

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah dilakukan penelitian, maka pada bab ini peneliti akan memberikan kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan masalah penelitian. Kesimpulan diperoleh dari hasil analisis dan penafsiran data yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, sedangkan saran diberikan sebagai bahan pertimbangan bagi pihak-pihak yang terkait demi membantu terlaksananya kegiatan pembelajaran ataupun penelitian selanjutnya agar lebih baik lagi.

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan penafsiran data yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Penguasaan perubahan kata kerja bahasa Jepang kelas XI IPA SMAN I Lembang (kelas eksperimen) yang diperoleh sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* adalah tergolong ke dalam kriteria “belum tuntas” dengan rincian sebagai berikut: aspek A = 50,63, aspek B = 24,38, aspek C = 48,75 dan aspek D = 43,13, maka nilai total rata-rata = 41,72. Nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk pelajaran Bahasa Jepang kelas XI SMAN I Lembang adalah 65,00. Karena 41,72 lebih kecil dari 65,00, maka nilai tersebut merupakan nilai yang tergolong ke dalam kriteria “belum tuntas” karena belum dapat mencapai nilai KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah. Sedangkan, setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan menggunakan *game Bubble Doushi*, nilai rata-rata yang diperoleh tergolong ke dalam kriteria “tuntas” dengan rincian sebagai berikut: aspek A = 81,88, aspek B = 75,63, aspek C = 76,25, dan aspek D = 70,63, maka nilai total rata-rata = 76,09. Karena 76,09

lebih besar dari 65,00, maka nilai tersebut tergolong ke dalam kriteria “tuntas” karena telah dapat melewati batas nilai KKM yang telah ditentukan.

- 2) Penguasaan perubahan kata kerja bahasa Jepang kelas XI IPS SMAN I Lembang (kelas kontrol) yang diperoleh sebelum dilakukan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* adalah tergolong ke dalam kriteria “belum tuntas” dengan rincian sebagai berikut: aspek A = 80,00, aspek B = 38,71, aspek C = 28,39, dan aspek D = 34,84, maka nilai total rata-rata = 45,32. Karena 45,32 lebih kecil dari 65,00, maka nilai tersebut adalah nilai yang tergolong ke dalam kriteria “belum tuntas” karena belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan. Sedangkan, setelah dilakukan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* atau dengan kata lain dengan metode konvensional, perolehan nilai tergolong ke dalam kriteria “tuntas” dengan rincian rata-rata sebagai berikut: aspek A = 92,90, aspek B = 63,87, aspek C = 59,35, dan aspek D = 49,03, maka nilai total rata-rata = 66,29. Nilai 66,29 lebih besar dari 65,00, maka nilai tersebut tergolong ke dalam kriteria “tuntas” karena sudah melewati batas nilai KKM yang telah ditentukan.
- 3) Penguasaan perubahan kata kerja bahasa Jepang siswa kelas XI IPA SMAN I Lembang mengalami peningkatan setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi*. Hasil perolehan nilai rata-rata baik dilihat per aspek maupun secara keseluruhan adalah sebagai berikut: aspek A dengan nilai rata-rata awal 50,63 mengalami peningkatan sebesar 31,25 sehingga nilai rata-rata menjadi 81,88, aspek B dengan nilai rata-rata awal 24,38 mengalami peningkatan sebesar 51,25 sehingga nilai rata-rata menjadi 75,63, aspek C dengan nilai rata-rata awal 48,75 mengalami peningkatan sebesar 27,50 sehingga nilai rata-rata menjadi 76,25 dan aspek D dengan nilai rata-rata awal 43,13 mengalami peningkatan sebesar 27,50 sehingga nilai rata-rata menjadi 70,63. Bila dilihat

secara keseluruhan, nilai total rata-rata awal adalah 41,72 mengalami peningkatan sebesar 34,22 sehingga nilai total nilai rata-rata menjadi 76,09.

Sama halnya dengan kelas XI IPA (kelas eksperimen), XI IPS SMAN I Lembang (kelas kontrol) pun mengalami peningkatan walaupun tak sebesar yang diperoleh kelas eksperimen. Setelah dilakukan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran dengan *game Bubble Doushi*, perolehan nilai rata-rata mengalami peningkatan, yaitu aspek A dengan nilai rata-rata awal 80,00 mengalami peningkatan sebesar 12,90 menjadi 92,90, aspek B dengan nilai rata-rata awal 38,71 mengalami peningkatan sebesar 25,16 menjadi 63,87, aspek C dengan nilai rata-rata awal 28,39 mengalami peningkatan 30,97 menjadi 59,35, dan aspek D dengan nilai rata-rata awal 34,84 mengalami peningkatan sebesar 14,19 menjadi 49,03. Jika dilihat secara keseluruhan, perolehan nilai total rata-rata awal adalah 45,32, dan nilai total rata-rata setelah pembelajaran adalah 66,29, artinya peningkatan yang terjadi pada kelas kontrol hanya sebesar 20,97.

Dengan kata lain, peningkatan penguasaan perubahan kata kerja bahasa Jepang pada kelas eksperimen (yaitu 34,22) lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol (yaitu 20,97). Maka, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* efektif terhadap penguasaan perubahan kata kerja bahasa Jepang, khususnya terhadap aspek B, yaitu perubahan kata kerja bentuk kamus/bentuk biasa (～る) menjadi kata kerja bentuk negatif biasa (～ない).

- 4) Terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan perubahan kata kerja bahasa Jepang kelas XI IPA dengan kelas XI IPS SMAN I Lembang. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil perhitungan dan analisis. Sebelum dilakukan pembelajaran dengan dan tanpa model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* (*pre-test*), perolehan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 41,72 dan perolehan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 45,32. Dari perolehan nilai rata-rata tersebut, diketahui bahwa kedua nilai

tersebut termasuk ke dalam kriteria “belum tuntas”, dengan kata lain, tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan perhitungan komparatif nilai *pre-test* antara kedua kelas tersebut, yaitu diperoleh t_{hitung} sebesar -0,56447415, dan untuk taraf signifikansi 5%, peluang untuk t_{tabel} adalah 2,042272449. Maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut sebelum dilakukan pembelajaran perubahan kata kerja dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi*.

Setelah dilakukan pembelajaran perubahan kata kerja, yaitu pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi*, dan pada kelas kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi*, perolehan nilai total rata-rata (*post-test*) kedua kelas tersebut mengalami peningkatan. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 76,09, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 66,29. Walaupun kedua nilai tersebut termasuk ke dalam kriteria “tuntas”, namun terdapat perbedaan dengan selisih 10,20. Selisih perolehan nilai total rata-rata kedua kelas tersebut menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan. Hal tersebut dapat diperkuat dengan perhitungan komparatif nilai *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu diperoleh t_{hitung} sebesar 2,042272449, untuk taraf signifikan 5%, maka peluang untuk t_{tabel} adalah 3,798129902. Hasilnya adalah $t_{hitung} = 2,042272449 > t_{tabel} = 3,798129902$, Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan perubahan kata kerja bahasa Jepang kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan kata lain, bahwa model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* efektif terhadap penguasaan perubahan kata kerja bahasa Jepang.

- 5) Dengan menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi*, siswa merasa lebih tertarik mempelajari perubahan kata kerja bahasa

Jepang. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil analisis angket yang telah dilakukan, bahwa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi*, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tercipta suasana pembelajaran yang lebih segar, tidak monoton dan tidak membosankan, guru menjadi lebih cepat dalam menyampaikan materi sehingga waktu di sekolah yang terbatas menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, dengan menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi*, siswa menjadi lebih termotivasi karena dengan menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* dapat membangkitkan emosi untuk menguasai perubahan kata kerja lebih baik lagi agar mendapatkan skor yang tinggi dalam permainan, materi pembelajaran dapat dengan lebih mudah difahami, lebih cepat mengerti dan dikuasai, serta melekat dalam ingatan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa kendala yang dialami oleh peneliti pada saat penelitian berlangsung, dan mengenai masalah tersebut, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut.

Karena model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran berbasis IT, sebaiknya hal pertama yang perlu diperhatikan adalah masalah teknis. Pastikan jumlah komputer yang tersedia sesuai dengan jumlah siswa, pastikan pula semua unit komputer berfungsi dan dapat digunakan oleh siswa, serta program telah terinstal dengan sempurna, sehingga pada saat pembelajaran berlangsung, tidak ada siswa yang merasa kecewa karena tidak mendapatkan haknya untuk menggunakan komputer dalam proses pembelajaran. Bila menggunakan program berbasis web, pastikan pula jaringan terpasang dengan baik, dan dengan kecepatan maksimal, sehingga tidak ada gangguan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dewi Widiawati, 2014

Efektifitas model pembelajaran berbasis it Dengan game bubble doushi Dalam upaya peningkatan penguasaan Perubahan kata kerja bahasa jepang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Setiap metode atau model pembelajaran yang dipilih dan digunakan oleh guru tentunya memiliki tujuan untuk mencapai pembelajaran yang menarik, dapat memotivasi siswa sehingga hasil yang diperoleh dapat maksimal. Dalam penelitian ini, peneliti mengujicobakan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* terhadap penguasaan perubahan kata kerja bahasa Jepang, dengan tujuan agar siswa dapat mempelajari perubahan kata kerja bahasa Jepang dengan cara yang menyenangkan dan mudah difahami. Namun, dengan cara yang kreatif dan inovatif, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan bahkan menciptakan model pembelajaran berbasis IT lain dengan lebih baik lagi yang dapat diterapkan pada materi pembelajaran yang lainnya selain perubahan kata kerja.