

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Berdasarkan penelitian yang telah dianalisis dan diinterpretasi, pada bab ini peneliti akan memberikan simpulan, implikasi serta rekomendasi yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Kesimpulan dari penelitian ini diperoleh dari hasil analisis data yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya. Sedangkan implikasi yang akan dipaparkan dalam penelitian ini adalah dampak yang dirasakan oleh peneliti ketika melakukan penelitian. Dan rekomendasi pada penelitian ini diberikan sebagai bahan pertimbangan agar bermanfaat bagi penelitian selanjutnya. Berikut adalah paparan dari simpulan, implikasi dan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.

#### A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) menggunakan media permainan *fukuwarai* pada pembelajaran huruf *hiragana*, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal yang diperoleh dari hasil penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil perolehan dari data penelitian yang telah dilakukan di SMAN 10 Bandung, setelah diberikan *treatment* sebanyak empat kali pada kelas eksperimen model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai*, perolehan nilai rata-rata pada *post-test* di kelas eksperimen (X) mengalami peningkatan dari kriteria gagal menjadi baik sekali. Sedangkan nilai rata-rata dari *post-test* di kelas kontrol (Y) yang menggunakan metode pembelajaran ceramah hanya mengalami sedikit peningkatan dari kategori kurang sekali menjadi kurang.
2. Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dianalisis, diperoleh nilai *t hitung* yang lebih besar dari *t tabel* sehingga dapat dikatakan bahwa hipotesis kerja ( $H_k$ ) diterima. Dengan demikian dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan model

pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai* pada pembelajaran huruf *hiragana* dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran ceramah.

3. Berdasarkan perhitungan *normalized gain* bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai* yang diterapkan di kelas eksperimen berada pada kriteria sangat efektif, sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah berada pada kriteria yang kurang efektif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai* lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah.
4. Berdasarkan hasil analisis data angket, sebagian responden memberikan kesan dan respon yang positif terhadap penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai*. Model pembelajaran ini dapat membantu peserta didik terutama dalam mempelajari huruf *hiragana* menjadi lebih mudah dan menyenangkan sehingga kemampuan penguasaan huruf *hiragana* peserta didik menjadi lebih meningkat. Model pembelajaran ini juga membuat peserta didik menjadi lebih semangat dan lebih termotivasi lagi dalam mempelajari serta menguasai huruf *hiragana*.

## B. IMPLIKASI

Dampak yang dirasakan oleh peneliti ketika melakukan penelitian mengenai model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai* untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* memiliki implikasi terhadap beberapa aspek, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian mengenai model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai* untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* diperoleh hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan penguasaan huruf *hiragana* peserta didik.

Novitasari, 2017

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN FUKUWARAI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF HIRAGANA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Dilihat dari hasil penelitian, dapat diketahui bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai* dapat dijadikan sebagai alternatif yang efektif untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana*.
3. Berdasarkan hasil angket, peserta didik memberikan respon serta kesan yang positif terhadap model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai* yang diterapkan untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana*. Maka implikasinya adalah model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai* termasuk kedalam model pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi lebih menyenangkan, lebih bersemangat, lebih termotivasi dan menjadi lebih mudah dalam mempelajari huruf *hiragana*.
4. Setelah menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) media permainan *fukuwarai* siswa dapat mempelajari huruf *hiragana* dengan lebih menyenangkan, lebih termotivasi dan juga lebih bersemangat, maka peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami pelajaran. Dengan demikian diharapkan peserta didik dapat dengan mudah juga dalam mempelajari tahapan-tahapan selanjutnya.
5. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, karena langkah-langkah dalam melakukan *treatment* pada penelitian ini yang cukup banyak, waktu yang digunakan dalam penelitian selama satu jam pelajaran atau setara dengan 45 menit dirasa masih kurang cukup sehingga membuat peneliti kurang sempurna dalam melakukan kegiatan dengan baik.

### C. REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai* untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana*, maka peneliti dapat merekomendasikan beberapa hal sebagai berikut:

### 1. Bagi Peserta Didik

Peneliti sangat berharap kepada peserta didik yang sudah merasakan manfaat atau dampak yang baik dari model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai* pada pembelajaran huruf *hiragana* dapat tetap menggunakan dan mengaplikasikan model pembelajaran ini pada pembelajaran yang lain dan bisa membagikan apa yang didapat kepada peserta didik lain yang belum merasakan manfaat serta kelebihan dari model pembelajaran ini.

### 2. Bagi Pengajar

Meskipun dunia pendidikan sudah mengalami kemajuan, salah satunya pada jenis-jenis model pembelajaran yang sangat variatif dan inovatif, tetapi tetap saja pada pelaksanaan pembelajaran di kelas khususnya pada tingkat SMA/MA/SMK model pembelajaran yang variatif dan juga menarik masih sangat jarang digunakan. Diharapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai* ini dapat menjadi alternatif yang efektif bagi para pengajar untuk mengajarkan materi khususnya huruf *hiragana* agar lebih menarik dan menyenangkan.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya sehingga peneliti selanjutnya dapat menuangkan ide kreatif ataupun inovasi dalam melakukan penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai*. Bagi peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat menerapkan dan mengembangkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai* ini dalam pengajaran bahasa jepang lainnya seperti dalam mengajarkan huruf *katakana*, huruf *kanji*, dan lain sebagainya.