

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan, didapatkan beberapa kesimpulan:

1. Berdasarkan hasil *pre-test* yang diperoleh dari kelas eksperimen terdapat nilai terendah yang diperoleh peserta didik sebesar 29,41 dan yang tertinggi sebesar 94,11 dari nilai maksimal 100 dengan rata nilai rata-rata kelas sebesar 74,40 yang termasuk dalam kategori sedang, sedangkan nilai terendah pada kelas kontrol diperoleh sebesar 41,17 dan nilai tertinggi sebesar 94,11 dengan nilai rata-rata kelas 74,60 yang termasuk ke dalam kategori sedang.
2. Berdasarkan hasil *post-test* yang diperoleh dari kelas eksperimen terdapat nilai terendah yang diperoleh peserta didik sebesar 64,70 dan yang tertinggi sebesar 100 dari nilai maksimal 100 dengan rata nilai rata-rata kelas sebesar 90,8 yang termasuk dalam tinggi sekali, sedangkan nilai terendah pada kelas kontrol diperoleh sebesar 44,11 dan nilai tertinggi sebesar 100 dari nilai maksimal 100 dengan nilai rata-rata kelas 84,70 yang termasuk ke dalam kategori tinggi.
3. Hasil pengujian *Independent Sample t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil *post-test* yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji *Independent Sample t-test* data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001. Berdasarkan kriteria *Independent Sample t-test*, jika nilai signifikansi (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dan sebaliknya. Dengan ketentuan tersebut dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan media permainan *Scrabble* sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Jerman.
4. Berdasarkan hasil uji t dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik kelas eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan *Scrabble* dalam pembelajaran kosakata efektif.

## 5.2 Implikasi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dengan menggunakan media permainan *Scrabble* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Penggunaan media permainan *Scrabble* yang digunakan untuk mempelajari kosakata bahasa Jerman terbukti efektif. Pada saat pembelajaran menggunakan media permainan *Scrabble*, peserta didik dibentuk dalam kelompok yang berjumlah 5 orang sehingga peserta didik dapat bekerja sama untuk menyusun kosakata sebanyak-banyaknya di papan *Scrabble*. Selanjutnya masing-masing kelompok menuliskan di papan tulis apa saja kosakata yang telah disusun di papan *Scrabble* dan untuk kelompok yang menyusun kosakata paling banyak dan memiliki skor tertinggi yang menjadi pemenang. Dengan menggunakan media permainan *Scrabble* ini, Peserta didik menunjukkan keinginan untuk belajar, yang membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar bahasa Jerman. khususnya dalam pembelajaran kosakata.

Hasil dari data penelitian ini membuktikan bahwa media permainan *Scrabble* memiliki dampak yang sangat positif pada kemampuan untuk menggunakan kosakata bahasa Jerman. Hasil data menunjukkan bahwa hasil pre-test dan post-test meningkat setelah diterapkan media permainan *Scrabble*.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media permainan *Scrabble* sebagai media untuk mengajarkan kosakata bahasa Jerman, peneliti memiliki rekomendasi sebagai berikut:

1. Media permainan *Scrabble* dapat dijadikan salah satu alternatif yang interaktif dalam bahasa Jerman khususnya dalam pembelajaran kosakata. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil Paired Sample t-test kelas eksperimen dengan signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001. Nilai signifikansi tersebut membuktikan bahwa terjadi perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen yang menggunakan media permainan *Scrabble* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan *Scrabble*.

Rizka Fadila, 2024

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN SCRABBLE DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Jika pendidik yang ingin menggunakan media permainan *Scrabble* sebagai salah satu alternatif dalam media pembelajaran, maka dapat mempersiapkan keping huruf yang sesuai dengan kosakata yang akan digunakan atau disusun di papan permainan *Scrabble*
3. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian serupa, diharapkan dapat mengamati konten kosakatanya, serta memperhatikan ejaan kosakata.