

第五章

結論と今後の課題

A. 結論

データ分析と解釈に基づいて、以下のようにまとめられる。

1. 本研究で実験群の予備テストと効果測定テストの結果から見れば、次のように平均が 68 から 72 に高まったと見られる。4 点が上がったが、正確がない。学習者の能力は正確に上達したとは言えない。予備と測定テスト結果の分析したから、学習者の能力の上達は 4 点で無意味である。
2. 統制群の予備テストと測定テストの結果から見れば、次のように平均が 75 から 79 に高まったと見られる。学習者の能力は正確に上達したとは言えない。それで、漢字カードを使用する学習過程後の漢字をマスターする能力は 4 点が高まったが無意味である。

有効性の観点から：

統計分析の結果に基づいて、クアンテウムメモライザーの使用は、クラスの実験のための 68 の平均から 72 まで増加のみ 4 点を示した。漢字カードを使用するコントロールクラスについてはカードでも平均的な成績から、75 は 79 に上昇、4 点の同

じ増加を示した。実験クラスとコントロールクラスの両方の平均値の類似性の大きさの増加がある。

著者によると、増加は漢字のクアンテウムメモライザー法は、カードの使用学習と漢字の能力を高めるために同じ寄与を持って学習である。

3. 測定テストの結果分析から、 t 計算 t 表 (1, 76 < 2)、 t 計算は t 表よりちいさいである。それは実験群と統制群に差異が正確にない、 H_0 を受けられることになっている。実験群と統制群の能力の進歩は無意味である。

それで、クアンテウムメモライザー法を使用する学習過程後および漢字カードを使用する学習過程後の漢字をマスターする能力の相違は無意味である。

4. 13 問から、半分以上の回答者は 1)、3)、4)、5)、6)、8)、9)、10)、11)、12)、13) に賛成した。半分以上の回答者が配布したアンケートの結果のように、いいフィードバックを与えるため、漢字の学習の仕方としてクアンテウムメモライザー法は発展できると思っている。

しかし、半分以上の回答者は 2 と 7 に反対した。2)の質問は漢字が好きだということと 7 の質問はクアンテウムメモライザーテクニックによりたくさんの漢字をより早くマスターできるということには反対した。

それは、いろいろな原因点があるので、その一つは学習者が日常生活に使う漢字になれない原因になる可能性がある。そして、クアンテウムメモライザー法を使い、ナレーションをつくる能力が必要であるため、より時間が漢字を学習することに慣れないこともその原因の一つかもしれない。

学習過程の観点から：

PowerPoint のメディア、より魅力的で実用的でクアンテウムメモライザー法を使用して漢字の指導の実装から判断する。学生が正しく漢字の書き方を見ることができるし、簡単にコピーできるので、興味深い。実用的、それはカードを作る必要がない、との話に基づいて余分なコストを追加しても創造力の講師や学生をしか使わない。

ストーリーは、語彙や意味や漢字の読み方を、書き方の練習を助けることができる覚えて作られています。はるかに長いマ

スター漢字に記憶することができるより多くの面白い物語が学んだ。

B. 今後の課題：

本研究の中でクアンテウムメモライザー法のストーリー系により Powerpoint の道具で漢字の教え方が明になった。漢字を使って、ストーリーになるために、意味からだけでなく、音読みと訓読み、熟語から自分の創造で作られるということがわかった。

今後の課題として、以下のようなことが考えられる。

- 1) 学生が漢字の学習にクアンテウムメモライザー法を使用したら熟練になるように、3倍以上の治療を行う必要があると思う。
- 2) 本研究で実験群に学習している時、おもしろいと思ったが、効果測定の結果は無意味である。筆者によると、その原因は動機が低いと思っている。そこで、特に初心者には動機付けるための、よりよい漢字の材料を伝えるために、フラッシュプログラムなどを使用する必要があると考えられる。
- 3) ストーリー系だけでなく、数字システムや、位置システムなどをいっしょに使う授業をすることが考えられる。

Bab 5 kesimpulan dan saran

Kesimpulan

Dari segi efektifitas :

Berdasarkan hasil analisa statistik, penggunaan teknik Quantum Memorizer menunjukkan peningkatan hanya 4 poin dari rata-rata 68 menjadi 72 untuk kelas eksperimen. Sedangkan untuk kelas kontrol yang menggunakan metode Kartu juga menunjukkan kenaikan yang sama yaitu 4 poin, dari rata-rata kelas 75 naik menjadi 79. Ada kesamaan besarnya kenaikan nilai rata-rata baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Menurut penulis, kenaikan tersebut tidak signifikan yang berarti penggunaan Kartu dan teknik Quantum Memorizer dalam pembelajaran Kanji mempunyai kontribusi yang sama untuk meningkatkan kemampuan Kanji.

Dari segi proses pembelajaran :

Dilihat dari pelaksanaan pengajaran kanji menggunakan teknik QM dengan media PowerPoint, lebih menarik dan praktis. Menarik, karena mahasiswa dapat melihat cara menulis Kanji dengan benar dan dapat menyalin dengan mudah. Praktis,

karena tidak perlu membuat Kartu, serta tidak menambah biaya ekstra namun menggunakan *Cerita* sesuai dengan kreativitas dosen maupun mahasiswa.

Cerita yang dibuat untuk mengingat Kanji dapat membantu berlatih kakikata, cara baca, maupun kosa kata Kanji. Semakin menarik cerita yang dibuat dapat diingat lebih lama untuk menguasai Kanji yang dipelajari

Saran :

Berdasarkan kesimpulan diatas maka penulis menyarankan untuk penelitian berikutnya:

- ✓ Sebaiknya melakukan perlakuan lebih 3x, agar mahasiswa menjadi terampil menggunakan teknik Quantum Memorizer dalam belajar Kanji.
 - ✓ Perlu menggunakan program Flash ataupun sejenisnya untuk lebih menyampaikan materi Kanji, terutama bagi pemula.
-