

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab ini, peneliti menjelaskan kesimpulan, implikasi, dan saran yang telah didapatkan pada penelitian yang telah dilakukan.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Hasil nilai mean *pre-test* yang didapat adalah 42,7 yang dimana hasil tersebut termasuk ke dalam kategori gagal. Setelah melakukan *pre-test* pemelajar diberikan *treatment* menggunakan media pembelajaran *flashcard* untuk pembelajaran kosakata bahasa Korea. *Treatment* dilakukan selama empat kali pertemuan. Langkah selanjutnya, setelah diberikan *treatment*, pemelajar melakukan *post-test* dengan hasil *mean* yang di dapat sebesar 76,9 yang dimana hasil tersebut termasuk ke dalam kategori baik. Kemudian, peneliti pun menganalisis gain dari *pre-test* dan *post-test* dengan hasil yang menunjukkan angka 34,26. Hasil dari nilai gain yang didapat menunjukkan adanya peningkatan dari hasil *pre-test* dan *post-test*.
- 2) Selain menghitung hasil belajar pemelajar, peneliti pun melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis pertama dilakukan dengan uji normalitas. Hasil uji normalitas *pre-test* menunjukkan hasil $0,078 > 0,05$ yang artinya data terdistribusi dengan normal. Namun, untuk hasil *post-test* menunjukkan nilai $0,008 < 0,05$ yang artinya data tidak terdistribusi dengan normal. Sehingga, dilakukanlah uji Wilcoxon untuk mengetahui hasil hipotesis. Hasil dari uji Wilcoxon menunjukkan hasil $<0,001 < 0,05$ yang diartikan sebagai H_a diterima dan H_0 ditolak. Melalui hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Korea pada tingkat dasar.

- 3) Berdasarkan hasil wawancara terdapat kelebihan dan kekurangan pada media pembelajaran *flashcard*. Kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran *flashcard* adalah disajikan dengan gambar yang menarik, berwarna-warni, dan berkualitas jelas. Selain itu, media pembelajaran *flashcard* pun membuat pembelajaran lebih menyenangkan, menarik, dan membuat pembelajaran lebih interaktif. Adapun kelemahan dari media pembelajaran *flashcard* seperti kurangnya contoh kalimat yang diberikan, gambar yang terlalu kecil, terbatasnya jumlah *flashcard* yang diberikan pada pemelajar, terlalu banyak materi yang diberikan dalam satu pertemuan, dan waktu menghafal kosakata yang terbatas.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan melalui penelitian ini, peneliti menguraikan implikasi ke dalam dua kategori, yaitu secara teoritis dan secara praktis.

- 1) Implikasi teoritis
 - a. Penelitian ini mendukung pengembangan teori pembelajaran bahasa Korea menggunakan kartu bergambar atau kartu kata, khususnya dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard*. Media pembelajaran *flashcard* menyediakan media yang menarik seperti gambar, teks, dan warna yang menarik sehingga dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik, dan terasa lebih mudah.
 - b. Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya untuk membahas lebih lanjut dan lebih dalam mengenai media pembelajaran *flashcard* untuk pembelajaran kosakata bahasa Korea.
 - c. Penelitian ini bisa membantu penelitian selanjutnya mengenai faktor-faktor apa saja yang dapat meningkatkan motivasi belajar pemelajar dan mengetahui keefektifan pembelajaran menggunakan media kartu gambar atau kartu kata.
- 2) Implikasi Praktis

- a. Dengan adanya penelitian ini, dapat menjadi rekomendasi bagi pengajar untuk menggunakan *flashcard* sebagai media pembelajaran untuk mempelajari kosakata bahasa Korea.
- b. Penelitian ini pun dapat membantu para pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran yang kreatif dan bervariasi untuk pengajaran penguasaan kosakata bahasa Korea.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa keterbatasan dalam penelitian sebagai berikut:

- 1) Jumlah sampel pada penelitian ini kurang dari 30 orang. Peneliti menyarankan untuk menambah sampel pada penelitian selanjutnya, sehingga dapat mendapatkan hasil yang lebih akurat.
- 2) Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre-test post-test*. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah dapat menggunakan metode penelitian *quasi experiment* dengan adanya kelas kontrol agar dapat mengetahui apakah media yang digunakan akan lebih berdampak atau tidak.
- 3) Pada penelitian ini, terdapat kendala dalam waktu penelitian. Waktu penelitian yang pada awalnya dijadwalkan untuk dilaksanakan selama empat pertemuan selama 4 minggu secara *offline* akhirnya harus dilakukan secara *hybrid*. Peneliti merekomendasikan untuk merancang jadwal penelitian dan berdiskusi dengan pihak dari tempat penelitian agar mendapatkan jadwal penelitian yang pasti.
- 4) Pada penelitian ini, durasi pemberian *treatment* terbatas. Hal ini dikarenakan penelitian mengikuti jam pelajaran sekolah, sehingga durasi untuk pemelajar menghafal pun terbatas. Peneliti merekomendasikan untuk membatasi materi yang akan diberikan pada pemelajar di setiap pertemuan dan memperpanjang waktu penelitian.
- 5) Jumlah media pembelajaran *flashcard* yang diberikan pada pemelajar terlalu sedikit untuk kelompok belajar yang berisi 4 sampai dengan 5 orang pemelajar, sehingga durasi pemelajar untuk melihat *flashcard* tersebut terbatas karena harus bergantian dengan teman sekelompoknya. Peneliti

- merekomendasikan peneliti selanjutnya untuk memperbanyak jumlah *flashcard* jika sampel di dalam kelompok belajar lebih dari 3 orang.
- 6) Pada penelitian ini, gambar yang disuguhkan dalam *flashcard* terlalu kecil, sehingga pemelajar kesulitan untuk menebak atau melihat gambar yang ada di dalam *flashcard*. Peneliti merekomendasikan untuk memperbesar isi konten dibandingkan bingkai *flashcard*.
 - 7) Pada penelitian ini, contoh kalimat pada media pembelajaran *flashcard* kurang bervariasi, sehingga membuat pemelajar masih merasa bingung dengan cara penulisan kalimat yang benar dalam bahasa Korea. Peneliti merekomendasikan peneliti selanjutnya untuk menambahkan setidaknya tiga atau empat kalimat menggunakan kosakata yang berkaitan untuk memberikan gambaran cara penulisan kepada pemelajar.
 - 8) Pada penelitian ini, pengajar kurang banyak mengkolaborasikan media pembelajaran *flashcard* dengan *game*. Peneliti merekomendasikan untuk penelitian selanjutnya dan pengajar dapat mengkolaborasikan media pembelajaran *flashcard* dengan *game* yang lebih banyak dan bervariasi.
 - 9) Pada sesi pematangan ke-3 dan ke-4, serta pelaksanaan *post-test* yang dilaksanakan secara daring, peneliti kurang memberikan pengawasan. Peneliti merekomendasikan peneliti selanjutnya untuk memperketat kontrol pada kelas yang sedang diteliti.
 - 10) Penelitian ini berfokus pada media pembelajaran *flashcard* konvensional yang dibuat oleh pengajar. Peneliti merekomendasikan untuk penelitian selanjutnya dan pengajar atau individu yang ingin menggunakan *flashcard* sebagai media pembelajaran dapat mengkolaborasikan media ini dengan ICT (*Information and Communication Technology*) atau AI, serta dapat dikolaborasikan bersama dengan pemelajar untuk membuat *flashcard* sendiri atau menggunakan media pembelajaran yang lebih modern.
 - 11) Penelitian mengenai media pembelajaran *flashcard* untuk bahasa Korea masih terbatas. Maka, peneliti merekomendasikan untuk mengembangkan penelitian atau meneliti aspek kebahasaan lainnya dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard*.