

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan permainan teka-teki silang dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman di SMAN 4 Cimahi dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

Hasil belajar kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XII IPA 1 dan XII IPA 2 di SMAN 4 Cimahi diukur dengan menggunakan instrumen pre-test dan post-test. Hasil pre-test dalam kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 32,50, median sebesar 30, SD sebesar 14,95, nilai minimum sebesar 15,00 dan nilai maksimum sebesar 70,00. Hasil pre-test dalam kelas kontrol, peserta didik memiliki rata-rata sebesar 32,16, median sebesar 30, SD sebesar 6,16, nilai minimum sebesar 25,00 dan nilai maksimum sebesar 60,00. Berdasarkan penjelasan mengenai hasil pre-test dari kelas eksperimen dan kontrol, kedua kelas tersebut memiliki persentase sebesar 100% tidak tuntas.

Hasil post-test kelas eksperimen memiliki rata-rata sebesar 81,67 , median sebesar 90, SD sebesar 18.65, nilai minimum sebesar 30,00 dan nilai maksimum sebesar 100. Persentase dari hasil post-test kelas eksperimen sebesar 78,12% tuntas dan 21,87% tidak tuntas, sedangkan hasil post-test dari kelas kontrol memiliki rata-rata sebesar 78,67 , median sebesar 80, SD sebesar 21,10, nilai minimum sebesar 35,00 dan nilai maksimum sebesar 100. Persentase dari hasil post-test kelas kontrol sebesar 73,33% tuntas dan 26,67% tidak tuntas. Dari hasil persentase kedua kelas tersebut menunjukkan bahwa hasil pembelajaran dalam kelas eksperimen lebih efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan permainan teka-teki silang dibandingkan pembelajaran dalam kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

Hasil uji non parametrik Mann-whitney U data hasil post-test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki hasil yang signifikan yaitu  $0,175 > 0,05$ . Hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen

dan kelas kontrol pada post test berbeda secara signifikan dan dapat disimpulkan bahwa kedua kelas memiliki hasil belajar akhir yang berbeda.

## 5.2 Implikasi

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi untuk penelitian serupa dan membantu peneliti-peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian efektivitas sebuah media pembelajaran di sekolah. Bahasan dalam penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan dan pengetahuan bagi khalayak umum. Penelitian ini juga diharapkan dapat dikembangkan oleh peneliti kedepannya.

## 5.3 Saran

Pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan permainan teka-teki silang bisa dijadikan alternatif dari media pembelajaran konvensional oleh guru. Permainan teka-teki silang dapat membantu peserta didik dalam memecahkan masalah, lebih aktif dalam pembelajaran, lebih interaksi dengan guru dalam bertanya.

Penelitian mengenai efektivitas penggunaan permainan teka-teki silang dalam hasil pembelajaran kosakata bahasa Jerman dapat dilanjutkan dengan populasi yang lebih banyak dan materi pembelajaran yang berbeda.