

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah penulis melakukan penelitian tentang permainan *Scramble* dalam pembelajaran struktur kalimat bahasa Jepang di kelas X SMA Negeri 81 Jakarta Timur, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Permainan *Scramble* merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran struktur kalimat bahasa Jepang. Hal ini ditunjukkan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dan guru mata pelajaran. Dari hasil observasi disimpulkan bahwa pembelajaran struktur kalimat dengan permainan *Scramble* membuat siswa menjadi lebih aktif di kelas dan antusiasme siswa juga meningkat.
2. Pembelajaran struktur kalimat bahasa Jepang dengan menggunakan Permainan *Scramble* memberi pengaruh yang signifikan. Ini dibuktikan dari data hasil uji t yang menyatakan bahwa hasil uji t_{hitung} sebesar 7,40 dan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% dengan $n = 48$ adalah 2,011, maka $t_{hitung} (7,40) > t_{tabel} (2,011)$, sehingga dapat disimpulkan dan dapat dibuktikan bahwa H_0 diterima yang menunjukkan bahwa penggunaan Penggunaan teknik permainan *scramble* efektif diterapkan dalam pembelajaran struktur kalimat.

3. Selain itu berdasarkan data hasil angket yang telah disebar kepada 26 responden, diketahui bahwa pembelajaran struktur kalimat bahasa Jepang dengan menggunakan Permainan *Scramble* dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran struktur kalimat bahasa Jepang serta dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Siswa juga menyatakan bahwa Permainan *Scramble*, membuat mereka lebih aktif di dalam kelompok dan suasana kelas menjadi menyenangkan sehingga siswa merasa termotivasi dalam mempelajari bahasa Jepang.

B. Implikasi

Setiap siswa memiliki kemampuan dan kendala yang berbeda-beda dalam mempelajari struktur kalimat bahasa Jepang. Salah satu kendala yang menjadi kesulitan siswa yaitu bahasa pertama atau bahasa yang diperoleh sebelumnya, berpengaruh terhadap proses penguasaan bahasa kedua peserta didik. Penerapan Permainan dalam pengajaran bahasa memiliki andil untuk mengatasi kesulitan-kesulitan siswa dalam mempelajari bahasa asing.

Saat ini permainan merupakan salah satu sarana yang digunakan pengajar untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa. Permainan dapat mendorong pembelajar untuk menambah ketertarikan mereka dalam belajar. Permainan juga dapat diterapkan pada keseluruhan keterampilan (membaca, menulis, mendengar, dan berbicara) sehingga permainan cocok dijadikan sebagai latihan dalam penguasaan berbahasa, baik dari segi kosakata maupun struktur kalimat.

Permainan *Scramble* merupakan permainan susun kata yang dapat digunakan dalam berbagai jenis pembelajaran bahasa lainnya, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Selain untuk pembelajaran struktur kalimat bahasa Jepang, permainan *Scramble* juga dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan dapat juga diterapkan untuk pembelajaran *dokkai*. Untuk pembelajaran *dokkai* siswa bermain untuk menyusun kalimat sehingga menjadi suatu wacana yang benar.

C. Saran

Berdasarkan pembahasan pada penelitian ini, dapat dilihat bahwa hasil pembelajaran struktur kalimat bahasa Jepang siswa lebih meningkat dengan menggunakan Permainan *Scramble*. Namun hal ini bukan menjadi patokan bahwa penggunaan Permainan *Scramble* tidak lebih baik dari teknik pembelajaran lainnya. Permainan *Scramble* ini dapat digunakan sebagai teknik pembelajaran alternatif agar pembelajaran lebih menarik, untuk itu penulis menyampaikan saran sebagai berikut :

1. Bagi pembelajar

Dengan menggunakan Permainan *Scramble* diharapkan dapat mempermudah siswa dalam pemahaman pelajaran bahasa Jepang dan siswa juga dapat menerapkannya dalam mata pelajaran bahasa lain.

2. Bagi pengajar

Permainan *Scramble* ini telah diuji cobakan dan dapat dijadikan teknik alternatif dalam pembelajaran struktur kalimat bahasa Jepang karena dapat

memudahkan siswa dalam memahami dan meningkatkan hasil pembelajaran struktur kalimat bahasa Jepang.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Permainan *Scramble* dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran bahasa lain. Bagi para peneliti selanjutnya yang tertarik untuk membuat penelitian dengan Permainan *Scramble*, penulis menyarankan untuk mengembangkan dan meningkatkan lagi Permainan *Scramble* dengan menerapkan dalam pembelajaran bahasa di tingkat Perguruan Tinggi.