

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, diperoleh kesimpulan berkaitan dengan perbandingan penerapan metode mnemonik berbasis aplikasi android dengan metode mnemonik berbasis kartu gambar dalam penguasaan huruf hiragana siswa di kelas 12 IPA 4 di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Lembang, yaitu :

- a. Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan pada siswa kelompok eksperimen sebelum diajarkan dengan metode mnemonik berbasis aplikasi android. Setelah peneliti mengolah data yang telah diperoleh dari hasil tes, dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa, penguasaan huruf hiragana siswa pada kelompok eksperimen yang diajarkan dengan metode mnemonik berbasis aplikasi android tergolong kurang berdasarkan tabel standar penilaian UPI. Hal tersebut dikarenakan sebanyak lebih dari setengahnya menjawab siswa pada angket studi pendahuluan menyatakan bahwa hiragana dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah pembelajaran yang tidak mudah. Kesulitan yang dialami siswa terhadap huruf hiragana dalam pembelajaran bahasa Jepang diantaranya adalah kesulitan dalam menuliskan huruf dengan urutan yang benar sebanyak lebih dari setengahnya siswa, kesulitan dalam membaca huruf sebanyak hampir semua siswa, kesulitan dalam membedakan huruf yang mirip sebanyak hampir semua siswa, dan kesulitan menghafal huruf sebanyak hampir semua siswa.

- b. Penguasaan huruf hiragana siswa kelompok eksperimen yang menggunakan metode mnemonik berbasis aplikasi android memperoleh peningkatan yang lebih baik sehingga mampu meningkatkan penguasaan huruf hiragana siswa. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata *pretest* yaitu 61,57 pada kategori kurang dan mengalami peningkatan pada nilai rata-rata *posttest* pada kategori baik sekali yaitu dengan nilai rata-rata 86,66. Dengan selisih antara kedua nilai tersebut yaitu 25,09. Peningkatan pemahaman hiragana tersebut dilakukan siswa dengan melakukan pembelajaran hiragana menggunakan aplikasi android dimana pun dan kapan pun sehingga siswa dapat berlatih secara berulang-ulang. Dalam pembelajaran hiragana menggunakan metode mnemonik berbasis aplikasi android, terdapat juga animasi dan mode suara yang dapat menyebabkan semakin banyak indra siswa yang terlibat (visual, audio). Dengan semakin banyaknya indra yang terlibat maka siswa lebih mudah memahami suatu konsep. Selain menggunakan ilustrasi gambar atau asosiasi gambar, siswa kelompok eksperimen menggunakan konten kuis yang terdapat pada aplikasi untuk pembelajaran hiragana yang lebih menyenangkan, karena belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan. Kemudian metode mnemonik dapat berguna asalkan digunakan secara selektif bersama dengan metode belajar lain, metode belajar lain disini adalah penggunaan konten kuis dalam pembelajaran hiragana.
- c. Terdapat perbedaan positif dan signifikan dari penggunaan metode mnemonik berbasis aplikasi android terhadap meningkatkan penguasaan huruf hiragana siswa kelompok eksperimen. Pencapaian peningkatan penguasaan huruf hiragana siswa kelompok eksperimen yang menggunakan metode mnemonik berbasis aplikasi android lebih tinggi atau lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode mnemonik berbasis gambar, hal tersebut dibuktikan dari hasil pengolahan data *posttest*, diperoleh hasil nilai rata-rata *posttest* mnemonik berbasis aplikasi android yaitu 86,66 dan nilai rata-rata *posttest*

mnemonik berbasis kartu gambar yaitu 71,57. Dengan selisih nilai keduanya yaitu 15,09. Penggunaan metode mnemonik dengan kedua media yang berbeda ini sama-sama mengalami peningkatan penguasaan huruf hiragana siswa setelah penerapannya dalam pembelajaran hiragana. Namun dilihat dari keefektivitasannya, lebih efektif penggunaan metode mnemonik berbasis aplikasi android.

- d. Berdasarkan analisis angket, dapat diketahui bahwa metode mnemonik berbasis aplikasi android lebih banyak mendapatkan respon positif, hal ini menyatakan bahwa pembelajaran hiragana menggunakan metode mnemonik berbasis aplikasi android lebih menarik jika dibandingkan dengan pembelajaran hiragana dengan metode mnemonik berbasis gambar. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran hiragana menggunakan metode mnemonik pada aplikasi android terdapat ilustrasi gambar dan suara yang dapat mempermudah dalam menghafal huruf hiragana. Selain itu terdapat juga konten kuis yang menunjang pembelajaran hiragana sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat implikasi sebagai pertimbangan dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode mnemonik yaitu :

- a. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode mnemonik berbasis aplikasi android dengan konten gambar + suara lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan huruf hiragana siswa, hal ini dapat dibuktikan dengan perhitungan *normalized gain* yang berada pada kriteria efektif.
- b. Hasil penelitian ini memberikan tambahan pemahaman yang komprehensif terkait faktor penggunaan dua media pembelajaran yang berbeda dalam metode yang sama yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

- c. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode mnemonik dapat berguna asalkan digunakan secara selektif bersama dengan metode belajar lain.
- d. Kekurangan dalam penelitian ini yaitu aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi yang sudah tersedia di *Play Store* Android atau bukan aplikasi yang dibuat oleh penulis, sehingga konten yang terdapat dalam aplikasi yang akan diteliti terbatas.

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat rekomendasi sebagai pertimbangan dalam melaksanakan penelitian dengan metode mnemonik yaitu bagi peneliti selanjutnya yang akan melanjutkan dan mengembangkan penelitian yang sejenis, disarankan untuk meneliti kompetensi dalam bahasa Jepang lainnya, contohnya dalam penguasaan kanji dan lain sebagainya. Kemudian disarankan untuk membuat sendiri aplikasi pembelajaran yang terkait, sebagai contoh seperti aplikasi *Hiragana Memory Hint*, agar konten yang terdapat dalam aplikasi bisa menunjang penelitian yang dilakukan.