

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan paparan hasil analisis pada Bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan hasil penelitian. Pada penelitian ini terdapat dua rumusan masalah, yaitu bagaimana keefektifan penggunaan aplikasi android “*Kanji Memory Hint 2*” yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis *kanji* dan bagaimana tanggapan responden terhadap penggunaan aplikasi android “*Kanji Memory Hint 2*” yang digunakan sebagai media pembelajaran *kanji*. Berikut ini adalah jawaban rumusan masalah pada penelitian ini.

1. Hasil analisis data menjawab rumusan masalah pertama yaitu tentang keefektifan penggunaan aplikasi android “*Kanji Memory Hint 2*” yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis *kanji* yaitu analisis data *pre-test* dan *post-test* bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} = 6.511 > t_{tabel} = 2.04$), maka H_k (Media aplikasi android “*Kanji memory Hint 2*” efektif dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca dan menulis *kanji*) diterima, dan H_0 (Media aplikasi android “*Kanji memory Hint 2*” tidak efektif dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca dan menulis *kanji*) ditolak. Dengan kata lain, aplikasi android “*Kanji memory Hint 2*” efektif dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca

dan menulis *kanji* pada mahasiswa semester II kelas A Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2017-2018. Berdasarkan hasil analisis *normalized gain*, diperoleh nilai rata-rata 0.724 dengan kriteria tinggi atau aplikasi *android* 'Kanji Memory Hint 2' efektif digunakan dalam pembelajaran *kanji*.

2. Hasil data analisis angket menjawab rumusan masalah yang kedua yaitu terkait tanggapan responden terhadap penggunaan aplikasi *android* "Kanji memory Hint 2" yakni hampir seluruh responden setuju bahwa aplikasi *android* 'Kanji Memory Hint 2' efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis *kanji*. Hal tersebut dikarenakan responden berpendapat bahwa aplikasi *android* 'Kanji Memory Hint 2' mudah dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran *kanji*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai keefektifan media aplikasi *android* "Kanji memory Hint 2" dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis *kanji*, peneliti merasa perlu merekomendasikan hasil penelitian tersebut kepada beberapa pihak berikut ini.

1. Pengajar Bahasa Jepang

Media aplikasi *android* "Kanji memory Hint 2" dapat menjadi media pembelajaran alternatif tambahan yang dapat digunakan pada pembelajaran *kanji*, baik digunakan sebagai media ajar ataupun media evaluasi.

2. Pembelajar Bahasa Jepang

Media aplikasi *android* “*Kanji memory Hint 2*” dapat menjadi alternatif tambahan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan sehari-hari di luar jam pembelajaran.

3. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian serupa, peneliti ingin merekomendasikan terkait pemberian perlakuan (*treatment*) sebaiknya lebih dari yang peneliti lakukan (peneliti melakukan 2 kali perlakuan). Agar materi yang disampaikan bisa lebih detail dan teratur, menambah sampel penelitian lebih dari yang peneliti lakukan (sampel penelitian ini 15 orang mahasiswa), serta mengadakan penelitian dengan menggunakan kelas pembandingan, agar hasil yang diperoleh pun akan lebih kuat hasil analisisnya.