

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Media game *Winds pro Emulator Game Nazotte Oboeru* memberi pengaruh terhadap kemampuan mengingat huruf kanji siswa. Hal ini terbukti berdasarkan nilai rata-rata siswa sebelum diberikan perlakuan berjumlah 34,25 menjadi 70,39 setelah diberikan perlakuan. Nilai t-hitung $7,77 > t$ -tabel pada taraf 5% yaitu 1,1 dan pada taraf 1% yaitu 0,22 , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai hasil pre-test dan nilai hasil post-test.
2. Berdasarkan angket yang telah diisi oleh responden, peneliti mendapatkan hasil bahwa respon responden terhadap pembelajaran kanji menggunakan media game *Winds pro Emulator Game Nazotte Oboeru* sangat baik dan positif. Responden menyatakan belajar kanji dengan menggunakan media game *Winds pro Emulator Game Nazotte Oboeru* menyenangkan dan membuat kanji yang dipelajari mudah diingat, selain itu juga apabila responden tidak hafal cara menulis kanji yang bersangkutan maka dalam game ini juga ditunjukkan bagaimana cara menulis kanji tersebut disertai langkah-langkahnya sehingga dianggap praktis dan menarik minat responden.
3. Berdasarkan angket yang telah diisi oleh responden, peneliti mendapatkan hasil bahwa karena dalam game ini pengoperasiannya menggunakan mouse atau pointer dalam menjawab soal dengan cara menulis kanji atau hiragana, sebagian responden mengalami kesulitan merasa belum terbiasa mengoperasikan game ini.

Dadan Budiman, 2014

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KANJI DENGAN MENGGUNAKAN WINDS PRO EMULATOR GAME NAZOTTE OBOERU

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5.2 Saran

1. Untuk Pengajar

Karena penggunaan media game *Winds pro Emulator Game Nazotte Oboeru* mendapatkan respon yang positif dalam penelitian kali ini, diharapkan kepada pengajar khususnya pengajar bahasa jepang terutama kanji, agar mencoba media ini sebagai salah satu alternatif pilihan media pembelajaran bagi pengajar.

2. Untuk Siswa

Diharapkan siswa dapat mengaplikasikan atau menggunakan media game *Winds pro Emulator Game Nazotte Oboeru* pada pembelajaran bahasa Jepang khususnya pembelajaran kanji sehingga siswa lebih mudah mengingat dan tidak mudah lupa pada materi kanji yang telah dan akan dipelajari.

3. Untuk penelitian selanjutnya

Kepada peneliti yang akan melakukan penelitian serupa, diharapkan meneliti penggunaan media game *Winds pro Emulator Game Nazotte Oboeru* sebagai media pembelajaran alternatif dalam meningkatkan kemampuan kosakata serta maknanya.