

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dari tes dan angket, dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan multimedia pembelajaran kosakata *i-keiyooshi*, diperoleh nilai rata-rata kelas 66,857. Nilai rata-rata tersebut didapat dari nilai UAS siswa semester ganjil. Dengan nilai rata-rata tersebut dapat dikatakan kurang tinggi.
2. Setelah diberi perlakuan sebanyak empat kali pertemuan dengan menggunakan multimedia pembelajaran kosakata *i-keiyooshi*, diperoleh nilai rata-rata kelas 68,286. jumlah kosakata yang dijadikan materi dalam penelitian ini berjumlah 40 kosakata. Dimana dalam satu kali pertemuan kosakata yang dipelajari berjumlah 10 kosakata. Dengan nilai rata-rata tersebut dapat dikatakan kurang tinggi.
3. Nilai rata-rata *pretest* 76,914 untuk kelas kontrol dan 66,857 untuk kelas eksperimen, nilai rata-rata ini di ambil dari nilai UAS semester ganjil. Nilai rata-rata *posttest* 80 untuk kelas kontrol dan 68,286 untuk kelas eksperimen. Nilai *db* yang diperoleh berdasarkan perhitungan adalah 34. Karena nilai 34 tidak ada di dalam tabel nilai *t*, maka *db* tersebut dibulatkan keatas menjadi 35

Herdi Nurdian Effendi, 2012

Efektivitas Penggunaan Multimedia Dalam Meningkatkan Pembendaharaan Kosakata I-Keiyooshi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dengan taraf signifikansi: 2,03 (5%) dan 2,72 (1%), jadi karena nilai *t-hitung* = 0,58 dengan dengan kata lain *t-hitung* lebih kecil dari *t-tabel* (pada taraf signifikansi 5% dan 1%), maka  $H_0$  ditolak. Artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar dengan menggunakan multimedia *i-keiyooshi*.

Kemudian berdasarkan tabel 8 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *normalized gain* kelas eksperimen mencapai -0,08 dan termasuk ke dalam tidak efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia pada pembelajaran kosakata *i-keiyooshi* terhadap hasil belajar siswa dapat dikatakan tidak efektif. Jika dilihat dari segi nilai rata-rata, terdapat peningkatan dari pretest ke posttest. Namun jika dihitung dengan menggunakan rumus *normalized gain* menjadi termasuk ke dalam kategori tidak efektif.

4. Dari 40 pernyataan angket digolongkan kedalam 2 kategori, **pertama** 20 pernyataan tentang tanggapan siswa tentang efektivitas multimedia pembelajaran *i-keiyooshi* dan yang **kedua** tentang tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran *i-keiyooshi*.

**Kategori pertama:** Berdasarkan dari hasil analisis angket dapat disimpulkan sebagian besar siswa berpendapat bahwa merasa sangat terbantu untuk

menambah pembendaharaan kosakata dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran kosakata *i-keiyooshi*.

**Kategori kedua:** Berdasarkan dari hasil analisis angket dapat disimpulkan lebih dari setengahnya siswa berpendapat bahwa multimedia pembelajaran kosakata *i-keiyooshi* sangat menarik dan merasa mudah mengerti belajar dengan menggunakan multimedia kosakata *i-keiyooshi*.

Jika dilihat dari hasil analisis *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen berdasarkan perhitungan statistik tidak terdapat perubahan yang signifikan. Dengan uji hipotesis *t-hitung* lebih kecil dibanding *t-tabel*, dengan demikian dikatakan bahwa tidak ada perubahan yang signifikan terhadap hasil belajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran kosakata *i-keiyooshi*. Namun jika melihat hasil angket, bahwa siswa merasa terbantu dalam pembelajaran kosakata dengan menggunakan multimedia kosakata *i-keiyooshi*.

Terdapat hasil bertolak belakang antara hasil statistik tes dengan hasil analisis angket. Dari hasil statistik menyebutkan ketidak efektifan multimedia pembelajaran kosakata *i-keiyooshi* namun berdasarkan hasil analisis angket menyebutkan bahwa sebagian besar siswa terbantu dengan multimedia pembelajaran *i-keiyooshi* dalam menambah pembendaharaan kosakata. Terdapat beberapa kemungkinan terjadi mengapa hasil penelitian ini tidak efektif. Mungkin berasal dari media itu sendiri, materi yang disajikan kurang tepat untuk pembelajar SMA, atau cara

penyampaian/penggunaan yang kurang tepat, atau bahkan siswa yang kurang serius pada saat diberikan tritmen dan pada saat tes dilaksanakan. Hal-hal tersebut mungkin menjadi faktor penyebab ketidak efektifan media ini. Sehingga dapat dilakuna penelitian kembali oleh peneliti selanjutnya dengan cara penyampain yang berbeda.

## 5.2 Saran

### 5.2.1 Pengajar/guru

Dalam mempelajari kosakata dengan menggunakan bantuan media akan lebih menarik minat siswa sehingga mudah untuk mengingat kosakata tersebut. Media tidak hanya multimedia namun bisa juga dengan menggunakan gambar ataupun menggunakan media benda aslinya. Jika dilihat dari hasil analisis angket sebagian besar siswa berpendapat bahwa merasa terbantu dalam belajar dengan multimedia pembelajaran kosakata *i-keiyoshi*, namun sebelum menggunakan multimedia ini alangkah baiknya dipersiapkan alat-alat atau sarana yang menunjang untuk menggunakan multimedia pembelajaran kosakata *i-keiyoshi*. satu hal yang paling penting adalah sebelum melaksanakan KBM, pengajar sebaiknya malakukan analisis kebutuhan siswa. Sehingga baik media atau metode yang digunakan dapat menunjang secara baik.

### 5.2.2 Pembelajar/siswa

Dengan media pembelajaran ini diharapkan siswa lebih bertambah motivasinya untuk belajar bahasa Jepang lebih lanjut. Dengan multimedia pembelajaran kosakata *i-keiyooshi* ini siswa diharapkan bisa lebih bertambah pembendaharaan kosakata, karena dengan banyaknya kosakata yang diingat maka akan berbanding lurus dengan meningkatnya kemampuan bahasa Jepangnya. Banyak berlatih akan membuat kemampuan bahasa Jepang semakin baik, sebaik apapun media atau metode yang dipakai tidak akan ada gunanya jika tidak berlatih.

### 5.2.3 Peneliti Selanjutnya

- 1) Sebelum melaksanakan penelitian alangkah baiknya mengamati terlebih dahulu sampel yang akan dipilih salah satunya keseragaman kualitas seluruh sampel.
- 2) Multimedia ini masih bisa digunakan untuk penelitian selanjutnya dengan menggunakan sampel mahasiswa bahasa Jepang tingkat I di perguruan tinggi dengan alasan untuk mahasiswa tingkat I kosakata yang dikuasai masih sedikit sehingga dapat diujicobakan multimedia ini, tentunya dengan jumlah kosakata yang ditambah sesuai dengan kebutuhan.