

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan mengolah data, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan, yaitu sebagai berikut :

1. Tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan huruf hiragana sebelum diterapkannya teknik permainan "Tempel Huruf" dilihat dari nilai rata-rata pre test (M_x) = 65,2.
2. Tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan huruf hiragana sesudah diterapkannya teknik permainan "Tempel Huruf" dilihat dari nilai rata-rata post test (M_y) = 88,8.
3. Hasil dari teknik permainan "Tempel Huruf" dalam meningkatkan penguasaan huruf hiragana adalah cukup memuaskan.

Hal ini berdasarkan pada:

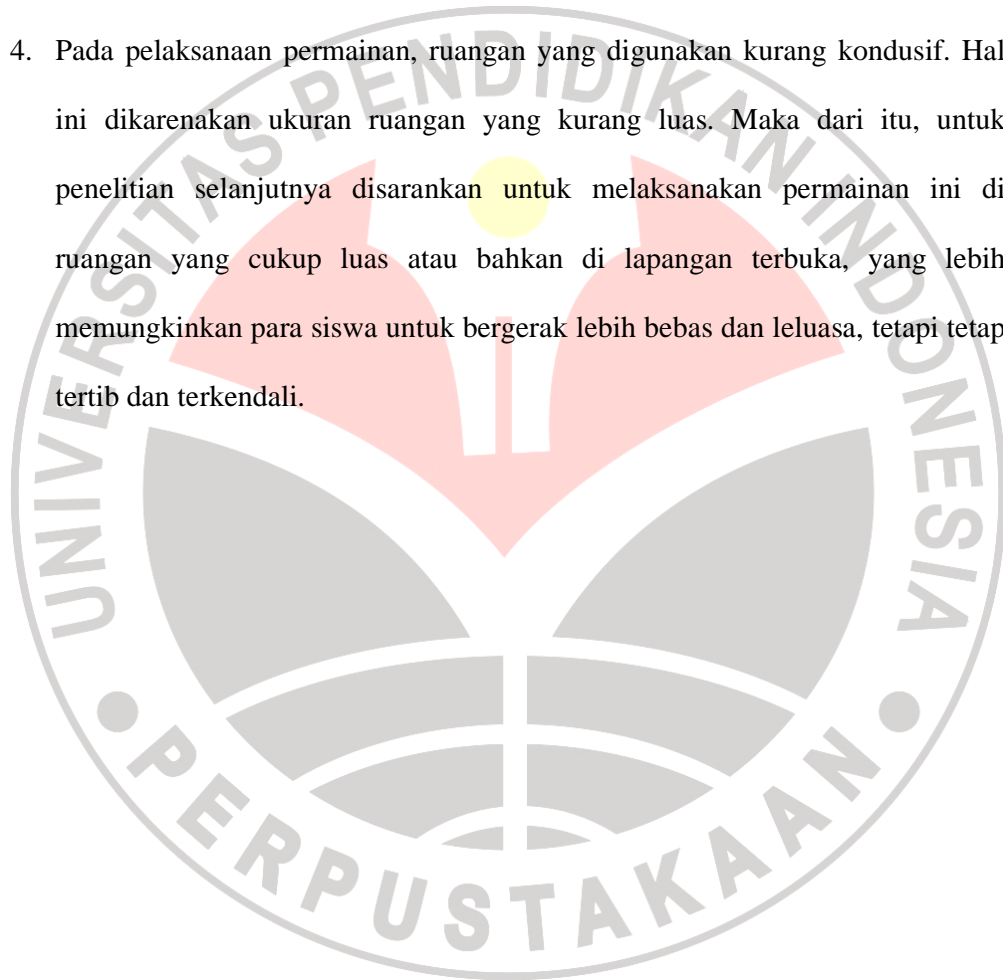
- a. perbedaan yang cukup signifikan antara nilai hasil belajar siswa dalam penguasaan huruf hiragana sebelum dan sesudah diterapkannya teknik permainan "Tempel Huruf", $M_d = 23,60$.
- b. H_a diterima karena nilai t_{hitung} 5,686 > nilai t_{tabel} 2,26.
- c. proses pelaksanaan belajar mengajar yang dapat berjalan lancar tanpa ada hambatan yang berarti.

4. Tanggapan dan kesan siswa terhadap teknik permainan ”Tempel Huruf” cukup memuaskan. Dari hasil analisis angket, ternyata sebagian besar siswa beranggapan bahwa mempelajari huruf hiragana melalui permainan “Tempel Huruf” sangat menyenangkan dan sebagian kecilnya beranggapan bahwa mempelajari huruf hiragana melalui permainan “Tempel Huruf” menyenangkan. Selain itu, mereka (seluruh siswa) beranggapan bahwa permainan ini dapat memberi pengaruh terhadap pembelajaran huruf hiragana. Menurut mereka, metode ini dapat membantu dalam mempelajari huruf hiragana, sehingga mereka pun beranggapan bahwa penggunaan permainan “Tempel Huruf” penting dalam mempelajari huruf hiragana.

Dalam pelaksanaan penelitian, ada beberapa kendala yang dialami oleh peneliti. Kendala-kendala tersebut yaitu sebagai berikut :

1. Ukuran media yang dipakai terlalu kecil, sehingga kurang menunjang dalam pelaksanaan permainan. Untuk penelitian selanjutnya sebaiknya ukuran media lebih dipertimbangkan lagi, supaya medianya dapat bermanfaat, tepat guna dan menunjang dalam proses belajar mengajar.
2. Berhubung media permainan digantung di tembok, maka medianya sering goyang-goyang, sehingga kadang mengganggu terhadap pelaksanaan permainan. Untuk penelitian selanjutnya sebaiknya media didesain sedemikian rupa sehingga tidak mengganggu terhadap pelaksanaan permainan.

3. Permainan yang menciptakan suasana belajar yang cukup menyenangkan terkadang menimbulkan situasi yang kurang terkendali. Maka dari itu, tanpa mengurangi asyiknya permainan, pengajar dituntut untuk bertindak tegas dengan tujuan untuk dapat mengendalikan situasi di kelas supaya dapat tertib dan terkendali.
4. Pada pelaksanaan permainan, ruangan yang digunakan kurang kondusif. Hal ini dikarenakan ukuran ruangan yang kurang luas. Maka dari itu, untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk melaksanakan permainan ini di ruangan yang cukup luas atau bahkan di lapangan terbuka, yang lebih memungkinkan para siswa untuk bergerak lebih bebas dan leluasa, tetapi tetap tertib dan terkendali.



5.2 Rekomendasi

Dari hasil penelitian tersebut, penulis dapat memberikan rekomendasi kepada:

1. Siswa

Dalam hal ini, siswa dituntut untuk lebih meningkatkan prestasi dan kemampuannya di bidang bahasa Jepang baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah, misalnya dengan cara mengikuti kursus-kursus, perlombaan yang erat kaitannya dengan bahasa Jepang.

2. Tenaga pengajar

Tenaga pengajar hendaknya lebih mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana belajar, penggunaan media dan metode mengajar pendidikan bahasa Jepang agar pencapaian tujuan penyelenggaraan pendidikan bahasa Jepang dapat lebih ditingkatkan.

Berdasarkan analisis jawaban soal pre test dan post test, maka dapat diambil kesimpulan bahwa banyak siswa yang memberikan jawaban yang salah pada bentuk soal mengisi bagian huruf hiragana yang kosong, maka untuk penelitian selanjutnya disarankan supaya frekuensi latihan soal seperti itu harus diperbanyak, supaya kesalahan-kesalahan pada penelitian ini dapat teratasi dan tidak terulang kembali.

3. Peneliti selanjutnya

Penelitian teknik permainan “Tempel Huruf” merupakan metode yang baru diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Peneliti hanya meneliti penggunaan teknik permainan “Tempel Huruf” pada pembelajaran huruf hiragana. Untuk peneliti selanjutnya disarankan menerapkan teknik permainan “Tempel Huruf” pada materi bahasa Jepang yang lain, misalnya huruf katakana atau huruf kanji sederhana.

Selain itu, bentuk soal pre test dan post test sebaiknya dibedakan. Bentuk soal post test sebaiknya lebih disesuaikan dengan materi yang telah dipelajari dan lebih mengasah penguasaan siswa dalam hal penulisan dan cara baca kosakata-kosakata yang ditulis dalam huruf hiragana.