

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Simpulan diperoleh dari hasil analisis dan penafsiran data yang telah ada. Dalam bab ini pula akan dipaparkan saran sebagai bahan pertimbangan agar dapat membantu terlaksananya kegiatan pembelajaran yang lebih baik.

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan terhadap mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia angkatan 2012, penulis menarik simpulan sebagai berikut:

- a. Berdasarkan data hasil *pretest* yang dilakukan sebelum diberikan *treatment* diperoleh nilai rata-rata sebesar 32,7775 dari skala 100. Angka ini menunjukkan bahwa tingkat penguasaan kanji mahasiswa bisa dikatakan rendah. Namun tingkat penguasaan kanji meningkat hingga diperoleh rata-rata nilai *posttest* sebesar 68,125 setelah diberikan *treatment* menggunakan permainan kartu *karuta*. Selisih nilai *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 35,3475.
- b. Dari hasil perhitungan didapat nilai t_{hitung} sebesar 10,43127702. Adapun nilai t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% untuk 12 responden dan derajat kebebasan 11 adalah 2,20099 dan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikan (nyata) 3% untuk 11 responden dan derajat kebebasan 11 adalah 3,10581. Dengan melakukan komparasi antara t_{hitung} dan t_{tabel} maka hasil yang didapat adalah t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $10,43127702 > 2,20099$ pada taraf signifikansi 5% dan $10,43127702 > 3,10581$ pada taraf signifikansi 1%. Dengan demikian hipotesis yang diajukan penulis diterima yang artinya terdapat perubahan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah diberikan *treatment*. Melihat hasil di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu *karuta* efektif dalam pembelajaran kanji.
- c. Berdasarkan analisis dan penafsiran data angket dapat diketahui bahwa secara garis besar responden menganggap permainan *karuta*

menyenangkan dan memberikan motivasi dalam mempelajari kanji. Alasan yang dikemukakan responden pada umumnya menyatakan bahwa adanya lawan mendorong responden mempelajari kanji agar tidak kalah dalam permainan *karuta*. Secara tidak langsung hal ini juga dapat diartikan bahwa permainan *karuta* dapat meningkatkan kemampuan mengingat kanji. Meskipun begitu pembelajaran kanji dengan menggunakan media kartu *karuta* masih butuh banyak pengembangan lebih lanjut.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan, saran yang dapat penulis sampaikan antara lain sebagai berikut:

a. Bagi Pembelajar

Media kartu *karuta* dapat terus menjadi media alternatif bagi pembelajar untuk mempelajari kanji. Dengan adanya suasana bermain dan kompetisi diharapkan dapat terus memotivasi pembelajar untuk terus mempelajari huruf kanji pada khususnya dan bahasa Jepang pada umumnya. Selain itu pembelajar diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran kanji di kelas dan dapat belajar dari berbagai sumber dan media secara mandiri

b. Bagi Pengajar

Diharapkan media kartu *karuta* dapat dijadikan media alternatif untuk mempelajari kanji maupun pelajaran lain.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Media kartu *karuta* tidak hanya dapat diuji cobakan dalam penelitian mengenai pembelajaran huruf kanji saja. Tetapi juga dapat diuji cobakan dalam pembelajaran bahasa Jepang lainnya. Seperti pembelajaran kosa kata dan dokkai. Selain itu media kartu *karuta* disarankan untuk diterapkan pada kelas menengah atau mahir karena membutuhkan daya ingat dan konsentrasi yang tinggi.