

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab ini penulis memberikan simpulan dan saran yang berkaitan dengan permasalahan yang terdapat di dalam penelitian ini. Kesimpulan diperoleh dari hasil analisis dan penafsiran data yang diperoleh. Sedangkan saran yang diberikan sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan hal-hal yang ada kaitannya dengan tema penelitian berikutnya guna mengembangkan dan membantu kegiatan pengajaran yang lebih baik dan inovatif.

5.1 Simpulan

- a. Merencanakan pembelajaran huruf *Hiragana* dengan menggunakan kartu Kwintet harus dengan persiapan yang matang. Terutama bila pembelajaran dilakukan di luar kelas juga media sekunder yang digunakan seperti deretan huruf *Hiragana* yang akan dipelajari. Namun kekurangan pada bagian ini masih dapat diatasi dengan membawa karton berisi deretan huruf *Hiragana* tersebut atau membawa papan tulis dan menuliskannya langsung pada papan tulis. Pengajar juga harus memperhatikan jumlah pembelajar. Karena permainan kartu Kwintet dimainkan dengan lima atau maksimal enam orang, sehingga jumlah set kartu disesuaikan dengan jumlah kelompok yang bermain. Model kartu Kwintet yang diujicobakan dilampirkan dalam skripsi ini.

- b. Proses pembelajaran huruf *Hiragana* dengan menggunakan kartu Kwintet dapat dikategorikan pembelajaran yang sangat interaktif karena setiap siswa saling berinteraksi, baik dengan sesama siswa, dengan guru, maupun siswa dengan materi yang dipelajarinya. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa pembelajar akan dengan cepat mengerti dan memahami objek apabila melibatkan banyak indera atau berhadapan langsung dengan hal yang akan dipelajarinya. Kendala yang dihadapi ketika menggunakan media ini adalah waktu yang terasa kurang karena pembelajaran berbentuk permainan, sehingga pembelajaran memerlukan waktu yang tidak sedikit.
- c. Berdasarkan hasil pre test sebelum diberikan perlakuan pada sampel diperoleh nilai sebesar 6,755 pada kelas eksperimen dan 6,18 pada kelas kontrol. Setelah dilakukan hitungan komparasional didapat nilai t hitung sebesar $-0,073$ yang nilainya lebih kecil dari t tabel dalam taraf signifikansi 5% sebesar 2,02 dan 1% sebesar 2,71 yang diartikan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian hipotesis kerja yang penulis ajukan, ditolak. Namun terjadi perubahan setelah diberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen yaitu dengan adanya peningkatan nilai rata – rata menjadi 8,32 dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya sebesar 7,11 dan perhitungan komparasi menghasilkan nilai t hitung sebesar 2,68 yang

nilainya lebih besar apabila dibandingkan dengan t tabel pada taraf signifikansi 5% 2,02. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post test antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian hipotesis yang diajukan oleh penulis dapat diterima, yaitu penggunaan permainan kartu Kwintet sebagai media alternatif penguatan mengingat huruf *Hiragana* memberikan kontribusi terhadap hasil pembelajaran *Hiragana*.

- d. Berdasarkan data angket yang diberikan pada responden diperoleh kesimpulan bahwa media yang digunakan perlu disempurnakan kembali guna mempermudah penggunaan dan pencapaian tujuan pembelajaran. Juga tanggapan responden yang sebagian besar merasakan pengaruh dari penggunaan media alternatif kartu Kwintet karena melakukannya dengan senang/gembira sehingga mereka merasa tidak terbebani untuk harus menghafal seluruh huruf *Hiragana*. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media alternatif kartu Kwintet dapat meningkatkan proses pembelajaran huruf *Hiragana* siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan penelitian, untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat huruf *Hiragana*, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

- a. Bagi siswa, agar kemampuan mengingat huruf *Hiragana* yang dimiliki setelah mempelajarinya dengan kartu Kwintet *Hiragana* dapat dimanfaatkan/diaplikasikan dalam pembentukan kosakata ataupun kalimat.
- b. Bagi pengajar, pembelajaran huruf *Hiragana* dengan menggunakan kartu Kwintet telah diujicobakan, diharapkan media alternatif ini dapat digunakan sebagai alternatif metode pengajaran. Agar kemampuan siswa meningkat lebih jauh, sebaiknya permainan kartu Kwintet ini juga dilakukan dengan frekuensi yang lebih banyak lagi di luar jam pelajaran. Namun, media alternatif ini perlu disempurnakan kembali sebelum dipergunakan. Dikarenakan kartu Kwintet ini hanya melatih siswa untuk membaca tulisan berhuruf *Hiragana* saja, pengajar juga harus memperhatikan kemampuan menulis siswa.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, pengajaran huruf tidak hanya dapat menggunakan metode ucap-ulang dan kartu Kwintet saja. Tetapi masih banyak teknik lainnya yang dapat diterapkan. Sehingga diharapkan dapat mengembangkan ide-ide kreatifnya untuk pengajaran huruf selanjutnya. Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya dengan menggunakan permainan lainnya dan terus dikembangkan sehingga menjadi lebih baik dari media sebelumnya.

- d. Diharapkan adanya penelitian mengenai cara memperkuat ingatan huruf *Hiragana* sekaligus melatih cara menulis huruf *Hiragana* dengan metode yang menarik dan interaktif sehingga pembelajar tidak merasa terbebani dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- e. Diharapkan adanya pihak yang berminat untuk memperbanyak model kartu Kwintet ini sebagai media ajar huruf *Hiragana* guna mempermudah pembelajar untuk mempelajari huruf *Hiragana*.

