

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penulis telah melakukan penelitian eksperimental mengenai pengaruh penggunaan teknik permainan *gesture* untuk meningkatkan hasil belajar kata kerja bahasa Jepang di kelas X SMAN 30 Jakarta Pusat. teknik permainan *gesture* adalah suatu cara yang digunakan dalam pembelajaran kata kerja bahasa Jepang dengan menggunakan permainan melalui gerakan tubuh yang disebut dengan *gesture*. Proses pembelajaran kata kerja menggunakan teknik permainan *gesture* di kelas eksperimen di mulai dengan memperkenalkan kata kerja, kegiatan selanjutnya guru memperkenalkan teknik belajar sambil bermain menebak gerakan tubuh yang dilakukan antar siswa secara bergantian.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) kelas eksperimen sebelum menggunakan teknik permainan *gesture* sebesar 78,4 dan dari data angket yang disebar setelah perlakuan yaitu pada tanggal 31 Mei 2013 menunjukkan adanya kendala pada diri siswa dalam mempelajari bahasa Jepang yaitu pada saat menyusun kata kerja dalam kalimat sebesar 40% dan setelah menggunakan teknik permainan *gesture* nilai rata-rata meningkat sebesar 87,9. Dengan demikian terdapat perbedaan *mean* hasil belajar penguasaan kata kerja yaitu setelah

dilakukan perlakuan. Selisih perolehan *mean* nilai *pre-test* dan *post-test* sebesar 9,5 poin. Selanjutnya perbedaan mean tersebut dibuktikan melalui uji t_{hitung} . Berdasarkan hasil perhitungan manual pada pengujian hipotesis penelitian, diperoleh $t_{\text{hitung}} = 4,32$ dan $t_{\text{tabel}} = 2,04$ pada taraf signifikansi 5%. Maka H_0 diterima dan disimpulkan bahwa terdapat pengaruh menggunakan teknik permainan *gesture* untuk meningkatkan hasil belajar penguasaan kata kerja bahasa Jepang siswa.

Pengaruh penggunaan teknik permainan *gesture* juga dapat diketahui dari presentase perolehan skor antara *pre-test* dengan *post-test*. Persentase skor *post-test* siswa lebih besar dari *pre-test* di kelas tersebut, sehingga penggunaan teknik permainan *gesture* tersebut dinyatakan memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar kata kerja siswa kelas X SMAN 30 Jakarta Pusat.

Berdasarkan data angket yang disebarkan pada siswa dapat diketahui bahwa dalam mempelajari bahasa Jepang khususnya kata kerja, siswa mengalami kendala dalam menyusun kata kerja dalam kalimat dan pemilihan kata kerja, sehingga mendukung alasan diperlukannya suatu inovasi pembelajaran yang tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan siswa, tetapi juga dapat menimbulkan *enjoyable learning* pada saat KBM berlangsung, dan menjadikan siswa aktif dan mampu berinteraksi dengan teman dalam belajar. Selain itu dapat disimpulkan bahwa hampir semua siswa menganggap teknik permainan *gesture* belajar menjadi tidak membosankan dan membantu dalam memahami kata kerja bahasa Jepang.

Siswa juga menganggap pembelajaran dengan teknik permainan *gesture* membuat siswa lebih bersemangat dan dapat meningkatkan interaksi siswa dalam belajar.

Penjabaran di atas tidak semata-mata menjadikan teknik permainan *gesture* sebagai salah satu teknik yang sempurna. Teknik permainan *gesture* pun memiliki batasan keterbatasan antara lain:

1. Pengajar membutuhkan tenaga ekstra saat mengajar dan ketika permainan berlangsung, karena teknik tersebut mengandalkan aktifitas fisik.
2. Pengajar juga dituntut memiliki penguasaan kelas yang baik sehingga siswa di dalam kelas lebih terarah dan kegiatan belajar mengajar maksimal.
3. Teknik permainan *gesture*, hanya terbatas pada pembelajaran tertentu karena *gesture* menekankan pada aktifitas yang dilakukan.
4. Teknik permainan *gesture* juga terbatas hanya pada kata kerja umum saja.

B. Implikasi

Penelitian ini secara teoritis memberikan informasi mengenai salah satu inovasi dalam pengajaran bahasa berupa teknik pembelajaran melalui permainan dan gerakan tubuh. Hasil penelitian ini juga memberikan informasi mengenai adanya pengaruh penggunaan teknik permainan

gesture terhadap hasil belajar penguasaan kata kerja, sehingga dapat diimplikasikan ke dalam pengajaran bahasa Jepang maupun bahasa asing lainnya, tentunya diiringi dengan persiapan dan perencanaan pembelajaran yang matang.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka beberapa saran yang dapat penulis sampaikan mengenai penelitian pengaruh teknik permainan *gesture* adalah sebagai berikut:

1. Teknik permainan *gesture* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya bagi siswa yang mengalami kendala pada kata kerja bahasa Jepang.
2. Teknik permainan *gesture* berfokus pada kata kerja, karena *gesture* merupakan bagian dari aktifitas. Selain itu dapat membantu meningkatkan daya ingat.
3. Jika menggunakan teknik permainan *gesture* dalam pembelajaran, sebaiknya guru mengatur sedemikian rupa perencanaan permainan *gesture* sehingga melaksanakan serta kegiatan belajar berjalan maksimal.
4. Untuk mengoptimalkan teknik permainan *gestur*, dapat pula menggunakan media realia sebagai pendukung.