

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian, yang telah dilakukan pada bulan April sampai bulan Juni tahun 2013, dengan populasi penelitian seluruh siswa kelas XI SMA Pasundan 1 Bandung, dan sampel penelitian 33 siswa yang dipilih berdasarkan kriteria pemilihan, diperoleh beberapa simpulan, sebagai berikut:

1. Nilai rata-rata siswa pada *pretest* sebesar 34,74, nilai terendah siswa sebesar 10,00 dan nilai tertinggi siswa sebesar 60,00. Berdasarkan kualifikasi tingkat penguasaan, kategori penguasaan kosakata siswa kurang dilihat dari nilai rata-rata siswa pada *pretest*.
2. Nilai rata-rata siswa sebesar 91,71, nilai terendah siswa sebesar 70,00, dan nilai tertinggi siswa sebesar 96,66. Berdasarkan kualifikasi tingkat penguasaan, kategori penguasaan kosakata siswa sangat baik dilihat dari nilai rata-rata siswa pada *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa, adanya peningkatan yang signifikan terhadap nilai rata-rata siswa setelah *treatment* dengan penerapan kartu *Uno* pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman.
3. Berdasarkan analisis data penelitian yang menggunakan teknik *Sign-test* pada SPSS V 18, diperoleh nilai signifikansi lebih kecil daripada nilai probabilitas baik pada taraf nyata 5% ataupun 1% ( $0,000 < 0,05$  atau  $0,000$

< 0,01). Hal ini dapat dikatakan, bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dengan *posttest* dengan tingkat kepercayaan 95%. Dengan demikian, dapat disimpulkan pada kelas eksperimen setelah diberikan *treatment* terdapat peningkatan hasil belajar yang lebih baik daripada sebelumnya atau diterimanya  $H_1: \mu_{SsP} > \mu_{SbP}$ . Hal ini berarti penerapan permainan kartu *Uno* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dan landasan teoretis sebagai dasar penelitian ini, maka dapat dipaparkan beberapa saran, yakni:

1. Teknik permainan kartu *Uno* dapat digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, khususnya jenis kata nomina bahasa Jerman. Permainan kartu *Uno* yang telah dimodifikasi telah terbukti dapat membantu dan memotivasi siswa mengingat kosakata bahasa Jerman. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa, permainan kartu *Uno* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.
2. Bagi peneliti yang akan meneliti dengan pembahasan yang sama, diharapkan menggunakan variabel terikat (variabel *y*) yang berbeda, seperti penguasaan kosakata adjektiva atau kosakata verba, pembelajaran *Grammatik* atau pembelajaran berbicara agar permainan kartu *Uno* dalam pembelajaran dapat lebih bermanfaat.