

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka di bagian akhir skripsi ini penulis menyimpulkan beberapa hal penting yang berkaitan dengan penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan dapat dilihat perbedaan antara keduanya.
  - Dari hasil *pre-test* didapatkan nilai rata-rata mahasiswa tingkat I sebelum diberikan perlakuan yaitu sebesar 34,65 yang berarti gagal.
  - Data hasil *post-test* yang dilakukan setelah diberi perlakuan yaitu menerapkan media *domino card* dalam pembelajaran *kanji* diperoleh hasil nilai rata-rata 79,94 yang berarti baik.
  - perbedaan antara *pre-test* dan *post-test* mengalami perbedaan selisih sebesar 45,29.

Setelah data *pre-test* dan *post-test* diperoleh, maka dapat dilihat perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan dengan mencari nilai t-hitung. Nilai t-hitung yang diperoleh adalah 23,24 lebih besar dari derajat kebebasan (df atau db) 30 pada taraf signifikansi 5% yaitu 2,04 an taraf signifikansi 1% yaitu 2,75. Karena t-hitung > t-tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_k$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dari nilai *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh dapat dilihat bahwa nilai rata-rata meningkat,

selisih antara keduanya yaitu 45,29. Hal ini menunjukkan bahwa pengajaran dengan menggunakan media *domino card* memberikan efek yang positif terhadap hasil belajar siswa.

2. Berdasarkan hasil data analisis angket dapat disimpulkan bahwa :

- Sebanyak 93,6% responden menyatakan dengan metode *domino card* cara belajar dalam mata kuliah *kanji* mengalami perbaikan.
- Saat menerapkan metode *domino card* dalam pembelajaran *kanji* kesulitan yang dialami pembelajar atau mahasiswa sebanyak 38,7% menyatakan kesulitannya terdapat pada minimnya perbendaharaan kosakata dalam bahasa Jepang.
- Sebanyak 100% responden menyatakan bahwa pembelajaran *kanji* dengan menggunakan metode *domino card* ternyata lebih menarik.

## 5.2 Saran

Meskipun ada peningkatan dalam pembelajaran *kanji* dengan menggunakan metode *domino card*, maka sebagai bentuk tindak lanjut dari penelitian ini, terdapat saran yang ditujukan kepada pihak-pihak yang terkait dengan hasil penelitian diantaranya :

1. Untuk Pembelajar

Diharapkan pembelajar dapat mengaplikasikan metode ini dengan lebih baik. Dengan melaksanakan tahapan atau prosedurnya dengan teratur, maka pemahaman akan suatu wacana lisan akan lebih mudah dimengerti.

## 2. Untuk Pengajar

Metode pengajaran mata kuliah *kanji* semakin hari semakin berkembang. Bukan hanya metode *domino card* atau konvensional saja yang dapat menambah motivasi siswa dalam belajar *kanji*. Karena *kanji* merupakan salah satu mata kuliah yang digemari namun juga sulit, maka sangat penting bagi pengajar mencari metode yang tepat dan sesuai pada karakteristik kelas masing-masing sehingga semakin menambah motivasi belajar siswa.

## 3. Untuk Penelitian Selanjutnya

- Karena penelitian ini merupakan eksperimen kuasi maka untuk penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan eksperimen murni untuk meninjau atau menguji metode ini lebih dalam.
- Mengupayakan penyusunan metode *domino card* untuk berbagai jenjang pendidikan dan berbagai mata pelajaran/mata kuliah agar dapat digunakan untuk kemajuan di bidang pendidikan.