

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah penulis melakukan penelitian penerapan teknik permainan *Pantomim* dalam meningkatkan kosakata verba bahasa Jepang di SMA PASUNDAN 8 BANDUNG. Dan setelah mengolah data-data yang telah didapat dari hasil penelitian, didapatkan kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan nilai mean dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Mean hasil *pre-test* di dapat nilai sebesar 53,7 dan mean hasil *post-test* sebesar 90,2. Dari hasil pengolahan data tersebut terdapat peningkatan nilai sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *Pantomim* untuk meningkatkan kosakata verba bahasa Jepang.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan penguasaan kosakta verba bahasa Jepang sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *Pantomim* dalam pembelajarannya. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis data tes didapat nilai t-hitung sebesar 19,40. Jika dilihat pada nilai t-tabel dengan nilai db 24, maka didapat nilai 2,06 untuk signifikansi 5% dan 2,80 untuk signifikansi 1%.
3. Teknik permainan *Pantomim* memberikan manfaat terhadap pembelajaran. Terlihat dari hasil angket yang menunjukkan hasil yang positif untuk meningkatkan kemampuan kosakata verba bahasa Jepang.

4. Dari hasil analisis data angket didapat kesimpulan bahwa teknik permainan Pantomim dalam pembelajaran kosakata dirasa menyenangkan oleh siswa, dan juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan siswa saat pembelajaran.

5.2 Saran

1. Bagi Guru

Teknik permainan *Pantomim* dalam pembelajaran kosakata verba bahasa Jepang dapat meningkatkan kemampuan siswa, sehingga teknik permainan *Pantomim* dapat dijadikan salah satu metode alternatif dalam pembelajaran kosakata verba bahasa Jepang. Tetapi, akan lebih baik jika sebelumnya pengajar membaca referensi mengenai penggunaan teknik permainan *Pantomim*.

2. Bagi Siswa

Pembelajaran kosakata verba bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *Pantomim* merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu, teknik ini juga dapat meningkatkan motivasi siswa belajar dan keaktifan siswa saat pembelajaran, sehingga teknik ini dapat menjadi salah satu metode alternatif untuk meningkatkan penguasaan kosakata verba dengan cara yang menyenangkan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pembelajaran kosakata verba bahasa Jepang bukan hanya dengan teknik permainan *Pantomim* saja, masih banyak teknik atau media lain yang dapat digunakan pada pembelajaran kosakata verba bahasa Jepang, agar dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Diharapkan melalui teknik permainan ini dapat meningkatkan dan mengembangkan lagi metode yang lebih menarik perhatian siswa, serta menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.

