

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian dan analisis yang telah dilakukan, penulis menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses model pembelajaran *Ekperiential Learning* terhadap pembelajaran *Sakubun*. Guru memutar sebuah *anime* pendek berdurasi 30 menit. Setelah itu guru membahas beberapa kosakata serta membahas tema apa saja yang bisa diambil dari *anime* tersebut sebagai bahan membuat *sakubun*. Langkah selanjutnya yaitu siswa diberi tugas untuk membuat *sakubun* dengan tema yang mereka dapat dari *anime* yang telah mereka lihat sebelumnya. Jenis karangan bebas, panjang karangan minimal satu halaman *genkoyoushi*.
2. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil dalam model pembelajaran *Eksperiential Learning* jika digunakan terhadap pembelajaran *Sakubun* dibandingkan dengan kelas konvensional. Hasil analisis data menunjukkan bahwa kemampuan rata-rata siswa kelas kontrol maupun kelas eksperimen dalam membuat *sakubun* sebelum menggunakan model pembelajaran *Eksperiential Learning* berdasarkan hasil *pre-test*, nilai rata-rata kelas kontrol adalah 57,6 dan kelas eksperimen adalah 50,8. Kemudian setelah diberikan

pembelajaran *Sakubun* dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* maka diadakanlah *post-test*, dan hasil dari *post-test* tersebut kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 63,6 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 51,2. Dari hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* tersebut dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan nilai yang lebih besar pada kelas eksperimen dibandingkan dengan peningkatan nilai di kelas kontrol.

3. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Experiential Learning* efektif digunakan terhadap pembelajaran *Sakubun*. Dan dari hasil uji perbedaan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol pada *post-test* diperoleh thitung sebesar 3,47 dan t tabel pada taraf signifikansi 5% adalah 2,10 dan pada taraf signifikansi 1% adalah 2,88. Dikarenakan thitung lebih besar dari t tabel, maka  $H_0$  diterima. Dengan demikian pembelajaran *Sakubun* menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* efektif untuk pembelajaran *Sakubun*.
4. Dalam penelitian ini dibagikan angket untuk mengetahui respon siswa mengenai pembelajaran *Sakubun* menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning*. Berdasarkan angket diketahui bahwa sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran *Sakubun* adalah sulit. Dari data selanjutnya diketahui bahwa diperlukan model pembelajaran yang berbeda dalam pembelajaran *Sakubun*, dan yang lebih khususnya lagi responden menyatakan model pembelajaran *Experiential Learning*

cocok untuk pembelajaran *Sakubun* karena dianggap lebih menarik, dapat mempermudah dalam mencari tema serta mengembangkan ide karena lebih dapat meningkatkan motivasi belajar, serta suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, penulis menyarankan :

### 1. Saran untuk pengajar

- a. Diharapkan agar pengajar selalu menggunakan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi guna meningkatkan kemampuan, prestasi, motivasi siswa.
- b. Diharapkan pengajar dapat mempertimbangkan bahwa model pembelajaran *Experiential Learning* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang.

### 2. Saran untuk mahasiswa

- a. Model pembelajaran *Experiential Learning* dapat digunakan sebagai stimulus untuk membuat segala jenis karangan seperti karangan naratif, deskriptif, argumentatif, persuasif dll.
- b. Dengan melihat hasil penelitian yang membuktikan bahwa model pembelajaran *Experiential Learning* terbukti efektif dalam peningkatan pembelajaran *Sakubun*, maka penulis menyarankan untuk senantiasa menerapkan model pembelajaran ini untuk lebih meningkatkan lagi kemampuan, motivasi serta semangat belajar

umumnya pelajaran Bahasa Jepang dan khususnya pelajaran *Sakubun*.

c. Media yang digunakan dalam model pembelajaran *Eksperiential Learning* mempunyai banyak macam. Seperti video berdurasi pendek, film, film dokumenter, gambar, kegiatan yang pernah dilakukan dsb. Diharapkan untuk selanjutnya dapat menggunakan media lain untuk mengasah kemampuan *Sakubun*.

### 3. Untuk penelitian selanjutnya

Diharapkan dapat melakukan penelitian terkait model pembelajaran *Eksperiential Learning* dalam mata kuliah bahasa Jepang lainnya terutama mata kuliah yang dianggap sulit dan membosankan.