

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis terhadap siswa kelas X SMA Pusaka 1 Jakarta semester 2 tahun ajaran 2011/2012 dengan menggunakan teknik permainan *hashi* yang dilaksanakan pada tanggal 02 Mei sampai dengan 31 Mei 2011, dimana pada tanggal tersebut penulis telah melakukan proses pembelajaran, pretest, posttest, treatment serta pemberian angket. Dari perlakuan tersebut maka penulis telah mendapatkan hasil yang sebelumnya telah dilakukan analisis data sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

Dari hasil analisis, penulis mendapatkan jawaban dari masalah yang diangkat dalam penelitian ini. Beberapa kesimpulan yang telah didapatkan penulis yakni sebagai berikut :

- a. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan di SMA Pusaka 1 Jakarta, sebelum dilakukan pembelajaran diperoleh data nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 36,67 dan kelas eksperimen sebesar 41,67. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa menurut standar penilaian SMA Pusaka 1 Jakarta, hasil pretes kedua kelas tersebut termasuk ke dalam kategori gagal.
- b. Setelah dilakukan pembelajaran terhadap kedua kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen maka terdapat peningkatan pada nilai rata-rata kelas. Kelas kontrol yang pembelajarannya

menggunakan metode ekspositori memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 64. Sedangkan untuk kelas eksperimen yang menggunakan permainan *hashi* memperoleh nilai rata-rata sebesar 90,17.

- c. Berdasarkan data hasil perhitungan komparatif posttest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh nilai  $t$  hitung sebesar 0,17 dan  $t$  tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,00. Dengan demikian pula dapat terlihat dengan jelas bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara hasil posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah dilakukan pembelajaran dengan teknik permainan *hashi*.
- d. Dilihat dari hasil rata-rata *normalized gain* pada kelompok eksperimen (menggunakan permainan *hashi*) sebesar 0,82 dengan kriteria untuk efektivitas adalah sangat efektif, dan rata-rata nilai *normalized gain* kelas kontrol (menggunakan metode ekspositori) sebesar 0,56 dengan kriteria untuk efektivitas pembelajaran adalah efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *hashi* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran dengan menggunakan metode ekspositori.

Kemudian berdasarkan data angket yang telah disebarakan sebanyak 10 butir pertanyaan tertutup pada sampel kelas eksperimen dapat diketahui bahwa seluruh (40% sangat setuju dan 53,33% sangat menyukai) siswa sampel menyukai

bahasa Jepang, tetapi pada butir pertanyaan nomor 2 dan nomor 3 setengah (50%) siswa sampel berpendapat bahwa bahasa Jepang sulit untuk dipelajari, dan huruf hiragana merupakan salah satu kesulitan bagi siswa. Hal ini mendukung alasan diperlukannya suatu media yang dapat mempermudah siswa dalam belajar membaca dan menulis huruf hiragana . Seluruh (26,67% setuju dan 70% sangat setuju) siswa sampel berpendapat bahwa media pembelajaran permainan *hashi* pada pembelajaran huruf hiragana menyenangkan dan seluruh siswa sampel (16% setuju dan 76,67% sangat setuju) berpendapat media pembelajaran permainan *hashi* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis huruf hiragana.

Berdasarkan data pada angket di atas dapat diketahui bahwa:

1. Siswa menyukai bahasa Jepang dan siswa berpendapat bahwa pembelajaran huruf hiragana merupakan salah satu hal yang sulit untuk dipelajari dalam bahasa Jepang.
2. Guru bahasa Jepang belum menggunakan media permainan dalam pembelajaran huruf hiragana.
3. Siswa belum familiar dengan pembelajaran menggunakan media permainan *hashi*.
4. Siswa berpendapat bahwa pembelajaran huruf hiragana menggunakan media pembelajaran permainan *hashi* menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana.

## B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat diketahui bahwa metode permainan *hashi* efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana. Metode ini juga dapat membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam mempelajari huruf hiragana, yang membuat suasana belajar di kelas menjadi lebih kondusif. Sehingga diharapkan kepada para guru untuk dapat menggunakan metode ini sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang di tingkat SMA.

## C. Saran

Berdasarkan pembahasan dari penelitian, untuk meningkatkan penguasaan huruf hiragana siswa, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi siswa,

Agar kemampuan membaca dan menulis dapat dipertahankan ataupun ditingkatkan menjadi semakin baik, maka diharapkan keefektifan teknik permainan *hashi* senantiasa diterapkan oleh siswa dalam mempelajari huruf hiragana.

2. Bagi pengajar,

Keefektifan teknik permainan *hashi* yang telah diujicobakan menjadikan permainan ini sebagai salah satu alternatif metode pengajaran. Sehingga diharapkan sudah mulai diterapkan sebagai

metode pengajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana pada siswa.

3. Bagi peneliti selanjutnya,

Pengajaran huruf hiragana tidak hanya dapat dilakukan dengan metode ekspositori ataupun permainan *hashi* saja. Tetapi masih banyak jenis permainan ataupun metode yang lainnya, sehingga diharapkan agar peneliti selanjutnya dapat mengembangkan ide kreatifnya serta menemukan berbagai inovasi dalam pembelajaran huruf hiragana ataupun yang lainnya.