

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Pada bagian akhir skripsi ini penulis menyimpulkan beberapa hal penting yang berkaitan dengan hasil penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Sebelum diberikan perlakuan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata kemampuan *kosa kata* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata yang diperoleh dari hasil *pre-test* kelompok eksperimen sebesar 4,7 dan kelompok kontrol sebesar 3,97. Dan menurut standar penilaian UPI, maka hasil *pre-test* kelompok eksperimen termasuk dalam kategori *kurang sekali* dan kelompok kontrol termasuk dalam kategori *gagal*.
2. Setelah diberikan perlakuan, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan *dokkai* siswa yang menggunakan *game interaktif adobe flash kosa kata dengan huruf hiragana* dengan siswa yang menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran *kosa kata dengan huruf hiragana*. Hal ini ditunjukkan dengan hasil *post-test*, rata-rata yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 8,06 dan kelompok kontrol sebesar 6,6. Hal ini berarti bahwa *game interaktif adobe flash* lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional.
3. Selain data tes, penulis juga memperoleh data melalui angket. Perolehan data angket menyatakan bahwa tanggapan siswa terhadap *game interaktif adobe flash* adalah positif. Sebagian besar siswa berpendapat bahwa *game*

interaktif adobe flash perlu digunakan pada pembelajaran *kosa kata*. Alasannya karena teknik ini menarik, dapat meningkatkan keaktifan siswa, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar, dan suasana belajarnya pun lebih menyenangkan.

4. Dalam pelaksanaan pengajaran, guru dapat menggunakan media sebagai alat bantu dalam mengajar. Penggunaan media yang dipilih secara baik dan tepat, dapat menunjang pengembangan pembelajaran sesuai dengan materi yang dipelajari. Kehadiran media disini merupakan suatu keharusan dan sangat dan sangat dianjurkan dalam pengajaran untuk mempertinggi kualitas belajar mengajar. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *game interaktif adobe flash* sebagai pengajaran yang efektif perlu direncanakan dalam upaya peningkatan kemampuan dan prestasi siswa.

5. Pembelajaran kosa kata bahasa Jepang dengan menggunakan *game interaktif adobe flash*. Dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- Memberi kesempatan kepada siswa untuk menyimak materi yang akan disajikan.
- Memberi penjelasan bagaimana cara belajar menggunakan *game interaktif adobe flash*.
- Siswa mengulang pengucapan kosa kata sesuai dengan contoh yang telah diberikan.

6. Dalam proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, dengan menggunakan *game interaktif adobe flash* adanya kekurangan, antara lain:

- Penyediaan pembelajaran dengan menggunakan *game interaktif*

adobe flash mengambil waktu yang cukup lama.

- Apabila fasilitas di ruang media yang tidak memadai membuat guru kebingungan untuk menggunakan media ini.
- Penggunaan *game interaktif adobe flash* tidak dapat dimainkan apabila aliran listrik padam.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan pembahasan penelitian diatas, penulis menyampaikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Diharapkan bagi guru selalu menggunakan media sebagai alat bantu dalam mengajar. Sehingga, terdapat variasi dalam pengajaran di kelas yang membuat motivasi belajar siswa semakin meningkat karena tercipta suasana kelas yang lebih menyenangkan.
2. Dari hasil penelitian ini diharapkan guru dapat mempertimbangkan bahwa *game interaktif adobe flash* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang.
3. Bagi peneliti selanjutnya, *game interaktif adobe flash* tidak hanya dapat diterapkan dalam pembelajaran *kosa kata* saja. Tetapi juga dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang yang lainnya. Sehingga peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan ide-ide kreatifnya dalam menerapkan *game interaktif adobe flash* ini.