

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Dari data-data dalam BAB IV sebelumnya dapat disimpulkan bahwa RPP dan Media yang digunakan sudah layak pakai. Dan dalam proses pelaksanaannya sudah baik.

Sedangkan hasil pembelajaran menunjukkan pembelajaran tersebut sudah baik karena rata-rata hasil posttest menunjukkan nilai di atas KKM yakni 84 (KKM Bahasa Jepang kelas X= 70). Dan dengan tanpa bermaksud membandingkan, peneliti menguji kelas lain non sampel yang tidak diberikan *treatment* yakni kelas X-1 s./d. X-4 dengan soal tes yang sama. Dari data yang diperoleh, kelas X-1 yang memiliki nilai UTS yang tidak jauh berbeda dengan X-8 ( nilai UTS X-1 = 55,95 , sedangkan nilai UTS X-8= 55,93) memperoleh rata-rata nilai 19,09 atau 19,1. Hal ini tentu jauh berbeda dibandingkan kelas X-8 dengan rata-rata 84.

Hasil angket pun menunjukkan sebagian besar siswa menganggap game belajar menulis *Hiragana* tersebut menarik (69%), yang merasa terbantu belajar menulis huruf *Hiragana* dengan dilaksanakannya pembelajaran ini ada 83,3%, pembelajar yang merasa senang belajar dengan media tersebut sebanyak 71,43 %, dan pembelajar yang termotivasi untuk belajar huruf *Hiragana* secara mandiri ada 69%.

## B. SARAN

Penelitian ini belumlah sempurna karena belum dilakukan eksperimen untuk mengetahui efektifitas penggunaan media tersebut dalam pembelajaran dibanding media lain. Oleh karena itu peneliti merekomendasikan diadakannya penelitian lanjutan yang berjudul:

- Efektivitas media *story board game* dalam pembelajaran menulis huruf *Hiragana*

