

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada keseluruhan tahapan penelitian yang telah dilakukan mengenai pembeajaran kanji menggunakan *media* 'Anki', maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kemampuan kanji siswa sebelum mendapat perlakuan *media* 'Anki' sangat banyak ditemukan kesalahan-kesalahan cara menulis, membaca bahkan arti dari suatu kanji. Yang paling banyak ditemukan adalah kesalahan tata cara penulisan kanji, hal ini dapat dilihat dari hasil pretest siswa dengan rata-rata nilai sebesar 56,33 yang sebagian besar kesalahan adalah tahapan penulisan kanji. Hal ini dapat disimpulkan bahwa dengan metode pengajaran yang siswa dapatkan sebelum menggunakan *media* 'Anki' sebagian besar siswa mengalami kesulitan memahami cara penulisan suatu kanji tertentu.
2. Berdasarkan analisis terhadap penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan tes, menunjukkan bahwa pembelajaran Kanji setelah menggunakan *media* 'Anki' dan sebelum menggunakan *media* 'Anki' memiliki perbedaan yang signifikan. Hal ini dapat dibuktikan melalui pengujian kebenaran hipotesa, yaitu : apabila nilai t hitung lebih kecil atau sama dengan dari t tabel (t hitung $\leq t$ tabel), maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel X

dan variabel Y. sedangkan apabila nilai t hitung lebih besar dari t tabel (t hitung $>$ t tabel), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y. Nilai dari t hitung adalah 13,27 dan nilai t tabel yang diperoleh dari tabel distribusi dengan derajat kebebasan (db) yaitu 14 dengan taraf signifikan 5% diperoleh nilai t tabel sebesar 2,14 dan 2,98 untuk taraf signifikansi 1%. Dengan demikian nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($13,27 > 2,98$) yang berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak artinya dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas variabel X dan Y yang artinya penggunaan *media* 'Anki' dalam pembelajaran kanji efektif.

3. Berdasarkan analisis terhadap penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan instrument non tes atau angket, respon siswa terhadap pembelajaran kanji menggunakan *media* 'Anki' tergolong baik. Sebagian besar siswa setuju bahwa metode tersebut dapat mengefektifkan waktu belajar, lebih cepat memahami Kanji, dan cocok pembelajaran kanji jadi lebih menyenangkan juga tidak monoton. Sebagian besar siswa mengaku tertarik dan ingin melanjutkan belajar kanji dengan media ini.

5.2. Saran

Sebagai bentuk tindak lanjut dari penelitian ini dan untuk perkembangan dunia penelitian, maka penulis mengungkapkan beberapa saran bagi para peneliti selanjutnya serta pihak-pihak lain yang berhubungan dengan penelitian ini. Antara lain :

1. Sebaiknya sebelum melaksanakan KBM, pengajar melakukan analisis kebutuhan siswa, sehingga baik media maupun metode yang digunakan dapat menunjang secara baik proses belajar siswa.
2. Penggunaan *media 'Anki'* dapat menjadi alternatif pilihan media yang digunakan untuk mempelajari kanji dalam bahasa *Jepang*. Karena sistem yang dimiliki media ini yaitu penjadwalan kartu flash, terbukti dapat memberikan hasil yang baik dalam pembelajaran kanji.
3. Selain ditujukan untuk mempelajari kanji, *media 'Anki'* ini juga dapat digunakan untuk mempelajari keterampilan berbahasa lainnya. Karena di dalam media ini masih banyak fitur yang dapat dimanfaatkan oleh peneliti selanjutnya untuk mempelajari keterampilan berbahasa.
4. Sebaiknya dalam pembelajaran kanji, siswa diberikan arahan mengenai cara belajar dan mengingat kanji yang pengajar ketahui agar siswa termotivasi untuk mengembangkan kemampuan kanjinya.
5. Dengan adanya *media 'Anki'*, pengajar harus lebih termotivasi untuk terus mengembangkan kreativitasnya terutama dalam merancang metode belajar maupun metode mengajar untuk siswa sehingga materi yang diberikan dapat diterima dengan baik oleh pembelajar.
6. *Practice makes perfect*, hal tersebut harus dicamkan baik-baik oleh pembelajar. Karena dengan banyak berlatih, media dan metode apapun yang kita ketahui bisa kita kuasai.