setelah *treatment*) sehingga hipotesis kerja (H_k) diterima dan teknik *role play* menggunakan *nuendo* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jepang siswa.
3. Berdasarkan hasil analisis dan penafsiran data angket, yang diberikan untuk mengetahui respon siswa terhadap teknik *role play* menggunakan *nuendo* dapat diketahui bahwa sebagian besar dari keseluruhan jumlah responden memberikan kesan dan tanggapan yang positif terhadap penerapan teknik *role play* menggunakan *nuendo* dalam pembelajaran Bahasa Jepang. Teknik ini dinilai baik karena dapat meningkatkan motivasi dalam melatih keterampilan berbicara, dapat meningkatkan keterampilan berbicara, dan teknik *role play* menggunakan *nuendo* mudah untuk dilakukan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan dan kajian teoritis yang mendasari penelitian ini, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat mengikuti setiap teknik pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar oleh guru secara aktif dan partisipatif guna meningkatkan prestasi belajar, salah satunya keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Asing. Selain itu siswa juga diharapkan dapat lebih mandiri dalam mencari berbagai sumber dan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara dalam Bahasa Asing, terutama dalam Bahasa Jepang.

2. Bagi Pengajar

Para pengajar diharapkan dapat terus aktif dan kreatif dalam menciptakan, menerapkan dan mengembangkan teknik pembelajaran, terutama dalam meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Asing. Hal ini bertujuan agar dapat menarik minat belajar siswa dan dapat memberikan motivasi belajar yang lebih bagi siswa. Salah satunya dengan cara menerapkan teknik *role play* menggunakan *nuendo*, tidak hanya pada mata pelajaran Bahasa Jepang, tetapi juga pada mata pelajaran Bahasa Asing lainnya.

3. Bagi Peneliti

Penulis menyarankan agar para peneliti selanjutnya dapat terus mengembangkan penelitian mengenai teknik *role play* dalam meningkatkan keterampilan berbicara dalam Bahasa Asing terutama Bahasa Jepang, tidak

hanya menggunakan *nuendo*(media) sebagai lawan bicara ketika melakukan *role play*, dengan menggunakan media lain yang lebih inovatif dalam melakukan *role play* sebagai lawan bicara. atau meneliti teknik pembelajaran lainnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara dalam Bahasa Asing.

