

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, penulis mengambil kesimpulan bahwa:

1. Sebelum pembelajaran diberikan, diperoleh data nilai rata-rata pretest dalam penguasaan materi siswa, berkenaan dengan pembelajaran *sakubun* adalah 105. Setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan media anime, kemampuan siswa meningkat menjadi 128,5. Selisih nilai pretest dan posttest adalah sebesar 23,5 poin. Sehingga media *anime* efektif digunakan pada mahasiswa tingkat I.
2. Berdasarkan hasil perhitungan dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada nilai  $t_{tabel}$ , yaitu  $3,02 > 2,14$  untuk 5% dan  $3,02 > 2,98$  untuk 1%. Dengan demikian hipotesis kerja ( $H_k$ ) diterima. Dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa tingkat I setelah menggunakan media *anime* dalam pembelajaran *sakubun*.
3. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari data angket, mahasiswa memberikan tanggapan positif mengenai efektivitas media *anime* dalam meningkatkan kemampuan menulis *sakubun*. Sebagian besar mahasiswa setuju meningkatkan kemampuan menulis *sakubun* mereka dengan media *anime*. Dengan alasan, dapat menambah pembendaharaan kosakata, dapat mempelajari *hatsuon*, dan menjadi terbiasa mendengarkan bahasa

percakapan bahasa Jepang yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, ada juga kekurangan dari media *anime* yaitu terdapatnya bahasa kasar sehingga kurang baik untuk pembelajar pemula bahasa Jepang.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, saran penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Melihat hasil penelitian yang positif pada media *anime* ini dalam meningkatkan kemampuan menulis *sakubun*. diharapkan media ini menjadi bahan pertimbangan bagi guru untuk menggunakan media ini sebagai alternatif dalam pengajaran bahasa Jepang.
2. Penggunaan media *anime* tidak hanya dapat diterapkan dalam pembelajaran *sakubun* saja, tapi dapat pula diterapkan pada semua materi pembelajaran bahasa Jepang. Misalnya pada mata kuliah *kaiwa*, yaitu berlatih berbicara dengan menggunakan bahasa sehari-hari yang biasa dipakai oleh orang Jepang.
3. Perlu adanya penelitian yang lebih lanjut dengan menggunakan media lain misalnya menonton *dorama* Jepang, mendengarkan lagu-lagu Jepang, atau kegiatan lainnya untuk menambah kosakata dan tata bahasa sehingga dapat meningkatkan kemampuan *Sakubun* di luar jam perkuliahan.
4. Apabila akan menggunakan *anime* dalam pembelajaran *Sakubun*, sebaiknya memilih *anime* yang kecepatan berbicaranya sesuai dengan tingkat kemampuan menyimak pembelajar serta jalan ceritanya yang

mudah diikuti. Juga, *anime* yang dapat menarik minat pembelajar untuk melatih, membiasakan serta meningkatkan kemampuan menulis *Sakibun* dengan menonton *anime* di luar jam perkuliahan atau di waktu senggang.

