

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran pembelajaran bahasa Jepang tentang lingkungan sekolah Menggunakan Multimedia memerlukan perencanaan yang baik. Isi media sangat tergantung pada tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran tingkat SMP.
2. Dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Jepang tentang lingkungan sekolah menggunakan multimedia, siswa dituntut belajar secara individu mandiri sesuai instrumen media yang ada, yaitu multimedia buku pelajaran bahasa Jepang bagian lingkungan sekolah SMP. Di sini siswa diarahkan untuk pembelajaran secara individu, guru atau pengajar hanya memberikan pengarahannya tentang tahapan pembelajaran menggunakan multimedia.
3. Hasil analisis data tes, diperoleh nilai t hitung 3.81 lebih besar daripada t tabel untuk derajat kebebasan (df atau db) 20 pada taraf signifikansi 5% yaitu 2,02 dan taraf signifikansi 1% yaitu 2,84. Karena t hitung $>$ t tabel maka H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Artinya, Pembelajaran bahasa Jepang bagian lingkungan

sekolah SMP Menggunakan Multimedia dapat meningkatkan kemampuan dalam mengetahui cara baca, mengingat kosakata dan pola kalimat.

4. Berdasarkan hasil analisis data angket disimpulkan bahwa:
 - a. Diperlukannya sebuah media yang dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri, menarik, mudah dimengerti dan tidak membosankan.
 - b. Multimedia ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang bagian lingkungan sekolah SMP. Dengan pertimbangan hasil angket yang sebagian besar responden menyatakan setuju dan sangat setuju pada pernyataan-pernyataan positif tentang multimedia ini.

5.2. Saran

Sebagai bentuk tindak lanjut dari penelitian ini, terdapat saran yang ditujukan kepada pihak-pihak yang terkait berkenaan dengan hasil penelitian, diantaranya ditujukan kepada :

1. Pembelajar

- Dengan penggunaan multimedia, pembelajar lebih termotivasi untuk menguasai seluruh materi pembelajaran baik di dalam kelas maupun pembelajaran siswa secara mandiri.
- Pembelajar dapat mengikuti tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran multimedia dengan baik, sehingga materi yang didapat sesuai dengan target yang ingin dicapai.
- Pembelajar dapat lebih termotivasi untuk mempelajari kosakata dan polakalimat bahasa Jepang dasar yang terdapat dalam

multimedia ini. Sehingga kemampuan bahasa Jepang dasar masing-masing pembelajar bertambah.

2. Pengajar

- Dengan adanya pembelajaran dengan menggunakan multimedia, guru atau pengajar berfungsi sebagai manajer dalam pembelajaran. Misalnya dalam pembelajaran pembelajaran bahasa Jepang bagian lingkungan sekolah menggunakan multimedia ini pengajar sebagai manajer membantu siswa dalam memberikan instruksi atau penjelasan akan langkah-langkah penggunaan media dan lain-lain dengan sangat jelas. Sehingga siswa atau pembelajar mengerti dengan jelas langkah-langkah penggunaannya dan materi dapat tersampaikan dengan baik.
- Pengajar dapat memanfaatkan multimedia dalam pembelajaran kanji ini untuk dijadikan referensi belajar kelompok atau belajar mandiri siswa.
- Penggunaan multimedia ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang digunakan pengajar sebagai manajer pembelajaran untuk memberikan materi sekaligus latihan kepada pembelajar atau siswa secara lebih efisien.

3. Peneliti Selanjutnya

- Diharapkan penelitian tindak lanjut untuk menyempurnakan penelitian ini yaitu dengan mengadakan penelitian yang sama namun mengukur ranah kognitif aspek ingatan, analisis, sintesis,

evaluasi, dan menciptakan desain multimedia yang lebih sempurna dengan model lain.

- Meningkatkan kualitas program melalui penggunaan *software* yang lebih mudah digunakan dalam pembelajaran, lebih interaktif, dan lebih memberikan daya tarik terhadap siswa.
- *Software* ini baru mencakup 6 (enam) BAB materi pembelajaran bahasa Jepang bagian lingkungan seolah kelas VIII, peneliti selanjutnya dapat menambah bahan materi ajar yang lebih spesifik yang dapat digunakan pada bidang-bidang tertentu.

