

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian eksperimen terhadap penggunaan multimedia game *a i u e o* dalam pembelajaran hurufkana (hiragana dan katakana) yang dilaksanakan di SMAN 1 Lembang dengan sampel kelas X pada tanggal 28 April 2010 sampai dengan tanggal 15 Mei 2010, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan multimedia game *a i u e o* pada pembelajaran huruf Jepang (hiragana dan katakana) sangat signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X SMA N 1 Lembang.
2. Setelah mengikuti pembelajaran huruf Jepang (hiragana dan katakana) dengan menggunakan multimedia game *a i u e o*, hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal itu dapat dilihat dari perolehan hasil  $t_{hitung}$  sebesar 5,41 dengan  $db$  60 pada tahap signifikansi 5% diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar 2.00 (lihat tabel nilai distribusi  $t$ ). Karena nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Hasil analisis uji  $t$  tes ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai prestasi belajar yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 7,92 dengan rata-rata nilai prestasi belajar yang diperoleh kelompok kontrol sebesar 6,08.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa menggunakan multimedia game *a i u e o* efektif diterapkan dalam pembelajaran huruf Jepang (hiragana dan katakana) pada siswa X SMA N 1 Lembang.

3. Berdasarkan persentase angket yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memberikan respon positif terhadap penggunaan multimedia berupa game dalam pembelajaran huruf Jepang khususnya hiragana dan katakana. Hampir seluruh responden menyukai kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan multimedia berupa game. Penggunaan multimedia berupa game dalam pembelajaran huruf Jepang khususnya hiragana dan katakana dirasakan dapat menarik minat belajar siswa. Selain itu penggunaan multimedia berupa game dapat mempermudah pemahaman dan membantu mengingat huruf Jepang khususnya hiragana dan katakana yang diberikan. Sedangkan penyajian gambar dan kosa kata yang ditampilkan dalam game mudah untuk dipahami. Dalam penggunaan dan persiapannya dirasakan sangat mudah. Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan multimedia berupa game dirasakan lebih menarik. Sehingga penggunaannya dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang lainnya dan digunakan terus menerus.

## B. Rekomendasi

Setelah melaksanakan penelitian eksperimen penggunaan multimedia game *a i u e o* dalam pembelajaran pembelajaran huruf kana (hiragana dan katakana ) dan membahas hasil penelitian, penulis merekomendasikan beberapa masukan yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pembelajaran pembelajaran huruf kana (hiragana dan katakana ) Rekomendasi yang penulis ajukan adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan multimedia game *a i u e o* dapat dijadikan sebagai salah satu masukan alternatif media pembelajaran bahasa Jepang. Penggunaan multimedia interaktif berupa game diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membuat kegiatan belajar mengajar lebih menarik.
2. Penggunaan multimedia interaktif berupa game *a i u e o* sebagai media pembelajaran memerlukan persiapan yang matang sebelum digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Persiapan tersebut mencakup kemampuan pendidik menggunakan multimedia interaktif berupa game *a i u e o* dan persiapan peralatan yang menunjang penggunaannya. Sehingga dalam pelaksanaannya penggunaan multimedia interaktif dapat memberikan manfaat yang besar.
3. Penggunaan multimedia interaktif berupa game *a i u e o* sebagai media pembelajaran memerlukan sarana dan prasarana yang menunjang. Ruang belajar sebagai sarana pengajarannya diharapkan memiliki kapasitas yang sesuai. Adapun prasarana yang menunjang pelaksanaannya adalah beberapa

perangkat komputer yang memadai. Sehingga dengan sarana dan prasarana yang menunjang, kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat berjalan dengan efektif.