

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis menyampaikan kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil analisa dan penafsiran seluruh data yang diperoleh selama melakukan penelitian. Selain itu, penulis juga menyampaikan saran-saran bagi siswa, pengajar, dan peneliti selanjutnya sebagai bahan pertimbangan yang berhubungan dengan masalah penelitian maupun kegiatan belajar mengajar.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 80 siswa SMA Negeri 6 Garut mengenai “Efektivitas Metode Drill dengan Multimedia untuk meningkatkan keterampilan menulis Hiragana”, dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Penulis memberikan 5x perlakuan (treatment) yang berbeda terhadap 80 siswa yang terbagi dalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Metode drill dengan multimedia yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran huruf hiragana diterapkan bagi kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol tidak menerapkan metode drill dengan multimedia.
2. Berdasarkan hasil perhitungan statistik data *pre-test*, diperoleh nilai rata-rata (mean) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berturut-turut sebesar 0,055 dan 0,016. Dari hasil perhitungan komparatif, diperoleh nilai *t* hitung sebesar 1,22 dengan derajat kebebasan sebesar 79. Dikarenakan nilai *t* tabel untuk derajat kebebasan 79 tidak ada, maka penulis menggunakan angka yang mendekati 79, yaitu derajat kebebasan 80 dengan nilai *t* tabel pada taraf 5% (0,05) sebesar 1,99 dan pada taraf 1% (0,01) sebesar 2,64. Dari hasil analisa pada data diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *t* hitung < *t* tabel. Itu berarti

H_k ditolak dan H_o diterima. Dengan kata lain, dapat dinyatakan gagal pada saat sebelum diberikan perlakuan (treatment).

Setelah penulis memberikan perlakuan (treatment) sebanyak 5x, di akhir kegiatan pembelajaran penulis mengadakan *post-test* untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan (treatment). Berdasarkan hasil *post-test*, diperoleh nilai rata-rata (mean) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing berurutan sebesar 84,075 dan 64,95. Setelah dilakukan perhitungan, maka diperoleh nilai *t* hitung sebesar 6,7 dengan derajat kebebasan sebesar 79. Dilihat dari hasil data *post-test* tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai *t* hitung > *t* tabel pada kelas eksperimen. Hal ini berarti H_k diterima dan H_o ditolak. Hal ini berarti bahwa metode drill dengan multimedia sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis hiragana.

3. Berdasarkan analisa hasil tes diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan metode drill dan multimedia dengan peserta didik yang tidak menggunakan metode drill dan multimedia untuk meningkatkan keterampilan menulis huruf hiragana.
4. Menurut data angket yang telah diberikan kepada 40 siswa kelas eksperimen, dapat disimpulkan bahwa metode drill dengan multimedia sangat membantu dan menarik untuk meningkatkan keterampilan menulis hiragana. Menurut sebagian besar siswa menyatakan bahwa metode drill dengan multimedia ini juga cocok untuk diterapkan pada mata pelajaran lainnya. Beberapa alasan mereka merasa cocok dengan metode drill dan multimedia ini karena dirasa lebih menarik dengan ditampilkannya animasi, membantu lebih mengingat cara penulisan huruf yang benar, dan memotivasi mereka untuk belajar mandiri diluar jam sekolah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang yang diperoleh dan kajian teoritis yang mendasari penelitian ini, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat mengikuti metode dan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dan partisipatif untuk meningkatkan prestasi belajar, salah satunya keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Jepang. Selain itu, siswa juga diharapkan mampu aktif dan mandiri mencari berbagai sumber dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif sehingga mampu meningkatkan ketertarikan dan minat siswa dalam mempelajari bahasa asing, khususnya bahasa Jepang.

2. Bagi Pengajar

Para pengajar diharapkan dapat terus aktif dalam menciptakan, menerapkan dan mengembangkan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, terutama dalam meningkatkan keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa asing, terutama bahasa Jepang. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan minat dan memotivasi siswa untuk belajar. Salah satunya dengan menerapkan metode *drill* dengan multimedia, tidak hanya pada pelajaran bahasa Jepang, tetapi pada mata pelajaran lainnya juga.

3. Bagi Peneliti

Penulis menyarankan agar para peneliti selanjutnya dapat terus mengembangkan penelitian mengenai metode *drill* dan multimedia dalam

meningkatkan keterampilan menulis dalam bahasa asing, terutama bahasa Jepang.



Ari Desiyanti, 2013

Efektivitas Metode Drill Dengan Multimedia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Hiragana
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu