

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data tentang keefektifan media pembelajaran “Kana Augmented Reality” yang diterapkan pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Depok Sleman tahun ajaran 2018/2019 diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Penggunaan media ajar “Kana Augmented Reality” terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran *hiragana* mata pelajaran bahasa Jepang pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Depok Sleman tahun ajaran 2018/2019. Hasil uji hipotesis nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen menggunakan uji *paired sample statistic* memperkuat hal tersebut, di mana terdapat perbedaan nilai rata-rata pada *pretest* dan *posttest* (20.98 meningkat menjadi 87.82) setelah diadakannya uji coba menggunakan media pembelajaran “Kana Augmented Reality”. Selain itu hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan bahwa kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi daripada kelas kontrol (87.82 > 63.94) dan nilai t_{hitung} (12.473) lebih besar daripada t_{tabel} (2.012). Siswa kelas eksperimen yang belajar menggunakan media ajar “Kana Augmented Reality” mendapatkan nilai rata-rata *gain* (0.84) lebih tinggi daripada siswa kelas kontrol yang belajar menggunakan metode konvensional (audio-lingual) (0.49). Maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga penggunaan media ajar “Kana Augmented Reality” lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran *hiragana* mata pelajaran bahasa Jepang.
2. Hampir keseluruhan siswa suka mempelajari *hiragana* menggunakan “Kana Augmented Reality” karena menarik dan membuat pembelajaran mudah dipahami. Serta ada yang menjawab suka karena caranya mudah untuk digunakan dikalangan pelajar. Akan

tetapi ada yang menjawab tidak suka mempelajari *hiragana* menggunakan “Kana Augmented Reality” karena *hiragana* mempunyai huruf yang cukup banyak dan hampir sama sehingga sulit untuk dipelajari. Selain itu ada yang menjawab tidak suka karena sejak awal belum berminat untuk mempelajari *hiragana*. Hampir seluruh siswa setuju bahwa media ajar “Kana Augmented Reality” dapat dijadikan sebagai media ajar alternatif untuk mempelajari *hiragana* dalam mata pelajaran bahasa Jepang.

B. Saran

Penelitian yang telah dilakukan ini masih belum sempurna. Agar hasil penelitian yang telah dilakukan bisa menjadi lebih baik, maka perlu adanya perbaikan-perbaikan, sehingga penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi kedepannya.

1. Media ajar “Kana Augmented Reality” yang digunakan adalah versi *alpha build* sehingga masih banyak kekurangan ketika digunakan oleh sampel. Untuk kedepannya disarankan untuk menggunakan aplikasi “Kana Augmented Reality” dengan *last version*, agar respon dari sampel bisa jauh lebih baik lagi.
2. Penelitian ini hanya difokuskan pada pembelajaran *hiragana* saja. Untuk itu diperlukan penelitian selanjutnya yang memungkinkan untuk dapat meneliti lebih jauh tentang keefektifan media pembelajaran “Kana Augmented Reality”. Contohnya pembelajaran *katakana*, pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media ajar “Kana Augmented Reality”, dan lain sebagainya.