

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini berisikan kesimpulan, implikasi mengenai penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan *Crossword Puzzle* dengan Media Gambar Dalam Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana Siswa SMA Kelas X”, dan rekomendasi bagi pengajar dan peneliti selanjutnya yang akan menjadikan *crossword puzzle* dengan media gambar sebagai objek penelitian.

#### 1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian di SMAN 1 Rancaekek, seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, peneliti mengambil kesimpulan bahwa:

1. Kemampuan penguasaan huruf hiragana pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diterapkannya teknik permainan *crossword puzzle* dengan media gambar dapat diketahui dari perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*. Sebelum diterapkan teknik permainan *crossword puzzle* dengan media gambar nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 40,38 sedangkan setelah diterapkannya teknik permainan *crossword puzzle* dengan media gambar nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 86,56. Dengan diterapkannya teknik permainan *crossword puzzle* dengan media gambar, nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat sebesar 46,18 poin.
2. Kemampuan penguasaan huruf hiragana pada kelas kontrol sebelum dan sesudah belajar tanpa menggunakan teknik permainan *crossword puzzle* dengan media gambar dapat diketahui dari perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*. Sebelum diterapkan teknik permainan *crossword puzzle* dengan media gambar nilai rata-rata kelas kontrol adalah 39,52 dan setelah belajar tanpa menggunakan teknik permainan *crossword puzzle* dengan media gambar nilai rata-rata kelas kontrol adalah 49,16. Dengan belajar tanpa menggunakan teknik permainan *crossword puzzle* dengan media gambar, nilai rata-rata kelas kontrol hanya meningkat sebesar 9,64 poin.
3. Berdasarkan perhitungan data hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  adalah 21,17 dan nilai  $t_{tabel}$  untuk db 73 pada taraf signifikan 5% (2,00) maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan penguasaan huruf hiragana kelas eksperimen dan kelas kontrol.
4. Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada 39 sampel. Kelas yang

menggunakan teknik permainan *crossword puzzle* dengan media gambar. Lebih dari setengah responden setuju permainan *crossword puzzle* menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran huruf hiragana. Sebagian besar responden setuju permainan *crossword puzzle* mempermudah siswa dalam penguasaan huruf hiragana. Lebih dari setengah responden setuju bahwa penggunaan media gambar sebagai petunjuk pengisian permainan *crossword puzzle* dapat mempermudah mengingat huruf hiragana. Dan Lebih dari setengah responden setuju bahwa permainan *crossword puzzle* dengan media gambar efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran penguasaan huruf hiragana. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan *crossword puzzle* dengan media gambar berpengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan huruf hiragana siswa SMA kelas X di SMAN 1 Rancaekek.

## 1.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan diatas, diketahui bahwa teknik permainan *crossword puzzle* dengan media gambar memberikan pengaruh positif terhadap pembelajar saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan teknik permainan *crossword puzzle* dengan media gambar dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif teknik pembelajaran dalam upaya meningkatkan penguasaan huruf hiragana pada siswa kelas X.

## 1.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh permainan *crossword puzzle* dengan media gambar dalam meningkatkan penguasaan huruf hiragana siswa SMA kelas X, ada beberapa rekomendasi yang perlu disampaikan dari hasil penelitian tersebut. Bagi pengajar, penulis merekomendasikan untuk memanfaatkan teknik permainan *crossword puzzle* dengan media gambar sebagai alternatif pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam pembelajaran penguasaan huruf hiragana. Kemudian rekomendasi untuk peneliti selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Sebelum memulai penelitian, sebaiknya membicarakan bagaimana cara kegiatan belajar mengajar berlangsung di sekolah yang akan diteliti, hal ini dilakukan agar peneliti dapat menyesuaikan dan mempersiapkan penelitian agar berjalan sesuai dengan alur kegiatan belajar mengajar di sekolah yang akan diteliti.
2. Mempersiapkan instrument dengan matang terutama soal-soal yang akan diberikan ketika *treatment*, banyak dari peneliti yang kurang memperhatikan hal ini, terutama

kurang memperhatikan kesalahan dalam pengetikan soal. Selain itu, sebelum memulai *treatment* sebaiknya konsultasikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kepada guru pamong.

3. Sebaiknya memastikan jadwal pelajaran bahasa Jepang disekolah yang akan dijadikan tempat penelitian. Hal ini dilakukan untuk mencegah kurangnya waktu *treatment* yang diberikan.
4. Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya dalam bidang yang sama misalnya pada pembelajaran penguasaan huruf hiragana maupun katakana dan diujicobakan pada objek penelitian yang berbeda atau jenjang yang lebih tinggi, misalnya jenjang SMA kelas XI atau pada mahasiswa tingkat dasar diperguruan tinggi.