

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Simpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penghitungan uji perbedaan rata-rata *posttest* memberikan hasil $t_{hitung} = 0,940$ dan $t_{tabel} = 2,021$, dengan demikian $t_{hitung} = 0,940 < t_{tabel} = 2,021$. Sehingga pada *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Kemudian, berdasarkan uji kriteria dengan *normalized gain* diperoleh nilai *normalized gain* kelas eksperimen (N_{gain1}) adalah 0,73 dan nilai *normalized gain* kelas kontrol (N_{gain2}) adalah 0,79. Hal tersebut berarti *normalized gain* kelas eksperimen lebih kecil dari *normalized gain* kelas kontrol ($N_{gain1} < N_{gain2}$). Sehingga pada uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa jika ($t_{hitung} < t_{tabel}$) dan ($N_{gain1} < N_{gain2}$) maka H_a yang berbunyi “pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media *crossword puzzle* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X MAN 2 Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017” ditolak dan H_0 yang berbunyi “pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media *crossword puzzle* tidak efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X MAN 2 Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017” diterima.
2. Berdasarkan analisis angket sebagian besar siswa memberikan respons yang cukup positif. Sebanyak 88% siswa mengaku menyukai penggunaan media *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang karena pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan. Selain itu, media *crossword puzzle* dapat mempermudah menghafal kosakata dan membantu dalam pengejaan kosakata dengan benar. Sebaliknya, sebagian kecil siswa yaitu sebanyak 12% siswa mengaku

tidak menyukai penggunaan media *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang karena penggunaannya yang berulang-ulang dirasa membosankan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai keefektifan penggunaan media *crossword puzzle* dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X MAN 2 Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017, kiranya dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru bahasa Jepang
 - a. Meskipun hasil penelitian menunjukkan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan *crossword puzzle* tidak efektif, namun guru diharapkan dapat mempertimbangkan kembali penggunaan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Hal tersebut didasarkan pada pengujian dengan *normalized gain*, diperoleh peningkatan nilai siswa yang cukup tinggi. Selain itu juga didukung dengan data angket menunjukkan respons siswa yang cukup baik. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa menggunakan *crossword puzzle* selain menyenangkan juga dapat memudahkan dalam menghafal kosakata dan dapat membantu pengejaan penulisan kosakata bahasa Jepang dengan benar. Dengan demikian, guru dapat menggunakan *crossword puzzle* sebagai variasi pembelajaran kosakata bahasa Jepang sehingga siswa tidak mudah bosan.
 - b. Guru diharapkan dapat mengembangkan media *crossword puzzle* atau pun media-media lainnya guna menunjang pembelajaran agar lebih menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

- c. Agar pemahaman siswa lebih maksimal, diharapkan pada saat pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle* guru menginstruksikan siswa untuk mengerjakannya secara individu (mandiri).
2. Bagi peneliti selanjutnya
 - a. Kekurangan dalam penelitian ini adalah keterbatasan waktu penelitian, sehingga pelaksanaan *treatment* hanya dapat dilaksanakan sebanyak dua kali. Selain itu, pada *posttest* kelas eksperimen dilakukan setelah *treatment* kedua dengan jarak waktu satu minggu. Sedangkan pada *posttest* kelas kontrol dilakukan setelah pelaksanaan *treatment* ke dua dan tidak diberi jarak waktu. Hal tersebut dapat mempengaruhi hasil penelitian sehingga hasil penelitian yang diperoleh kurang valid. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mempertimbangkan kembali alokasi waktu penelitian, yang sebaiknya dilakukan minimal 1 bulan dengan pemberian *treatment* minimal sebanyak 4 kali agar penyampaian materi dapat tersampaikan secara maksimal. Kemudian, antara pelaksanaan *posttest* kedua kelas dengan pelaksanaan *treatment* sebaiknya diberi jarak waktu yang sama.
 - b. Pada peneliti selanjutnya juga disarankan untuk melakukan penelitian lainnya untuk mengetahui penggunaan media *crossword puzzle* pada ruang lingkup materi dan level pembelajaran yang berbeda ataupun pada populasi yang lainnya.
 - c. Selain itu, peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mengembangkan media *crossword puzzle* agar tampilannya semakin menarik. Sebagai contohnya seperti *crossword puzzle* bergambar ataupun menggabungkan *crossword puzzle* dengan media lainnya. Hal tersebut bertujuan untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa termotivasi dan semangat belajar.