

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dikemukakan pada pembahasan bab sebelumnya dan diperoleh berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh penulis, maka didapat simpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran 敬語 (*Keigo*) dengan Menggunakan Media Komik

Pembelajaran 敬語 (*keigo*) dengan menggunakan media komik terdiri dari beberapa tahapan, yaitu Tahap Perencanaan dimana guru mempersiapkan materi 敬語 (*keigo*), media komik dan strategi pembelajaran yang akan digunakan di kelas. Guru juga menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai pedoman saat kegiatan belajar-mengajar. Setelah itu, pada Tahap Pelaksanaan, proses pelaksanaan pembelajaran berjalan sesuai dengan RPP yang telah disusun oleh guru yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Evaluasi diadakan di setiap akhir pembelajaran dengan metode tanya jawab. Proses pembelajaran berlangsung selama 90 menit (2 x 45 menit) di setiap pertemuan.

2. Kemampuan Mahasiswa dalam Penguasaan Materi 敬語 (*Keigo*) Sebelum dan Setelah Diberikan Pengajaran dengan Menggunakan Media Komik

Berdasarkan hasil *pre-test* yang dilakukan sebelum *treatment*, diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) mahasiswa adalah 51,2 yang berarti “kurang sekali”. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal mahasiswa terhadap materi 敬語 (*keigo*) tergolong rendah. Setelah diberikan *treatment* berupa pengajaran dengan media komik, didapat hasil *post-test* dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 85,4 yang berarti “baik”. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam penguasaan materi 敬語 (*keigo*) setelah mendapatkan perlakuan pengajaran dengan media komik mengalami peningkatan yang signifikan. Selain itu, pada uji hipotesis ditemukan nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} . Sehingga dapat disimpulkan bahwa

terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media komik terhadap kemampuan pembelajar dalam penguasaan materi 敬語 (*keigo*).

3. Pengaruh Media Komik terhadap Pembelajaran 敬語 (*Keigo*)

Berdasarkan hasil analisis data observasi, diketahui bahwa penggunaan media komik pada pembelajaran 敬語 (*keigo*) memberikan dampak positif kepada guru dan mahasiswa. Guru dapat mengurangi verbalisme atau penuturan berupa kata-kata saja selama proses pembelajaran, sehingga dapat menghemat energi dan tidak kehilangan fokus saat mengajar. Hal ini juga berdampak pada minat, perhatian dan keterlibatan mahasiswa selama proses pembelajaran. Penggunaan media komik dapat menjembatani kesenjangan yang dirasakan mahasiswa saat berada di luar dan di dalam kelas, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang tidak kaku dan menyenangkan. Selain itu, dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

4. Respon Mahasiswa terhadap Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran 敬語 (*Keigo*)

Berdasarkan hasil analisis data angket penelitian, diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran 敬語 (*keigo*) dengan menggunakan media komik. Sebagian besar mahasiswa berpendapat bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran tidak hanya menarik dan berbeda dari pembelajaran biasanya, namun juga dapat membantu mereka dalam memahami 敬語 (*keigo*) dan membedakan jenis-jenis serta pola pembentukannya. Selain itu, hampir seluruh mahasiswa merasa terhibur selama pembelajaran berlangsung dan merasa termotivasi untuk mempelajari 敬語 (*keigo*).

B. Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat dikemukakan beberapa implikasi yang berhubungan dengan pengaruh media komik terhadap pembelajaran 敬語 (*keigo*). Implikasi tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan kemampuan mahasiswa

dalam penguasaan materi 敬語 (*keigo*), mengandung implikasi bahwa media komik dapat membantu pembelajar untuk meningkatkan kemampuan dalam penguasaan materi 敬語 (*keigo*).

2. Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa dengan penggunaan media komik dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien, maka hal ini berimplikasi pada media komik yang dapat dijadikan sebagai salah satu media alternatif bagi pendidik.
3. Dilihat dari respon positif sebagian besar mahasiswa terhadap pembelajaran dengan media komik, maka implikasinya adalah media ini mampu membuat mahasiswa merasa terhibur dan termotivasi. Dengan kata lain, media komik berpotensi menjadi media pendidikan yang mengantarkan pesan pembelajaran.

C. Rekomendasi

Rekomendasi yang penulis kemukakan di bawah ini mengacu pada simpulan yang telah diuraikan sebelumnya. Rekomendasi tersebut penulis ajukan kepada:

1. Guru Bahasa Jepang
 - a. Dengan karakteristik 敬語 (*keigo*) yang unik dan ketiadaan ragam yang serupa dalam bahasa Indonesia menyebabkan mahasiswa kesulitan dalam mempelajari dan menerapkannya dalam percakapan bahasa Jepang. Selain itu, jenis dan pola pembentukannya yang beragam membuat 敬語 (*keigo*) menjadi materi yang ditakuti oleh mahasiswa. Oleh karena itu, perlu diciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga segala kesulitan yang dirasakan oleh mahasiswa dapat teratasi.
 - b. Penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan kemampuan belajar siswa. Media komik diharapkan dapat menjadi salah satu media alternatif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya 敬語 (*keigo*).
2. Pembelajar Bahasa Jepang

Ragam bahasa 敬語 (*keigo*) sangat diperlukan ketika berkomunikasi dengan

orang Jepang, terutama dalam situasi formal. Oleh sebab itu, penulis berharap mahasiswa terus berlatih dan meningkatkan kemampuannya dalam menggunakan 敬語 (*keigo*).

3. Peneliti Selanjutnya

- a. Penelitian ini dapat dijadikan barometer dalam penelitian selanjutnya dengan menggunakan variabel lain seperti penggunaan media film, kartun atau lagu, serta pada materi bahasa Jepang lainnya sehingga dapat memberikan masukan dan temuan-temuan baru dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang.
- b. Penelitian selanjutnya disarankan menghadirkan kelas kontrol dan jumlah sampel yang lebih banyak serta alokasi waktu penelitian yang lebih lama, sehingga hasil penelitian tersebut dapat lebih akurat dan representatif dalam mengukur kemampuan belajar mahasiswa.