

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Kemampuan penguasaan huruf hiragana pada kelas kontrol setelah menggunakan model pembelajaran konvensional dikategorikan sangat baik. Hal tersebut terlihat dari hasil *posttest* yang memiliki nilai rata-rata 92.38.
2. Kemampuan penguasaan huruf hiragana pada kelas eksperimen setelah menggunakan model *blended learning* dikategorikan sangat baik. Hal tersebut terlihat dari hasil *posttest* yang memiliki nilai rata-rata 95.80.
3. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan penguasaan huruf hiragana kelas eksperimen yang menggunakan model *blended learning* dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Hal tersebut terlihat dari hasil uji hipotesis nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji *t-test* diperoleh nilai *t-hitung* lebih kecil daripada nilai *t-tabel*, maka H_0 diterima dan H_k ditolak. Meskipun demikian, hasil temuan dalam nilai ujian akhir yang diselenggarakan tiga bulan setelah *posttest* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan penguasaan huruf hiragana kelas eksperimen yang menggunakan model *blended learning* dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Nilai rata-rata kelas eksperimen jauh lebih tinggi daripada kelas kontrol, yaitu 90.76 dan 46.88. Selain itu, pada uji hipotesis dengan menggunakan *Mann-Whitney test* diperoleh nilai probabilitas yang lebih kecil dari 0.05, maka H_0 ditolak dan H_k diterima. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa model *blended learning* lebih efektif dibandingkan dengan model konvensional jika digunakan dalam jangka waktu yang lebih lama. Hal tersebut disebabkan karena adanya respon positif

terhadap pembelajaran hiragana dengan menggunakan model *blended learning* sehingga menimbulkan kemandirian dalam belajar.

4. Respon mahasiswa terhadap penerapan *blended learning* dalam pembelajaran huruf hiragana sangat positif. Hal ini terlihat pada proporsi jawaban yang diberikan responden. Sebanyak 89% dari keseluruhan responden memberikan jawaban positif, sedangkan jawaban negatif hanya diperoleh sebesar 11% dari total responden. Selain itu, rata-rata skor jawaban adalah 66 yang termasuk ke dalam kategori ‘sangat baik’. Kesan yang didapat dari pembelajaran hiragana dengan model *blended learning* ialah menarik dan menyenangkan karena dapat memacu mahasiswa untuk mengerjakan latihan huruf hiragana. Selain itu, berdasarkan hasil observasi model *blended learning* lebih efektif untuk meningkatkan keaktifan mahasiswa dibandingkan dengan model konvensional. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata keaktifan mahasiswa pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu 40 dan 29.

Selain kesimpulan di atas, terdapat teori yang telah sesuai dengan penelitian ini, yaitu *Blooms Digital Taxonomy*, di antaranya adalah: 1) *remember* (mengingat huruf hiragana), 2) *understanding* (mengelompokkan huruf hiragana sesuai dengan lambang bunyinya masing-masing), 3) *applying* (menerapkan huruf hiragana ke dalam satuan kata dengan benar), 4) *analyzing* (membedakan dan membandingkan huruf-huruf hiragana yang memiliki kemiripan bentuk), 5) *evaluating* (mengecek ulang huruf hiragana yang telah dikerjakan), 6) *creating* (mengarang suatu kata atau kalimat dengan huruf hiragana). Ke-enam ranah kognitif tersebut dapat diintegrasikan dengan bantuan online sehingga memudahkan pembelajar dalam proses pembelajaran, seperti : *google*, *flickr*, *kindblog*, dan lain-lain yang dapat di akses melalui *moodle*.

5.2 Saran

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa hal yang belum dapat penulis lakukan sehingga dapat menjadi bahan penelitian selanjutnya. Di antaranya yaitu:

1. Kunci keberhasilan dari *blended learning* adalah desain pembelajarannya. Baik dalam tatap muka maupun *online*. Dalam penelitian ini, pada pembelajaran

Nita Rustanti, 2016

PENERAPAN *BLENDED LEARNING* DALAM PENGUASAAN HURUF HIRAGANA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tatap muka maupun *online* menggunakan metode *drill* dan ceramah. Untuk penelitian selanjutnya, dapat menggunakan metode lain sesuai dengan masalahnya masing-masing. Selain itu, perangkat *moodle* dapat diganti dengan *blog*, *e-mail*, forum, *facebook*, ataupun fasilitas online lainnya.

2. Terdapat banyak software *online* maupun *offline* untuk membuat tes atau latihan dengan berbagai fiturnya. Seperti: *Wondershare quizcreator*, *Fling the teacher*, dan lain-lain. Untuk penelitian selanjutnya, jika dilakukan kolaborasi antara *blended learning* dengan testing bahasa maka akan menjadi penelitian yang menarik.
3. Model *blended learning* dalam pembelajaran hiragana tidak lebih efektif dari model konvensional jika tes dilakukan dalam jangka waktu yang pendek. Oleh sebab itu, perlu adanya penelitian lain mengenai *blended learning* dengan bahan kajian berbeda, seperti: pembelajaran kosakata, partikel, *kaiwa*, dan lain-lain. Misalnya, untuk bahan kajian *kaiwa*, pada pembelajaran konvensional (*face to face*) dapat dilakukan dengan metode *role play*, sedangkan pada pembelajaran *online*, mahasiswa dapat mendownload video *kaiwa*, mendengarkannya, kemudian mentranskripsikan video tersebut.