

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini penulis memberikan kesimpulan dan rekomendasi yang berkaitan dengan permasalahan yang penulis teliti. Kesimpulan diperoleh dari hasil analisis dan penafsiran data yang telah ada. Sedangkan rekomendasi diberikan sebagai bahan pertimbangan agar dapat membantu terlaksananya kegiatan pengajaran dengan baik. Berikut uraian mengenai hal tersebut :

1.1 Kesimpulan

Setelah penulis melakukan eksperimen pembelajaran huruf hiragana dengan menggunakan teknik permainan *hashi* yang dilaksanakan tanggal 19 Juli 2010 sampai 19 Agustus 2010, dimana pada tanggal itu penulis telah melakukan proses pembelajaran, pretest, posttest, dan pemberian angket. Dari perlakuan tersebut maka penulis telah mendapatkan hasil yang sebelumnya telah dilakukan analisis data sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya. Dari hasil analisis data tersebut maka penulis mendapatkan jawaban dari masalah yang diangkat dalam penelitian ini. Dari hasil penelitian penulis mengambil kesimpulan yang akan diambil sebagai berikut :

- a. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan di Madrasah Aliyah Rajamandala, sebelum pembelajaran diberikan diperoleh data nilai rata-rata pretes kelas kontrol sebesar 3,45 dan kelas eksperimen sebesar 3,6. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa menurut standar

penilaian UPI, hasil pretes kedua kelas termasuk ke dalam kategori gagal.

- b. Setelah diberikan pembelajaran pada kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat peningkatan pada nilai rata-rata. Kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan metode ekspositori memperoleh nilai rata-rata postes sebesar 6,9. Sedangkan untuk kelas eksperimen yang model pembelajarannya menggunakan permainan *hashi* memperoleh nilai rata-rata sebesar 9,9.
- c. Berdasarkan data hasil perhitungan komparatif postes antara kelas kontrol diperoleh nilai t hitung sebesar 5,08 dan t tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,02 dan pada taraf signifikansi 1% sebesar 2,71. Dengan demikian sangat terlihat jelas adanya perbedaan yang signifikan antara hasil postes kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah dilakukan pembelajaran dengan teknik *hashi*.
- d. Dilihat dari hasil rata-rata *normalized gain* pada kelompok eksperimen (menggunakan permainan *hashi*) sebesar 0,55 dengan kriteria untuk efektivitas pembelajaran adalah efektif, dan rata-rata nilai *normalized gain* kelas kontrol (menggunakan metode ekspositori) sebesar 0,3 dengan kriteria untuk efektivitas pembelajaran adalah kurang efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *hashi* lebih efektif dibandingkan pembelajaran dengan metode ekspositori.

1.2 Rekomendasi

Berdasarkan pembahasan penelitian, untuk meningkatkan penguasaan huruf hiragana siswa, penulis menyampaikan beberapa rekomendasi sebagai berikut :

1. Bagi siswa, agar penguasaan huruf hiragana semakin baik, diharapkan keefektifan teknik permainan *hashi* terhadap penguasaan huruf hiragana senantiasa dapat diterapkan.
2. Bagi pengajar, keefektifan teknik permainan *hashi* yang telah diujicobakan menjadikan permainan ini sebagai alternatif metode pengajaran. Sehingga, dalam pengajaran di kelas diharapkan dapat mencoba menggunakan teknik permainan *hashi* untuk meningkatkan penguasaan huruf hiragana siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, pengajaran huruf hiragana tidak hanya dilakukan dengan metode ekspositori saja ataupun metode permainan *hashi* saja. Tetapi masih banyak teknik baru lainnya yang bisa diterapkan. Sehingga diharapkan dapat mengembangkan ide-ide kreatifnya dan senantiasa berinovasi untuk pengajaran huruf hiragana selanjutnya. Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya dengan menggunakan metode permainan lainnya yang terus dikembangkan.