

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan perhitungan uji beda rata-rata *posttest* didapat hasil t hitung sebesar 1.7 dan t tabel sebesar 2.0, dengan demikian t hitung = 1.7 < t tabel = 2.0. sehingga pada *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Kemudian, berdasarkan uji kriteria keefektifan dengan *normalized gain* diperoleh nilai *normalized gain* kelas eksperimen ($N\ gain_1$) adalah 0.86 dan *normalized gain* kelas kontrol ($N\ gain_2$) adalah 0.12. hal tersebut menunjukkan bahwa *normalized gain* kelas eksperimen lebih besar dari *normalized gain* kelas kontrol. ($N\ gain_1 > N\ gain_2$). Sehingga pada uji hipotesis dapat disimpulkan H_a yang mempunyai keterangan terdapat keefektifan yang signifikan dari media permainan acak huruf *hiragana* dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI MAN II Yogyakarta T.A 2018/2019 diterima dan H_0 yang mempunyai keterangan tidak terdapat keefektifan yang signifikan dari media permainan acak huruf *hiragana* dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI MAN II Yogyakarta T.A 2018/2019 ditolak.

Berdasarkan analisis angket sebagian besar siswa memberikan respons yang cukup baik. sebanyak 95% siswa mengaku menyukai penggunaan media permainan acak huruf *hiragana* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang karena pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, media permainan acak huruf *hiragana* dapat mempermudah bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman terhadap kosakata bahasa Jepang. sebaliknya sebagian kecil siswa sebanyak 5% mengaku tidak terlalu terbantu dengan penggunaan media permainan acak huruf *hiragana*. Hal ini dikarenakan penggunaannya yang berulang-ulang dirasa membosankan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai media permainan acak huruf *hiragana* dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Jepang kelas XI MAN II Yogyakarta T.A 2018/2019, kiranya peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Saran Bagi Pengajar Bahasa Jepang

- a. Meskipun hasil dari penelitian ini menunjukkan hasil yang sangat efektif untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media permainan acak huruf *hiragana*. Namun, pengajar bahasa Jepang diharapkan lebih dapat mempertimbangkan kembali penggunaan media permainan acak huruf *hiragana* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. hal ini didasari pada pengujian *normalized gain*, dalam perhitungan tersebut diperoleh peningkatan siswa yang cukup tinggi. Tidak hanya itu, media permainan acak huruf *hiragana* juga direspons baik oleh para siswa. Sebagian besar siswa menyatakan senang mempelajari kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan acak huruf *hiragana*. Karena, dengan media permainan acak huruf *hiragana* ini siswa dapat menumbuhkan rasa kerja sama yang tinggi, rasa ingin bersaing secara sportif, dan rasa ingin tahu yang lebih pada proses pembelajaran. Dengan demikian pengajar bahasa Jepang dapat menggunakan media permainan acak huruf *hiragana* sebagai salah satu variasi media pembelajaran kosakata bahasa Jepang agar siswa dapat mengerti dengan baik mengenai kosakata bahasa Jepang yang diajarkan. Tidak hanya itu, penggunaan suatu media dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam merubah suasana pembelajaran agar siswa tidak mudah bosan.
- b. Pengajar bahasa Jepang diharapkan dapat mengembangkan media permainan acak huruf *hiragana* atau pun media-media ajar lainnya guna menunjang kondisi pembelajaran agar lebih menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

- c. Pengajar bahasa Jepang diharapkan pada saat memberikan intruksi kepada siswa dalam pembelajaran kosakata menggunakan media permainan acak huruf *hiragana* lebih detail dan maksimal, karena siswa tidak akan bisa paham tentang bagaimana cara memainkan media permainan acak huruf *hiragana* dalam pembelajaran kosakata jika tidak dijelaskan secara detail dan maksimal penggunaan media tersebut. Tidak hanya itu pada saat pengajar ingin menggunakan media permainan acak huruf *hiragana* sebagai media ajar pembelajaran kosakata, pengajar harus lebih mempertimbangkan materi kosakata yang akan digunakan pada media tersebut. Hal tersebut dikarenakan agar siswa benar-benar memahami kosakata yang diajarkan pada saat itu.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya
 - a. Kekurangan dalam penelitian ini adalah keterbatasan waktu penelitian, sehingga perlakuan yang dilakukan kepada kelas eksperimen hanya sebanyak dua kali lalu diakhiri dengan *posttest* di minggu selanjutnya. Hal tersebut juga dialami oleh kelas kontrol pemberian *posttest* di kelas tersebut pun adalah seminggu setelah pembelajaran kedua berakhir. Alasan kenapa perlakuan dan pembelajaran hanya dilakukan dua kali dan ditutup dengan *posttest* adalah para siswa MAN II Yogyakarta saat itu akan menempuh ujian tengah semester pada bulan pelaksanaan penelitian ini. Sehingga peneliti sangat mempertimbangkan waktu dengan matang agar penelitian ini dapat berjalan dan tidak mengganggu aktivitas belajar para siswa untuk menghadapi ujian tengah semester tersebut. Oleh karena itu bagi peneliti selanjutnya disarankan saat ingin meneliti atau menguji media kepada lembaga formal, agar lebih cepat mengurus perijinan dengan cepat, kalau tidak mengurus perijinan dengan cepat nantinya akan berdampak pada agenda dan waktu penelitian. Karena waktu penelitian harus disesuaikan dengan waktu dan agenda lembaga formal tersebut.
 - b. Pada peneliti selanjutnya juga disarankan untuk melakukan penelitian lainnya untuk mengetahui penggunaan media permainan acak huruf

hiragana pada ruang lingkup materi dan level pembelajaran yang berbeda ataupun pada populasi yang lainnya.

- c. Selain itu, peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mengembangkan media permainan acak huruf *hiragana* agar tampilan dari media tersebut menjadi menarik. Sebagai contoh, kartu *hiragana* dengan gambar ataupun menggabungkan media permainan acak huruf *hiragana* dengan media lainnya. Hal tersebut bertujuan untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa termotivasi dan semangat dalam belajar.