

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun dan hasil analisis data yang telah diolah, terdapat simpulan sebagai berikut,

1. Berdasarkan hasil *pretest* diperoleh nilai rata-rata (*mean*) 55,53 untuk kelas eksperimen dan 53 untuk kelas kontrol. Dari hasil perhitungan, dengan nilai *t* hitung sebesar 0,03 dan nilai *t* tabel untuk *db* 58 adalah 2,00 jadi karena nilai *t* hitung lebih kecil dari nilai *t* tabel (pada taraf signifikansi 5%), *H<sub>k</sub>* ditolak dan *H<sub>o</sub>* diterima. Artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di awal dalam membaca Kanji sebelum digunakannya media *game online* KanjiPal.
2. Dari hasil perhitungan untuk *posttest*, nilai *t* hitung sebesar 0,23 dan nilai *t* tabel untuk *db* 58 adalah 2,00 jadi karena nilai *t* hitung lebih kecil dari nilai *t* tabel (pada taraf signifikansi 5%), *H<sub>k</sub>* ditolak dan *H<sub>o</sub>* diterima. Artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di akhir dalam membaca Kanji sesudah digunakannya media *game online* KanjiPal.
3. Setelah digunakannya media *game online* KanjiPal terdapat perbedaan signifikan yang dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata *posttest* sebesar 80,80 untuk kelas eksperimen dan 62,13 untuk kelas kontrol. Terdapat selisih kenaikan nilai rata-rata pada kelas kontrol dan eksperimen. Untuk kelas eksperimen, selisih kenaikan nilai rata-ratanya 25,27. sedangkan untuk kelas kontrol, selisih kenaikan nilai rata-ratanya 9,13. Hal ini membuktikan bahwa *game online* KanjiPal memberikan pengaruh dalam meningkatkan kemampuan membaca Kanji.
4. Berdasarkan hasil angket yang telah diisi responden, dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar responden masih belum begitu familiar dengan *game online* KanjiPal sebelumnya. Namun setelah diperkenalkan memberikan responden kesempatan untuk bermain, sebagian besar didominasi oleh respon positif yang menyatakan bahwa *game online* KanjiPal itu mudah untuk dipahami dan menyenangkan saat dimainkan. Mereka juga berpendapat bahwa *game* atau media yang ada hubungannya dengan Kanji seperti ini memang dibutuhkan untuk membantu mereka mengatasi kesulitan dalam membaca Kanji.

## 5.2 Implikasi

Setelah melakukan penelitian secara intensif dapat diketahui bahwa media *game online* KanjiPal efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca Kanji berdasarkan atas:

1. Hasil angket yang diisi oleh responden menunjukkan bahwa mereka merasakan perlunya kehadiran media alternatif yang berhubungan dengan Kanji seperti ini untuk membantu mereka dalam melatih dan meningkatkan kemampuan membaca Kanji.
2. Hasil pengamatan saat proses penelitian di dalam kelas, *game online* KanjiPal ini membuat siswa jadi lebih fokus karena adanya batas waktu dalam permainan yang mengharuskan siswa menjawab pertanyaan dalam *game*. Dengan begitu, suasana kelas lebih tenang dan kondusif, sehingga membantu siswa untuk lebih konsentrasi.
3. Dampak positif yang diberikan oleh *game online* KanjiPal itu sendiri yakni memberikan sebuah fasilitas media yang menyenangkan dan menantang untuk mempelajari Kanji, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mempelajari Kanji itu sendiri.
4. Sistem *game* yang memberikan pemain kebebasan untuk menyesuaikan *feature* dalam *game* tersebut dengan kemampuan mereka, memberikan pemain keleluasaan untuk mengasah kemampuannya sesuai dengan kecepatannya sendiri sebagai bentuk media pembelajaran alternatif.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan dari hasil penelitian dan hasil dari simpulan yang telah diperoleh sebelumnya, maka penulis menyarankan untuk penelitian selanjutnya agar mengembangkan kembali media *game online* KanjiPal untuk aspek keterampilan berbahasa lainnya, di antaranya mendengarkan, menulis, dan berbicara. Selain itu, diharapkan peneliti selanjutnya dapat menggarap *game* ini dengan metode yang lebih variatif dan menyenangkan, agar siswa/responden tidak merasa jenuh. Tidak hanya itu, karena *game* ini hanya memberikan fasilitas untuk bermain saja dan tidak difasilitasi dengan forum diskusi, maka diharapkan peneliti selanjutnya dapat memberikan sebuah bentuk fasilitas untuk forum diskusi tersebut agar siswa dapat berdiskusi dengan pemain lain dan belajar bersama. Selain itu, diharapkan juga untuk penelitian

selanjutnya peneliti tidak terlalu sering mengawasi siswa saat *treatment*, sehingga memberikan siswa kesempatan untuk lebih aktif dalam belajar mandiri sebagai bentuk pembelajaran dengan media *e-learning*.

Sedangkan untuk pembelajar bahasa Jepang itu sendiri, media *game online* KanjiPal dapat digunakan sebagai media alternatif dalam mengasah kemampuan berbahasa Jepang di luar jam pembelajaran. Namun media ini tetaplah sebuah *game*, sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa akan menimbulkan kecanduan. Oleh karena itu kepada orang tua atau pengajar, sebaiknya dibatasi waktu saat bermain *game online* ini dan mainkan secukupnya saja.