

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data, analisis, dan pembahasan, sebagaimana telah diuraikan di atas. Maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Tingkat kemampuan siswa dalam membaca huruf hiragana sebelum diberikan metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament* tercermin dari hasil *mean pre-test* 53,47 yang berdasarkan standar penilaian MGMP Bahasa Jepang SMAN 14 Bandung berada pada level 0-69 yang berarti **kurang**. Setelah diberikan metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament* tercermin dari *mean post-test* kelas eksperimen berbeda signifikan terhadap *mean pre-test* nya. Mean kelas eksperimen ketika sebelum diberikan perlakuan sebesar 53,47 dan ketika sudah diberikan perlakuan meningkat menjadi 90,79 yang berdasarkan penafsiran standar penilaian MGMP Bahasa Jepang SMAN 14 Bandung berada pada level 85-100 yang berarti **sangat baik**.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan Metode *Cooperative Learning* Teknik *Teams Games Tournament* dan yang menggunakan metode *Drill* (latihan). Terbukti dengan mean kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum

perlakuan adalah 53 dan 64,74 , sedangkan mean kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan adalah 90,79 dan 71.

3. Metode *Cooperative Learning* teknik *Teams Games Tournament* dapat dikatakan metode yang efektif dalam membantu pembelajaran huruf hiragana khususnya kemampuan membaca. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan statistik dengan mean dari kelas eksperimen sebesar 90,79 sedangkan kelas kontrol 71. Setelah diujikan dengan rumus analisis gain ternormalisasi untuk menghitung ketercapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode *Cooperative Learning* teknik *Teams Games Tournament* didapat angka sebesar 0,8586 dengan kriteria “**sangat efektif**”. Sedangkan pada rata-rata kelas kontrol diperoleh nilai 0,2599 dengan kriteria “**kurang efektif**”.
4. Berdasarkan data angket juga diketahui bahwa pembelajar menyukai metode *Cooperative Learning* teknik *Teams Games Tournament* sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hiragana. Hal tersebut didukung dengan data yang akurat dan berbagai macam pendapat atau jawaban dari semua pertanyaan angket yang diajukan. Pembelajar menyatakan bahwa penggunaan metode *Cooperative Learning* teknik *Teams Games Tournament* merupakan metode yang inovatif, menyenangkan, dan mampu menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan temuan pada penelitian ini, saran yang dapat disampaikan antara lain sebagai berikut:

1. Pembelajaran huruf hiragana dengan menggunakan metode *Cooperative Learning* teknik *Teams Games Tournament* memungkinkan kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan lebih menarik dan menyenangkan. Dalam kegiatan tersebut siswa diajak mengingat huruf hiragana sambil bermain dan berkompetisi, karena pengulangan huruf hiragana selama kerja tim dan turnamen, tanpa sadar siswa telah menghafalnya. Karena hal tersebut penulis menyarankan kepada para pengajar untuk menggunakan metode *Cooperative Learning* teknik *Teams Games Tournament* sebagai salah satu metode alternatif metode pembelajaran huruf hiragana dalam upaya peningkatan kemampuan, hasil belajar, dan prestasi siswa.
2. Bagi peneliti selanjutnya, metode *Cooperative Learning* teknik *Teams Games Tournament* tidak hanya dapat diuji cobakan dalam penelitian mengenai pembelajaran huruf hiragana saja. Tetapi juga dapat diuji cobakan dalam pembelajaran bahasa Jepang lainnya. Seperti pembelajaran kosakata, katakana, kanji, maupun pola kalimat. Juga dalam meningkatkan kemampuan berbahasa lainnya seperti kemampuan menulis, mendengarkan atau menyimak, dan berbicara. Selain itu penelitian ini dilakukan terhadap pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar. Maka disarankan untuk penelitian selanjutnya dilakukan pada pembelajar tingkat menengah maupun mahir. Dan terakhir, penelitian ini juga dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.