

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini, penulis memberikan kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan permasalahan yang penulis teliti. Kesimpulan diperoleh dari hasil analisis dan penafsiran data yang telah ada. Sedangkan, saran-saran diberikan sebagai bahan pertimbangan agar dapat membantu terlaksananya kegiatan pengajaran dengan baik. Berikut uraian mengenai hal tersebut :

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembelajaran kanyouku yang berkaitan dengan anggota tubuh menggunakan multimedia adalah pembelajaran kanyouku menggunakan slide power point yang terdiri dari 38 kanyouku yang berkaitan dengan nama-nama anggota tubuh.
2. Pembelajaran dengan multimedia ini, penulis hanya memberikan penjelasan, panduan dan melakukan pengawasan. Sementara sampel, bisa berinteraksi langsung secara mandiri dengan bantuan dan fasilitas komputer.
3. Berdasarkan hasil analisis data tes, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pre-test adalah 40,6 dan nilai post-test adalah 68,1, maka diperoleh peningkatan dengan selisih 27,5. Dan taraf signifikansi 1% dengan $db = (N-1) = 8 - 1 = 7$ diperoleh t_{tabel} sebesar 3,00, ini berarti t_{hitung} lebih besar

daripada t_{tabel} ($4,36 > 3,00$). Dengan demikian, maka pembelajaran dengan multimedia efektif dalam pembelajaran kanyouku yang berkaitan dengan nama-nama anggota tubuh.

4. Dari pengolahan data angket yang telah disebarakan pada sampel penelitian, penulis menarik kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia dapat membantu pembelajar dalam mempelajari kanyouku dengan cara yang lebih menarik, interaktif dan tidak membosankan. Sebanyak 75% sampel berpendapat bahwa pembelajaran kanyouku dengan menggunakan multimedia mudah dimengerti, dan baik gambar, suara atau tulisan pun memudahkan para sampel untuk mempelajari kanyouku yang berkaitan dengan nama-nama anggota tubuh.

5.2. Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang perlu disampaikan, yaitu :

1. Bagi pengajar bahasa Jepang, sebaiknya sekreatif mungkin dalam menyajikan materi pembelajaran, untuk meningkatkan minat dan ketertarikan dan meningkatkan kualitas belajar siswa, yaitu diantaranya dengan menggunakan multimedia.
2. Melihat keefektivan dari multimedia pembelajaran kanyouku ini, penulis menyarankan untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan multimedia atau media ajar yang lainnya, karena selain dapat mempermudah proses mengajar juga bisa membantu siswa dalam memahami materi ajar lebih cepat.

3. Bagi penelitian selanjutnya, pengajaran bahasa Jepang khususnya kanyoku yang memakai nama-nama anggota tubuh, tidak hanya dilakukan dengan multimedia saja, tetapi masih banyak media ajar lainnya yang bisa diterapkan. Sehingga diharapkan dapat mengembangkan ide-ide kreatifnya untuk pengajaran selanjutnya.

