

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data sebelumnya, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dilihat dari hasil rata-rata posttest dan ditafsirkan dengan standar penilaian UPI, penguasaan huruf hiragana kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran kartu *bug bite* dalam pembelajarannya termasuk ke dalam kategori baik sekali.
2. Dilihat dari hasil rata-rata posttest dan ditafsirkan dengan standar penilaian UPI, penguasaan huruf hiragana kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran kartu *bug bite* dalam pembelajarannya termasuk ke dalam kategori baik.
2. Hasil perhitungan t-test menunjukkan bahwa nilai  $t_0 > t_{tabel}$ , maka dari itu  $H_0$  diterima. Dengan kata lain, media kartu hiragana *bug bite* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan huruf hiragana.
3. Berdasarkan jawaban angket, seluruh responden menyatakan media kartu *bug bite* memberi pengaruh dan membuat pembelajaran huruf hiragana menjadi lebih menarik. Hampir seluruhnya pun menyatakan bahwa media kartu hiragana *bug bite* ini membantu dalam upaya mengingat huruf hiragana.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan atas penggunaan media kartu *bug bite* terhadap penguasaan huruf hiragana.

## **B. Rekomendasi**

Setelah seluruh rangkaian penelitian ini dilakukan, berikut rekomendasi yang dapat disampaikan penulis:

1. Dalam proses pembelajaran sebaiknya pengajar menggunakan media pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik dan terbantu mempelajari pelajaran yang sulit atau membosankan menjadi lebih menyenangkan. Contohnya seperti media kartu *bug bite* dalam pembelajaran huruf Hiragana dalam penelitian ini.
2. Pemilihan media dalam suatu pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan lingkungan belajar agar sesuai.
3. Siswa hendaknya diberi tahu keberadaan media dan perannya dalam suatu pembelajaran sehingga siswa dan pengajar dapat bekerja sama memaksimalkan penggunaan media.
4. Penggunaan media kartu *bug bite* ini tidak hanya dapat digunakan dalam pembelajaran huruf Hiragana, melainkan dapat dimodifikasi untuk pembelajaran huruf lain (Katakana, Kanji, dll.) maupun komponen lain seperti dalam pembelajaran kosakata.