

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan *project work* pada pembelajaran *Jitsuyou Kaiwa* di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tingkat III Tahun Ajaran 2016/2017 dilakukan melalui tiga tahapan yaitu:

- a. Kelas Perencanaan

Pada tahap ini, dosen menyampaikan tujuan pembelajaran, membentuk kelompok dengan jumlah dua orang, memberikan stimulasi dengan cara memberikan tanya jawab sesuai dengan topik yang didapat, memberi kesempatan mahasiswa untuk berdiskusi bersama dengan kelompoknya, menjelaskan tahap-tahap *project work* dengan baik dan benar, memantau aktifitas mahasiswa, menjelaskan cara diskusi, wawancara dan presentasi dengan baik dan benar.

- b. Presentasi

Pada tahap ini setiap anggota kelompok memiliki bagian yang sama untuk mempresentasikan hasil proyek yang mereka susun. Kesempatan untuk menyampaikan suatu informasi terbagi rata. Pada tahapan ini juga merupakan tahapan dimana dari masing-masing kelompok dapat menunjukkan hasil penyusunan proyek mereka di depan kelompok lain

c. Evaluasi

Pada tahap ini dosen mengevaluasi siswa dan melakukan refleksi terhadap pengalaman mahasiswa selama mengerjakan proyek.

2. Respon mahasiswa terhadap *project work* dikatakan positif, dengan hasil sebagai berikut.
 - a. Adanya peningkatan motivasi belajar
 - b. Adanya peningkatan kemampuan untuk menyelesaikan masalah
 - c. Adanya peningkatan keterampilan berbahasa
 - d. Adanya peningkatan kerjasama kelompok
 - e. Adanya peningkatan keterampilan manajemen

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi dosen, dalam melaksanakan kegiatan *project work* khususnya pada keterampilan berbicara, perlu adanya *game* ringan dan menyenangkan sebelum pembelajaran agar dapat membangkitkan motivasi dan kreativitas mahasiswa sehingga hasil belajar keterampilan berbicara dapat meningkat. Sedangkan untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa sebaiknya dalam satu kelompok terdiri dari tiga sampai lima orang.
2. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dikembangkan dan melengkapi kekurangan seperti halnya pada data angket, wawancara dan dokumentasi yang hanya dijadikan data pelengkap saja, akan menjadi lebih baik jika data angket, wawancara dan dokumentasi mempunyai rasio yang sama dengan data observasi. Pelaksanaan observasi dilakukan enam kali, oleh karena itu pemberian angket dan juga pelaksanaan wawancara akan lebih baik jika, dilakukan enam kali. Jumlah peserta wawancara dalam penelitian ini hanya tujuh orang saja untuk penelitian selanjutnya sebaiknya lebih dari tujuh

orang. Dalam penelitian ini tidak terdapat tolak ukur yang jelas mengenai keterampilan berbahasa, oleh karena itu untuk penelitian selanjutnya lebih baik cantumkan tolak ukur mengenai keterampilan bahasa. Penelitian ini belum komprehensif, karena hanya melihat penerapan *project work* dari segi pendekatan observasi, maka untuk kebutuhan penelitian berikutnya bagi yang berminat meneliti mengenai *project work*, sebaiknya peneliti secara penuh terlibat dalam pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kombinasi dengan *design Concurrent Embedded Strategy* dimana data kualitatif menjadi data primer dan didukung oleh data kuantitatif. Melalui metode tersebut peneliti dapat mengukur perkembangan keterampilan bahasa pada tiap siklus, akan menjadi lebih baik jika menggunakan metode yang lain. Hal tersebut dapat dilakukan dengan metode eksperimen dimana mahasiswa akan terbagi menjadi dua bagian yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan *pre-test* untuk mengetahui keadan awal dilanjutkan dengan perlakuan pada kelas eksperimen dan tidak memberi perlakuan pada kelas kontrol. Adanya perlakuan ditujukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Efektifitas akan terlihat sangat jelas jika penelitian menggunakan metode eksperimen karena data dihitung murni secara kuantitatif.