

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian eksperimen murni ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui gambaran tentang peningkatan penggunaan kosakata bahasa Jepang pada siswa dilakukan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif kuis *deal or no deal*, mengacu pada Setelah menganalisis data, maka dapat diambil kesimpulan yang merupakan jawaban dari rumusan masalah pada bab 1, yaitu :

1. Setelah melakukan penilaian dari penelitian hasil uji *Paired Sample T-Test*, pada kelas kontrol table 4.5 di bab 4 menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) *pre-test* kelas kontrol adalah 61,95 poin dan nilai rata-rata (*mean*) *post-test* adalah sebesar 76,43 poin, berdasarkan hasil uji test terakhir nilai rata-rata (*mean*) kelas kontrol meningkat 69,19 poin. Pada kelas eksperimen tabel 4.5 di bab 4 menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) *pre-test* kelas eksperimen adalah sebesar 49,05 poin dan nilai rata-rata (*mean*) *post-test* adalah sebesar 91,43 poin, berdasarkan hasil uji test terakhir nilai rata-rata (*mean*) kelas eksperimen meningkat sebesar 70,24 poin. Jadi dari hasil kedua kelas tersebut bahwa terdapat peningkatan pengaruh hasil belajar yang signifikan

Miftahul Ilmik, 2018

PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH
ALYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018

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

pada kelas eksperimen setelah menggunakan multimedia interkatif kuis *deal or no deal*.

2. Setelah dilakukan uji *Independent Sample T-Test* didapat nilai rata-rata (*mean*) *post-test* kelas eksperimen sebesar 91,43 poin dan nilai rata-rata (*mean*) *post-test* kelas kontrol sebesar 76,43 poin menunjukkan bahwa *sig* (*2-tailed*) pada kedua kelas tes awal adalah sebesar 0,000 lebih kecil dari $\alpha=0,05$ ($0,000 < 0,05$) sehingga H_0 ditolak yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah hasil belajar siswa MAN 17 Jakarta yang menggunakan multimedia interaktif kuis *deal or no deal* dan yang menggunakan model konvensional. Dari hasil tersebut terlihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, namun secara statistik tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Hal ini, seperti yang telah diungkapkan di pembahasan pada bab 4, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi, antara lain faktor guru, siswa, serta sarana dan prasarana.
3. Untuk mengetahui tanggapan pembelajar setelah belajar menggunakan multimedia interaktif kuis *deal or no deal* dilakukan analisis angket. Didapat hasil bahwa pembelajaran multimedia interaktif kuis *deal or no deal* dapat meningkatkan minat siswa untuk mempelajari bahasa Jepang. Pembelajaran disajikan lebih menarik dan membuat mahasiswa aktif terlibat selama proses pembelajaran. Selain itu

Miftahul Ilmik, 2018

PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN
PENGUSAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH
ALYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018

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

pembelajaran multimedia interaktif kuis *deal or no deal* dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dalam mempraktekkan bahasa Jepang.

5.2 Implikasi Dan Saran Peneliti

Pada pembelajaran bahasa Jepang di SMA, kompetensi membaca sudah terintegrasikan dengan kemampuan pengetahuan dan keterampilan dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan multimedia interaktif kuis *deal or no deal*. Selain itu pembelajaran multimedia interaktif kuis *deal or no deal* dapat menumbuhkan minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Oleh karena itu, pembelajaran multimedia interaktif kuis *deal or no deal* dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang dapat menumbuhkan minat siswa terhadap pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Jepang sehingga peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Untuk guru mata pelajaran bahasa Jepang, pembelajaran multimedia interaktif kuis *deal or no deal* dapat dipakai sebagai salah satu alternatif model belajar khususnya pembelajaran penguasaan kosakata, persiapan yang menyeluruh dari awal sampai akhir khususnya pengaturan waktu dalam pelaksanaan pembelajaran multimedia interaktif kuis *deal or no deal* terlaksana dengan baik.

Miftahul Ilmik, 2018

PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN
PENGUSAHAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH
ALYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018

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

2. Bagi siswa, diharapkan dapat lebih serius dan menciptakan suasana hati yang lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih siap untuk memahami materi. Penerapan multimedia interaktif kuis *deal or no deal*, ini tidak hanya menguasai tahapan namun harus pula memahami materi setelah pembelajaran selesai. Jika pembelajaran dilakukan dengan menyenangkan dan menarik, maka tujuan pembelajaran akan tercapai.