BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Setelah dilakukan penelitian tentang efektivitas permainan *im Dreierpack* terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jerman dan analisis berdasarkan penghitungan secara statistik, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu, sebagai berikut:

1. Pada tes awal (*pretest*) diperoleh nilai tertinggi sebesar 67 dan nilai terendah sebesar 27, sehingga diperoleh nilai rata-rata sebesar 50. Oleh karena itu, kemampuan kosakata bahasa Jerman yang dimiliki siswa sebelum penerapan permainan *im Dreierpack* dalam pembelajaran digolongkan ke dalam kategori kurang.
2. Pada tes akhir (*posttest*) diperoleh nilai tertinggi sebesar 98 dan nilai terendah sebesar 67, sehingga diperoleh rata-rata nilai sebesar 87,2 yang tergolong ke dalam kategori penilaian sangat baik.
3. Berdasarkan selisih nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* diperoleh Gain sebesar 37,2 dan dari hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ (18,4> 1,1729). Hal tersebut menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa permainan *im Dreierpack* efektiv dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, serta berdasarkan kajian teoretis yang mendasari penelitian ini, maka dapat disampaikan saran kepada guru bahwa, sebagai pengajar hendaknya guru dapat lebih kreatif untuk mengadakan inovasi-inovasi dalam pembelajaran, agar siswa tidak merasa bosan dan lebih termotivasi untuk belajar. Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah permainan *im Dreierpack* karena terbukti efektiv dalam meningkatkan penguasaan kosakata nomina bahasa Jerman.

Silfi Eka Juliani, 2014
EFEKTIFITAS PERMAINAN "IM DRIERPACK" UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu