

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada pembahasan sebelumnya. Maka dengan ini, peneliti menarik simpulan dan sekaligus menjawab rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis uji beda rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar 0,807. Setelah di bandingkan dengan t_{tabel} dengan $db = 29$ dan taraf signifikansi 5% yaitu sebesar 2,045 sehingga t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} ($0,807 < 2,045$). Maka, pada hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan.
2. Kemudian, berdasarkan hasil uji kriteria keefektifan dengan menggunakan rumus *normalized gain*, diperoleh *normalized gain* kelas eksperimen (N_{gain1}) adalah 0,79 dan nilai *normalized gain* kelas kontrol (N_{gain2}) adalah 0,68. Meskipun keduanya termasuk kedalam kriteria keefektifan yang sangat efektif dan efektif, namun berdasarkan hasil tersebut *normalized gain* kelas eksperimen lebih besar dari *normalized gain* kelas kontrol ($N_{gain1} > N_{gain2}$). Berdasarkan hal tersebut, data yang diperoleh dari hasil uji beda rata-rata *posttest* dan uji kriteria keefektifan yaitu ($t_{hitung} < t_{tabel}$) dan ($N_{gain1} > N_{gain2}$).
3. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, H_a yang berbunyi “pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media permainan ular tangga **efektif** dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018” **diterima** dan H_0 yang berbunyi “pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media permainan ular tangga **tidak efektif** dalam meningkatkan

penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018” **ditolak**.

4. Berdasarkan hasil analisis angket, penerapan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga menunjukkan respon yang positif. Dari 15 responden sebagian besar (93%) responden mengaku menyukai penggunaan media ular tangga, karena media ular tangga dinilai menarik, dapat menumbuhkan motivasi belajar. Selain itu pembelajaran menjadi tidak membosankan dan media ular tangga sangat membantu dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Namun, respons sebaliknya menunjukkan hasil yang kurang baik. Dari 15 responden sebagian kecil (7%) tidak menyukai media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan alasan pembelajaran menjadi membingungkan. Akibatnya jika terlalu lama diterapkan cenderung membosankan, sehingga pembelajaran sedikit rumit dan tidak praktis. Dengan kata lain mereka tetap menyukai pembelajaran dengan metode konvensional seperti ceramah dibandingkan dengan media permainan ular tangga.

B. Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian ini, saran yang dapat peneliti sampaikan adalah :

1. Bagi guru bahasa Jepang
 - a. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media ular tangga untuk digunakan sebagai sarana utama penunjang pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Pada pelaksanaannya, guru dituntut untuk selalu memonitoring kegiatan pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk tercapainya keefektifan pembelajaran.
 - b. Guru diharapkan dapat mengembangkan penerapan permainan ini dengan cara menemukan inovasi lain, seperti pada penambahan

jumlah kosakata atau lingkup mata pelajaran yang berbeda, tetapi hal ini harus selalu disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.

- c. Guru diharapkan mampu mengkondisikan waktu yang ideal yaitu 30 menit untuk setiap satu kali pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Dengan demikian diharapkan target pembelajaran dapat diwujudkan sesuai dengan diinginkan.

2. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Kekurangan dalam penelitian ini adalah ruang lingkup materi kosakata sebanyak 50 kosakata, sedangkan alokasi waktu penelitian sangat terbatas, sehingga pelaksanaan *treatment* masing-masing hanya dapat dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Hal ini dirasa belum cukup karena membuat siswa sulit beradaptasi memahami kegunaan dari media permainan ular tangga. Sebaiknya untuk *treatment* dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan guna memaksimalkan hasil penelitian.
- b. Kemudian, bagi peneliti selanjutnya diharapkan mampu memodifikasi media pembelajaran permainan ular tangga agar lebih menarik dan bervariasi. Seperti penggunaan bahan baku yang lebih awet, ukuran media yang lebih besar, variasi tulisan yang mudah dibaca siswa serta komposisi warna dan gambar yang beragam.
- c. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya juga disarankan untuk melakukan inovasi penelitian untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media ular tangga pada ruang lingkup materi yang berbeda. Dengan memodifikasi materi dari sumber yang sama seperti penambahan kanji dan pola kalimat pada soal dan dengan memodifikasi kembali aturan permainan sesuai kebutuhan penelitian.