

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dari tes dan angket, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil *pretest* kelas eksperimen tidak memiliki perbedaan yang signifikan terhadap kelas kontrol, hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata (*mean*) sebesar 64,625 untuk kelas eksperimen dan 63,625 untuk kelas kontrol. Setelah diadakan perlakuan dengan penerapan multimedia, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen, hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata menjadi 86,125 untuk kelas eksperimen dan 77,375 untuk kelas kontrol.

Nilai *t*-hitung untuk *pretest* adalah 0,31. Sedangkan nilai *t*-tabel untuk *db* 40 adalah 2,02 (5%) dan 2,71 (1%), dengan

demikian nilai  $t$ -hitung lebih kecil dari  $t$ -tabel (pada taraf signifikansi 5% dan 1%), maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak.

Artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini berarti bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil pretes kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum menggunakan multimedia pembelajaran kanji melalui *bushu hen*.

Setelah diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat diketahui bahwa  $t$ -hitung untuk *posttest* adalah 2,40, dengan nilai  $t$ -tabel untuk db 40 adalah 2,02 (5%) dan 2,71 (1%), karena nilai  $t$ -hitung lebih besar dari  $t$ -tabel ( pada taraf signifikansi 5% ), maka dapat disimpulkan  $H_0$  diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini berarti bahwa pembelajaran kanji melalui *bushu "hen"* menggunakan multimedia, lebih baik daripada menggunakan media cetak.

Berdasarkan dari hasil yang ada dapat nilai rata-rata *normalized*

*gain* kelas eksperimen mencapai 0,67 dan termasuk kedalam kategori efektif. Sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata *normalized gain* sebanyak 0,372 dan termasuk kedalam kategori kurang efektif. Data hasil analisa dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia pada pembelajaran kanji melalui *bushu* “hen” terhadap hasil belajar siswa dapat dikatakan efektif.

2. Penggunaan multimedia pada pembelajaran huruf kanji melalui *bushu* “hen” memberikan manfaat terhadap pembelajar. Terlihat dari hasil angket yang menunjukkan hasil yang positif pada pembelajaran kanji.

## 5.2 Saran

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan dalam penelitian ini. Oleh karena itu penulis merasa perlu untuk mengemukakan beberapa saran yang diharapkan dapat digunakan sebagai acuan pada penelitian selajutnya.

1. Sebelum diterapkan pembelajaran kanji melalui *bushu* sebaiknya di bahas tentang analisis *bushu* secara mendalam.

Sehingga penerapan pembelajaran kanji melalui *bushu "hen"* merupakan tahapan selanjutnya setelah tahapan analisis.

2. Dari 42 *bushu "hen"* dan 6 *bushu* lainnya yang dapat diklasifikasikan menjadi kelompok-kelompok kecil yang dapat dijadikan pembelajaran kanji.
3. Materi yang di ambil harus efisien sehingga dapat dipahami dengan baik, sehingga dapat mengurangi ketidakefektifan dalam pembelajaran kanji melalui *bushu hen*
4. Tampilan multimedia harus dikemas semenarik mungkin, karena tidak menutup kemungkinan multimedia juga dapat membuat kejenuhan dalam pembelajaran akibat variasi tampilan yang sedikit.
5. Penampilan pengajar yang interaktif dapat menentukan multimedia yang ditawarkan menjadi menarik atau bahkan sebaliknya.
6. Multimedia berupa Ilustrasi video juga bisa diterapkan di mata kuliah / pelajaran yang lainnya. Misalnya *dokkai* yang dapat menampilkan suatu wacana dalam bentuk video.