

C. PENUTUP

1. Kesimpulan

Pada bagian akhir penelitian ini, penulis akan memaparkan beberapa kesimpulan yang dapat diambil dan saran yang didasarkan pada penilaian ahli (*expert judgment*), terhadap model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) dengan menggunakan media permainan karuta dalam pembelajaran huruf hiragana, di antaranya adalah :

- a. Model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) dengan menggunakan media permainan karuta dalam pembelajaran huruf hiragana memiliki langkah-langkah sebagai berikut :

Dimulai dengan penyampaian materi hiragana, pembentukan kelompok secara heterogen, penjelasan mengenai aturan permainan kartu karuta oleh pengajar, dilanjutkan dengan permainan kelompok, penghitungan skor akhir, pemberian kuis secara individu, perhitungan nilai perkembangan skor individu, presentasi secara singkat oleh tiap kelompok dan diakhiri dengan pemberian penghargaan sebagai bentuk apresiasi kepada tiap kelompok

- b. Model pembelajaran STAD yang digunakan dalam pembelajaran huruf hiragana memiliki kelebihan dan kekurangan di antaranya :

Model pembelajaran STAD dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, peserta didik mampu bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri (melalui kuis individu) dan kegiatan kelompok (melalui permainan

kelompok) saat proses pembelajaran berlangsung, prestasi dan hasil belajar yang baik bisa didapatkan oleh semua anggota kelompok.

Adapun kekurangan pada model pembelajaran ini adalah :

Kemungkinan akan terjadinya suasana yang kurang kondusif saat melakukan kegiatan kelompok, namun hal ini dapat diatasi dengan permainan yang dilakukan dalam satu waktu sehingga pengajar lebih mudah mengkondisikan suasana belajar saat proses pembelajaran berlangsung.

- c. Media permainan karuta yang digunakan dalam pembelajaran huruf hiragana memiliki kelebihan dan kekurangan di antaranya :

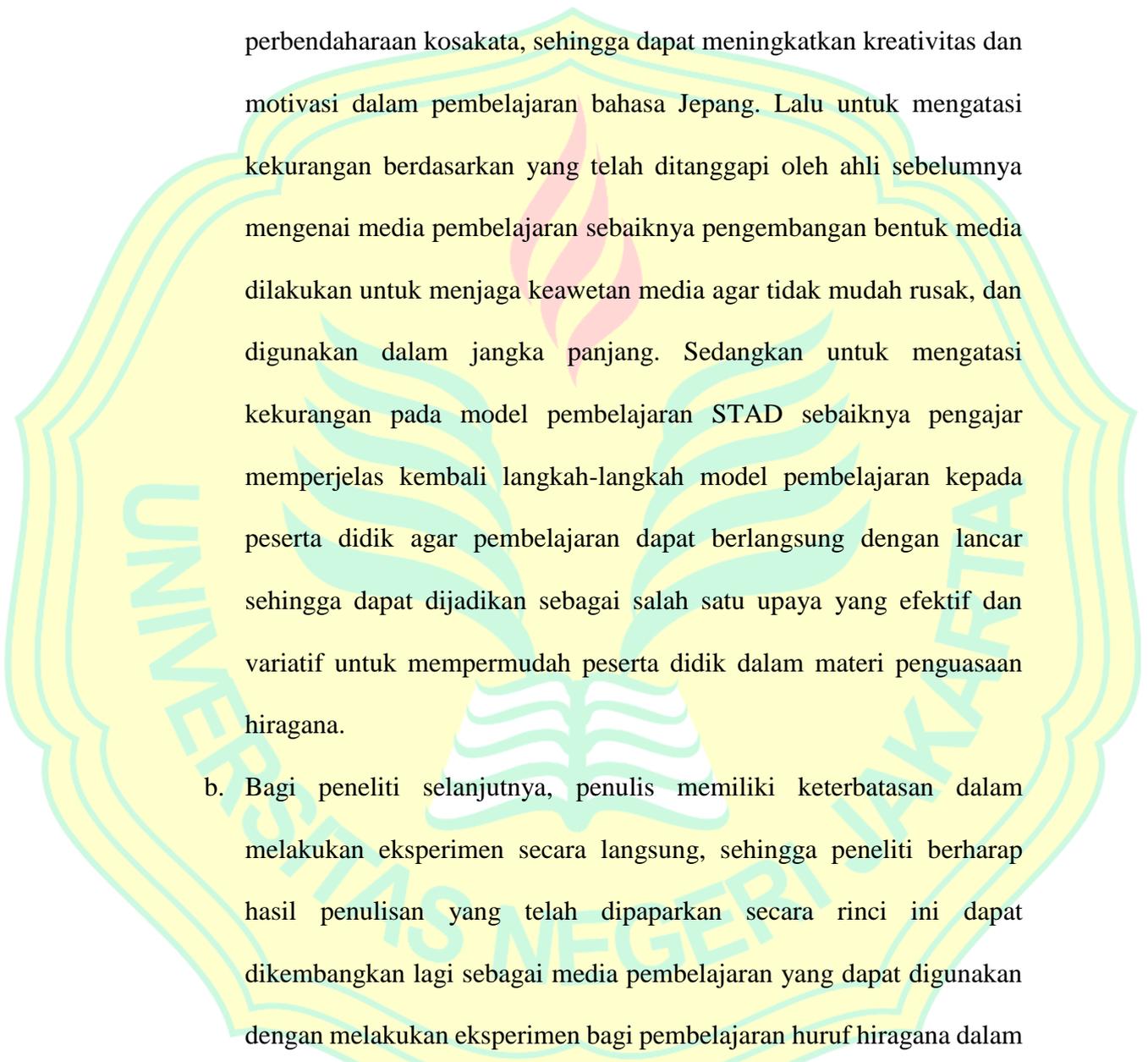
Media permainan karuta mudah digunakan, dapat digunakan secara berulang, media permainan karuta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan dapat meningkatkan motivasi siswa dengan permainan kelompok.

Adapun kekurangan pada media permainan ini adalah :

Saat proses pembelajaran memerlukan jumlah kartu yang banyak dalam satu kali permainan, namun untuk menanggulangi hal tersebut dari segi ekonomis media ini dapat digunakan secara berulang.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka penulis memberikan saran yang diharapkan dapat menjadi masukan yang bermanfaat, antara lain:

- 
- a. Bagi penulis, hasil penulisan ini dapat dikembangkan lagi dalam berbagai aspek ataupun bidang bahasa Jepang lainnya, seperti pada penguasaan huruf : katakana dan kanji, bilangan, kata sifat, dan perbendaharaan kosakata, sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi dalam pembelajaran bahasa Jepang. Lalu untuk mengatasi kekurangan berdasarkan yang telah ditanggapi oleh ahli sebelumnya mengenai media pembelajaran sebaiknya pengembangan bentuk media dilakukan untuk menjaga keawetan media agar tidak mudah rusak, dan digunakan dalam jangka panjang. Sedangkan untuk mengatasi kekurangan pada model pembelajaran STAD sebaiknya pengajar memperjelas kembali langkah-langkah model pembelajaran kepada peserta didik agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu upaya yang efektif dan variatif untuk mempermudah peserta didik dalam materi penguasaan hiragana.
- b. Bagi peneliti selanjutnya, penulis memiliki keterbatasan dalam melakukan eksperimen secara langsung, sehingga peneliti berharap hasil penulisan yang telah dipaparkan secara rinci ini dapat dikembangkan lagi sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dengan melakukan eksperimen bagi pembelajaran huruf hiragana dalam bahasa Jepang. Diharapkan juga bagi peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan hasil penelitian ini dengan uji coba secara langsung karena sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar seperti

membangkitkan motivasi dalam belajar, meningkatkan keaktifan dalam proses belajar-mengajar, memupuk rasa solidaritas dan kerjasama serta sikap mandiri dan rasa tanggung jawab dalam belajar baik terhadap individu maupun kelompok.

