

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan pada bab IV, maka dalam bab ini penulis akan memberikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan dari penulis berisi hasil tentang temuan penelitian yang dapat dijadikan salah satu referensi untuk penelitian selanjutnya dan saran penelitian yang mengacu pada upaya peningkatan pembelajaran dengan menggunakan media anime guna meningkatkan penguasaan kosakata kepada para pembelajar maupun pengajar bahasa Jepang.

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SMAN 4 Tambun Selatan dengan responden anggota *Japanese Club*, dengan judul “**Efektivitas Media anime dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata bahasa Jepang (pada Japanese Club SMAN 4 Tambun Selatan)**” terbukti efektif. Dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Dari hasil uji-t pada bab IV diperoleh  $t$  hitung sebesar 7,898 , kemudian  $t$  tabel untuk distribusi frekuensi (df) 29 dengan  $\alpha = 5\%$  adalah 1,699.

Dalam uji-t pengujian hipotesis dapat diketahui melalui rumus jika  $t$  hitung

$\leq t$  tabel maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, dan sebaliknya jika  $t$  hitung  $\geq$

$t$  tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat diperoleh hasil 7,898

$> 1,699$ . Dari hasil tersebut dengan demikian dapat disimpulkan bahwa

$H_a$  diterima dengan hipotesis “Terdapat Efektivitas Media anime dalam

Peningkatan Penguasaan Kosakata bahasa Jepang (pada *Japanese Club* SMAN 4 Tambun Selatan)”. .

2. Penggunaan media *anime* dapat dijadikan salah satu variasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, sehingga dapat menghilangkan kebosanan pada diri pembelajar, memperjelas pemahaman materi bagi pembelajar dan kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada pendidik pun dapat disederhanakan dengan bantuan media *anime* tersebut.
3. Berdasarkan angket, pendapat responden mengenai pembelajaran kosakata dengan media *anime* (*Yuru Camp*) menunjukkan bahwa 20 orang mengatakan menarik dan 10 orang mengatakan sangat menarik.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian mengenai peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang melalui media *anime*, maka penulis memberikan beberapa saran yang sekiranya dapat dijadikan masukan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi pengajar atau guru bahasa Jepang, dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang sebaiknya tidak hanya menggunakan buku sebagai bahan mengajar tetapi menggunakan berbagai variasi media lainnya untuk dapat meningkatkan kegairahan belajar dan dapat pula menghilangkan kebosanan para siswa atau pembelajar bahasa Jepang. Seperti media film (*anime*) yang digunakan dalam penelitian ini.

2. Bagi pembelajar sebaiknya ketika menonton anime atau film berbahasa Jepang tidak hanya menonton sebagai hiburan saja, tapi sebagai media belajar. Sehingga ketika menonton upayakan dengar kosakata yang diucapkan dan cari arti kosakata tersebut sehingga tontonan tersebut dapat bermanfaat..
3. Bagi dunia pendidikan bahasa diharapkan untuk memberikan variasi media audio visual (film) tidak hanya di wilayah perkotaan, tetapi juga di seluruh wilayah Indonesia. Peneliti berharap seluruh lembaga pendidikan turut serta menggunakan media tersebut seiringi perkembangan dan kemajuan teknologi pendidikan.

Dalam penelitian ini, peneliti telah berusaha memenuhi segala ketentuan yang dipersyaratkan. Namun bukan berarti penelitian ini sempurna dan tidak ada kekurangan. Tentunya penulis sangat bangga bila hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan bagi pengajar maupun pembelajar bahasa Jepang di Indonesia.