

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan dan analisis data penelitian eksperimen, maka penelitian dengan judul Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Metode *Two Stay Two Stray* terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah *Hyouki III* ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan metode *Two Stay Two Stray* terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah *Hyouki III* diketahui dapat membuat mahasiswa yang kurang aktif menjadi lebih aktif karena proses pembelajaran yang berjalan menuntut untuk terus bergerak, konsentrasi serta bertanggung jawab atas materi yang diamanahkan kepada pembelajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Dengan melibatkan mahasiswa secara aktif untuk saling berdiskusi, bekerjasama serta mengungkapkan informasi dengan kreatif selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui proses belajar dengan tutor sebaya tersebutpun tanpa disadari timbul rasa kepedulian lebih antara mahasiswa yang satu dengan lainnya. Mahasiswa dapat saling bantu untuk menjelaskan materi perkuliahan yang ada antara kelompok kelas atas dan bawah. Kemudian lebih termotivasi sehingga kemampuan *Hyouki* mereka pun meningkat.

2. Berdasarkan hasil analisis data dapat dilihat dari nilai hasil *posttest* rata-rata bahasa Jepang mahasiswa kelas eksperimen setelah menggunakan metode *Two Stay Two Stray* dalam pengajaran bahasa Jepang adalah 73,64, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yang menggunakan metode *Student Teams Achievement Divisions* dalam pengajaran bahasa Jepang adalah 64,90. Diketahui nilai t_{hitung} hasil rata-rata *posttest* sebesar 2,90 yang berarti lebih besar daripada nilai signifikansi 2,02 pada taraf signifikansi 5 % dan 1,03 pada taraf signifikansi 1% pada derajat kebebasan (db) = 41. Sehingga t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} yaitu 2,90, maka H_0 diterima sedangkan H_1 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa kelas eksperimen dengan mahasiswa kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat efektivitas metode *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan hasil belajar mata kuliah *Hyouki III*.
3. Respon mahasiswa terhadap pengajaran *Hyouki* dengan menggunakan metode *Two Stay Two Stray* adalah positif. Hampir dari setengah mahasiswa (45,45%) menjawab sangat setuju bahwa metode *Two Stay Two Stray* membuat pembelajaran *Hyouki* lebih menarik. Lebih dari setengah mahasiswa (54,55%) menjawab setuju bahwa metode *Two Stay Two Stray* membuat pembelajaran *Hyouki* lebih menarik. Metode *Two Stay Two Stray* juga membuat mahasiswa partisipasi aktif dalam pembelajaran. hal ini dibuktikan dengan hasil dari penghitungan skala sikap berikut yang menyatakan bahwa lebih dari setengah mahasiswa (63,64%) menjawab

bahwa sangat setuju metode *Two Stay Two Stray* membuat pembelajar aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Hampir setengah dari mahasiswa (36,36%) menjawab setuju metode *Two Stay Two Stray* membuat pembelajar aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Metode inipun dapat membantu memecahkan kesulitan dalam mempelajari *Hyouki*. Dibuktikan dengan hampir dari setengah mahasiswa (22,73%) menjawab sangat setuju bahwa metode *Two Stay Two Stray* dapat membantu memecahkan kesulitan dalam mempelajari *Hyouki*. Lebih dari setengahnya mahasiswa (72,73%) menjawab setuju bahwa metode *Two Stay Two Stray* dapat membantu memecahkan kesulitan dalam mempelajari *Hyouki*. Kemudian tanggapan positif bahwa metode ini cocok untuk dijadikan metode pembelajaran mata kuliah *Hyouki* adalah hampir dari setengah mahasiswa (31,82%) menjawab sangat setuju bahwa metode *Two Stay Two Stray* cocok untuk dijadikan metode pembelajaran mata kuliah *Hyouki*. Lebih dari setengahnya mahasiswa (68,18%) menjawab setuju bahwa metode *Two Stay Two Stray* cocok untuk dijadikan metode pembelajaran mata kuliah *Hyouki*.

A. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat diketahui bahwa metode *Two Stay Two Stray* efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar Mata Kuliah *Hyouki III*. Oleh karena itu, metode pembelajaran ini dapat digunakan ke dalam pengajaran bahasa Jepang, seperti mata pelajaran tata

bahasa, huruf, kosakata kanji dan khususnya bagi mata pelajaran yang menuntut daya ingat yang tinggi. Oleh karena itu, metode *Two Stay Two Stray* dapat dijadikan sebagai variasi metode dalam mengajarkan bahasa Jepang.

Bagi pengajar bahasa Jepang, metode ini memberikan kontribusi dalam mengembangkan variasi dalam pengajaran bahasa Jepang, terutama dalam menanamkan rasa kepedulian mahasiswa terhadap teman sekelasnya, saling bantu berbagi ilmu dengan tutor sebaya, serta membuat semua elemen kelas menjadi aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Metode ini juga dapat memupuk dan meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa dalam mengulas materi perkuliahan yang telah diterima kepada teman lainnya. Sehingga dapat menjadi pendorong keaktifan mahasiswa di kelas dan dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang dipelajari, karena berulang kali proses menerima dan memberikan materi, membuat daya ingat lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya.

Selain meningkatkan kemampuan akademik, media ini juga dapat meningkatkan sikap sosial seperti bekerjasama, toleransi, juga dapat meningkatkan keberanian untuk mengungkapkan pendapat serta menghargai pendapat orang lain. Dengan kata lain metode *Two Stay Two Stray* ini tidak hanya mengasah kemampuan dalam ranah kognitif saja tetapi juga ranah afektif dan psikomotorik mahasiswa.

Dengan kelebihan yang dimiliki metode ini, penulis berharap metode ini dapat digunakan dalam pengajaran bahasa Jepang untuk mengembangkan pengetahuan secara lebih mendalam dengan cara membiasakan mahasiswa untuk aktif dalam kelompok diskusi yang menarik. Selain itu, penulis juga berharap adanya penelitian lanjutan, tidak hanya dalam pembelajaran *Hyoudo*, namun juga dalam mata kuliah lainnya.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat peneliti ajukan tentang penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan di Universitas Negeri Jakarta adalah sebagai berikut :

1. Bagi dosen

Metode ini diharapkan digunakan untuk variasi metode pengajaran yang inovatif khususnya *Hyoudo*. Metode *Two Stay Two Stray* dapat dijadikan variasi metode dalam pengajaran bahasa Jepang karena merupakan cara yang efektif dalam merangsang partisipasi aktif mahasiswa dalam memahami dan menyerap materi perkuliahan. Dengan demikian, disarankan kepada dosen-dosen *Hyoudo* untuk mempertimbangkan penerapan metode ini dalam pembelajarannya. Hal yang perlu diperhatikan oleh pengajar jika hendak menggunakan metode ini adalah penggunaan waktu,

sebaiknya pengajar mampu mengalokasikan waktu dengan tepat agar dapat memaksimalkan penerapan metode ini.

Untuk menghindari kejenuhan mahasiswa dalam belajar, pengajar seyogyanya senantiasa melakukan inovasi baru dan bijak dalam menggunakan metode pembelajaran. Metode yang sebenarnya menarik dan dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa, apabila digunakan terus-menerus maka akan menimbulkan rasa bosan bagi pembelajar. Oleh karena itu, pengajar harus mampu mencari variasi metode-metode lain dalam pembelajaran.

2. Bagi mahasiswa

Mahasiswa diharapkan untuk dapat terus belajar bahasa Jepang khususnya *Hyoudo* menggunakan metode Two Stay Two Stray. Metode ini diterapkan agar mahasiswa dapat menumbuhkan kesadaran belajar aktif di kelas. Sehingga dalam proses pembelajaran, yang menjadi aktor utamanya adalah mahasiswa. Hasilnya mahasiswa dapat lebih memahami materi perkuliahan yang ada. Metode ini juga dapat membantu mahasiswa untuk menghafal huruf kanji dengan cara yang lebih inovatif.

3. Bagi Lembaga Pendidikan

Pengembangan berbagai metode pembelajaran oleh pengamat dan pelaku pendidikan menghasilkan variasi metode yang baru untuk

inovasi dalam pengajaran. Penulis berharap metode ini dapat dijadikan sebagai referensi metode pembelajaran, serta dapat meningkatkan kualitas pengajaran di lembaga pendidikan dengan menerapkan metode *Two Stay Two Stray*.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Penerapan metode *Two Stay Two Stray* diharapkan tidak hanya berhenti pada mata kuliah *Hyouki*. Metode inipun dapat digunakan pada berbagai mata kuliah lain. Oleh karena itu diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dalam ragam mata kuliah ditingkat Universitas maupun ragam mata pelajaran ditingkat SMA lainnya yang selama ini dianggap sulit dan membosankan bagi mahasiswa. Inovasi-inovasi terbaik itu dilakukan untuk pendidikan di Indonesia yang lebih terdepan.