

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dalam bab ini penulis memaparkan kesimpulan dan rekomendasi yang berkaitan dengan permasalahan yang penulis teliti. Kesimpulan diperoleh dari hasil analisis dan penafsiran data yang telah dikumpulkan. Sedangkan rekomendasi diajukan sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan hal-hal yang ada kaitannya dengan tema penelitian selanjutnya sehingga dapat membantu terlaksananya kegiatan pembelajaran yang lebih baik.

A. Kesimpulan

Setelah melakukan eksperimen melalui permainan kartu UNO dengan media kartu *kanji* yang telah dimodifikasi pada mahasiswa tingkat 1 departemen pendidikan bahasa Jepang universitas pendidikan Indonesia tahun akademik 2014-2015 pada bulan Juni 2015. Selama penelitian telah diadakan *pre-test*, pemberian *treatment*, *post-test* dan pemberian angket. Setiap data yang terhimpun dianalisis sesuai prosedur yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, didapatkan jawaban atas masalah yang telah dirumuskan di bab sebelumnya sebagai berikut:

1. Dari data pretets dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui terdapat perbedaan yang signifikan setelah pemberian *treatment*. Untuk pretest dirumuskan dua hipotesis, yaitu hipotesis kerja (H_k) dan hipotesis nol (H_o). Untuk hipotesis kerja, terdapat perbedaan signifikan antara mahasiswa yang melakukan pembelajaran *kanji* melalui permainan UNO dengan media kartu *Kanji* dibandingkan dengan mahasiswa yang melakukan pembelajaran *Kanji* menggunakan metode konvensional, sementara untuk hipotesis nol, tidak ada perbedaan yang signifikan antara mahasiswa yang melakukan pembelajaran *kanji* melalui permainan UNO dengan media kartu *kanji* dengan mahasiswa yang melakukan pembelajaran *kanji* menggunakan

metode konvensional. Dari hasil uji *t-test* yang dilakukan di awal penelitian, diketahui bahwa nilai *t*-hitung dari pretest lebih kecil dari pada tabel, yang berarti hipotesis kerja ditolak, dan hipotesis nol diterima. Kemudian setelah diberikan treatment dan dilakukan posttest, dilakukan kembali perbandingan dengan cara yang sama. Untuk posttest nilai *t*-hitung lebih besar dari *t*-table, yang berarti hipotesis kerja diterima dan hipotesis nol ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan cara membaca kanji mahasiswa yang melakukan pembelajaran *kanji* melalui permainan UNO dengan media kartu *Kanji* dibandingkan dengan mahasiswa yang melakukan pembelajaran *Kanji* menggunakan metode konvensional.

2. Pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional untuk pembelajarannya, hanya sedikit yang dapat diserap oleh pembelajar dalam waktu yang singkat. Hal ini ditunjukkan dari hasil *normalized gain* sebesar 0,36, yang berada dalam rentang kurang efektif. Sementara itu, pada kelas eksperimen yang menggunakan permainan dengan media kartu bergambar, terdapat perbedaan yang cukup pesat dengan kenaikan nilai yang cukup tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan tingkat keefektifan sebesar 0,70% yang terhitung efektif. Dari analisis tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran *kanji* melalui permainan UNO efektif dalam meningkatkan hafalan *kanji Nihongo Nouryoku Shiken N4*.
3. Dari pengisian angket yang dilakukan di kelas eksperimen setelah treatment dan posttest selesai dilakukan untuk mengetahui respon mahasiswa dari permainan uno dengan media kartu *kanji* ini, diketahui bahwa mayoritas mahasiswa memberikan respon positif dengan adanya media kartu ini dan penggunaannya yang menggunakan metode permainan ini. Mayoritas dari responden angket menjawab bahwa mereka terbiasa menghafal *kanji* dengan menghafal tulisannya, bushunya maupun menuliskannya, dan tidak ada yang menggunakan alternatif gambar. Sementara itu dari hasil angket yang disebar pada

sampel eksperimen, gambar yang ada pada kartu tersebut sangat membantu mereka untuk menghafal *kanji Nihongo nouryoku shiken N4* yang sedang mereka pelajari, selain terbantu dengan teknik permainannya. Permainan mampu membuat materi yang responden sebutkan sulit menjadi menarik dan menyenangkan. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran *kanji* melalui permainan UNO efektif dalam meningkatkan hafalan *kanji Nihongo Nouryoku Shiken N4* ini tidak hanya efektif tetapi juga menarik, terutama bagi para mahasiswa tingkat 1 Departemen pendidikan Bahasa Jepang UPI tahun akademik 2014-2015.

B. Rekomendasi

Dari penelitian yang telah penulis lakukan, penulis ingin mengemukakan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini, kartu UNO yang digunakan menggunakan kartu dengan gambar yang merupakan mnemonik visual yang sebagian besar mengacu pada sejarah pembentukan *kanji* yang bersangkutan, namun sebagian lagi merupakan mnemonik visual yang dibuat dengan memperhatikan bentuk dan maknanya saja. Dalam pembelajaran formal di kelas, pembelajaran dengan permainan seperti ini tentu tidak mungkin dilakukan setiap pertemuan, namun unsur mnemonik dalam kartu ini dapat membantu mahasiswa untuk mengingat *kanji* yang mereka pelajari dengan lebih mudah. Selain kartu, tentu dapat digunakan media lain seperti media gambar dengan ukuran yang lebih besar dan jelas dari kartu, *power point*, maupun multimedia. Selain itu, tentu bukan hanya *kanji* N4 saja, namun juga *kanji* dasar N5 maupun *kanji* tingkat menengah setara N3.
2. *Kanji* yang dipelajari dengan permainan UNO yang menggunakan kartu yang telah dimodifikasi dengan *kanji* ini hanya menggunakan 108 *kanji* dari keseluruhan *kanji* yang muncul dalam *Nihongo nouryoku shiken N4*. Untuk penelitian berikutnya, seperti salah satu

jawaban dalam angket, dapat pula digunakan untuk *kanji* yang berbeda levelnya.

3. Bagi peneliti selanjutnya, permainan UNO dengan kartu *kanji* ini adalah pembelajaran *kanji* yang mengacu pada menghafal *kanji* dan cara bacanya saja. Sebagai saran, diharapkan penelitian selanjutnya dapat menggali lebih dalam tentang aspek lain dalam pembelajaran *kanji*, seperti penulisan dan juga maknanya, dengan metode yang lebih beragam pula. Selain itu, dalam penelitian ini masih menggunakan desain penelitian eksperimen semu, di mana penulis tidak mampu mengontrol eksperimen sepenuhnya dari faktor-faktor yang dapat mempengaruhi eksperimen dan juga pada hasil eksperimen. Oleh karena itu diharapkan untuk penelitian berikutnya dapat dilakukan penelitian dengan desain eksperimen murni, juga dengan jumlah sampel yang lebih banyak untuk hasil yang lebih relevan dan maksimal.