

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang telah dilakukan dengan 4x pemberian *treatment*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dari 16 orang siswa di kelas X IIS 2 diperoleh jumlah skor *pretest* sebesar 418 dan jumlah skor *posttest* sebesar 1466. Rata-rata dari nilai *pretest* 26,125 dengan skor tertinggi 64 dan skor terendah 8. Rata-rata dari nilai *posttest* 91,625 dengan skor tertinggi 98 dan skor terendah 74. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata sebesar 65,50. Hasil penelitian pada derajat kebebasan dengan taraf signifikansi 5% (db) = 30 maka didapatkan t_{tabel} sebesar 2,042 dengan hasil t_{hitung} sebesar 16,261, maka t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$) dengan demikian H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan kata lain bahwa penggunaan kartu soal sebagai media pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang di kelas X IIS 2 SMA Yake terbukti efektif.
2. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan media kartu soal, diantaranya :

Kelebihan :

- a. Media kartu soal dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jepang serta membangkitkan rasa keingintahuan siswa dalam hal belajar.
- b. Siswa lebih mudah memahami pola kalimat dengan menggunakan media kartu soal.
- c. Lebih efisien dan dapat merangsang siswa untuk berpikir lebih kritis dalam memahami pola kalimat apabila hanya dibandingkan dengan memberikan tes tulisan.
- d. Soal pada media ini dapat dimodifikasikan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajarannya.
- e. Siswa lebih mudah mencerna materi pembelajaran pola kalimat dengan media kartu soal.
- f. Media ini dapat dimainkan di luar jam pembelajaran seperti pada saat istirahat.
- g. Media kartu soal ini dapat digunakan siswa untuk berlatih secara mandiri tanpa harus bergantung pada buku latihan soal.

Kekurangan :

- a. Penggunaan media kartu soal harus disesuaikan dengan waktu yang cukup agar siswa tidak kehilangan fokus karena durasi pembelajaran yang sedikit.
- b. *Punishment* dan *reward* yang tidak beragam membuat teknis bermain kartu soal terasa begitu membosankan.

- c. Ada beberapa kartu yang tidak terlaminating dengan rapi sehingga ada siswa yang sengaja membuat plastik kartu soal terkelupas.
- d. Kelas yang digunakan pada penelitian ini kurang luas, meskipun jumlah siswa sedikit akan tetapi karena porsi bangku dan meja yang lebih membuat penulis tidak bebas bergerak untuk mengontrol jalannya permainan kartu soal.

3. Dari hasil angket diketahui bahwa :

Media Kartu Soal sebagai media yang menyenangkan dalam mempelajari pola kalimat bahasa Jepang serta membuat siswa ikut terlibat aktif dan mengambil peran dalam permainannya, dampak positif yang dihasilkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Siswa di kelas X IIS 2 menyatakan bahwa media ini tepat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang. Hal ini sesuai dengan pendapat *Encyclopedia of Educational Research* dalam Hamalik yang dikutip oleh Azhar (2011:26) mengemukakan pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis siswa.

B. Implikasi

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran aktif yang merupakan salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan sekolah berbasis kurikulum 2013.

Implikasi dalam penelitian ini merujuk pada penggunaan media kartu soal tidak hanya dapat digunakan pada kelas X, dapat juga digunakan pada kelas XI, XII atau kelas tinggi pada jenjang Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama. Penggunaan media untuk menyampaikan materi pembelajaran bahasa Jepang sangatlah memberikan manfaat, baik bagi guru, siswa, maupun terhadap pembelajaran bahasa Jepang. Durasi yang tersedia dalam penelitian ini untuk teknis bermain sudah lebih dari cukup. Media permainan kartu soal ini didesain khusus oleh pengajar sehingga soal latihan yang terdapat pada kartu soal dapat disesuaikan dengan bahan ajar yang akan disajikan guru. Adanya kegiatan pembelajaran secara visual dan kinestetik bertujuan untuk melatih ingatan siswa terhadap materi pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru. Unsur permainan yang tersaji di dalam kartu soal membuat siswa merasakan suasana pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya. Hal ini dibuktikan dengan adanya yang perbedaan signifikan terhadap penggunaan media kartu soal. Untuk melanjutkan penelitian ini agar dapat meningkatkan kualitas yang lebih baik dari sebelumnya. Ranah fokus pada penelitian eksperimen dengan efektivitas media kartu soal tidak hanya dapat diterapkan pada pembelajaran pola kalimat, tetapi bisa diterapkan pada pembelajaran kosa kata, kanji atau pembelajaran yang lainnya disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuannya.

C. SARAN

Pengajar/peneliti selanjutnya yang akan menggunakan media kartu soal ini disarankan untuk memperhatikan hal-hal berikut ini :

1. Papan alas yang digunakan pada penelitian ini berukuran sangat pas dengan 1 set kartu soal tersebut, agar memiliki ruang gerak lebih luas dan tidak begitu sempit maka penulis menyarankan agar papan alas pada kartu soal dibuat 2x lipat lebih besar dari ukuran aslinya (A4). Dalam papan alas tersebut, selain diletakkan ukuran kartu soal dan kartu jawab, juga dapat dimodifikasi dengan memberikan gambar-gambar yang berhubungan dengan negara Jepang agar terlihat lebih menarik dan tidak membosankan untuk dipandang. Papan alas dalam kartu soal juga dapat dibentuk dengan berbahan alas gabus. Untuk dibagian tempat kartu, gabus dilubangi sehingga kartu dapat dimasukkan ke dalam gabus agar tidak berantakan.
2. Guru harus membagi kelompok secara tepat dengan menempatkan minimal 1 siswa aktif dan memiliki kemampuan dalam bahasa Jepang yang dapat dijadikan sebagai motivator bagi teman-temannya.
3. Media ini dapat dikembangkan untuk membantu siswa melengkapi aspek kebahasaan dalam mempelajari bahasa Jepang seperti pembelajaran membaca, menulis, menyimak, mendengarkan.
4. Dalam memilih bahan utama pembuatan kartu, guru yang akan menggunakan media kartu soal sebagai media pembelajarannya tidak boleh sembarang dalam memilih bahan. Pemilihan fisik kartu yang akan digunakan haruslah tepat, tidak mudah rusak dikarenakan terkena zat cair atau terlipat. Bahan yang tidak mudah terkena air atau terlipat adalah media yang berbahan dilaminating atau kartu cetak.

5. Dalam teknik menggunakan kartu soal, *pion* untuk *reward* dan *punishment* dapat dimodifikasikan sesuai dengan kebutuhan serta dapat membangkitkan motivasi siswa untuk menggunakan media kartu soal sebagai media pembelajaran.
6. Guru harus menerapkan aturan siswa dilarang berteriak saat meminta guru untuk mengkonfirmasi jawaban. Ini akan berdampak pada siswa lain yang akan meniru sehingga berpotensi membuat kelas menjadi gaduh.
7. Dibutuhkan ruang yang luas agar pengawas/guru dalam pembelajaran menggunakan media kartu soal dapat bergerak bebas untuk mengontrol jalannya permainan dari 1 kelompok ke kelompok yang lain.

Bagi pengajar/peneliti selanjutnya yang tertarik ingin meneliti kembali penggunaan media kartu soal dapat mengganti ranah fokus dalam penelitian ke bidang lain seperti pembelajaran kosa kata, kanji atau mata pelajaran yang lain.