

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Media interaktif flash manga ini memuat materi pembelajaran sesuai dengan materi yang akan disampaikan di sekolah. Materi-materi kosakata tersebut dikemas dalam contoh-contoh dialog yang menceritakan sebuah situasi di lingkungan sekolah yang umum ditemui. Dialog-dialog tersebut disampaikan bersama gambar-gambar yang menunjang situasi pada cerita tersebut. Pada setiap dialog terdapat tombol khusus yang dapat dipilih untuk memperdengarkan suara yang menyebutkan kosakata baru pada materi tersebut. Jika sudah selesai pada satu bagian cerita, dapat dilanjutkan ke cerita berikutnya yang menyertakan materi selanjutnya.

Berdasarkan hasil analisis dari tes dan angket, dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan penelitian maka diperoleh data hasil belajar yang merupakan bukti nyata (empirik) bahwa terdapat perbedaan hasil belajar sesudah menggunakan media interaktif flash manga.

Pada taraf signifikansi 1%, $t\text{-tabel} = 1,327728 = 1,33$. Pada taraf signifikansi 5%, $t\text{-tabel} = 1,729133 = 1,73$. Dengan demikian, t hitung adalah

Yurri Heralegina2013

Efektivitas Media Interaktif Flash Manga Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Untuk Siswa Sma (Penelitian Eksperimen Semu Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium UPI Bandung)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

$34,305 > t$ tabel 1.73 untuk 5% dan t hitung $34,305 > t$ tabel 1,33 untuk 1%. t -hitung $> t$ -tabel yang berarti H_0 diterima. Hal ini membuktikan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap perbendaharaan kosakata setelah menggunakan media interaktif flash manga.

Berdasarkan data angket dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah responden merasa antusias dalam mengikuti pembelajaran kosakata melalui komik dengan menggunakan media interaktif flash dan beranggapan bahwa gambar komik dan suara yang digunakan dalam pembelajaran ini sesuai dengan materi yang dipelajari, selain itu juga mudah dimengerti dan mudah digunakan sehingga dapat lebih memahami materi. Kemudian, sebagian besar responden beranggapan bahwa bahasa yang digunakan dalam program pembelajaran ini dapat dimengerti dan penyajiannya lebih menarik. Dan setengah dari responden menyatakan penggunaan media interaktif memiliki pengaruh pada pemahaman terhadap pembelajaran kosakata.

B. SARAN

Menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan dalam penelitian ini, maka penulis merasa perlu untuk mengemukakan beberapa

saran yang diharapkan dapat digunakan sebagai acuan pada penelitian selajutnya.

- a. Media seperti ini dapat diterapkan juga pada materi lain yang lebih jauh, misalnya honyaku.
- b. Tampilan media harus dikemas semenarik mungkin, sesuai perkembangan pada masa tersebut. Karena tidak menutup kemungkinan media juga dapat membuat kejenuhan dalam pembelajaran akibat variasi tampilan yang sudah terbilang ketinggalan.
- c. Penampilan pengajar yang komunikatif pun sangat penting dalam penggunaan media ini. Tidak hanya medianya yang menarik, tetapi penyampaian yang baik di dalam kelas pun dapat menunjang ke arah perkembangan.
- d. Akan terasa lebih menarik bagi siswa jika terdapat lebih banyak pilihan tampilan di dalam media tersebut.