

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Setelah melakukan penelitian efektivitas penggunaan media permainan *Connect Four* terhadap pembelajaran konjugasi verba, maka dapat disimpulkan beberapa hal, sebagai berikut:

1. Pada tes awal (*pretest*) diperoleh nilai tertinggi dalam skala 1-100 sebesar 60 dan nilai terendah sebesar 20, sehingga diperoleh rata-rata nilai sebesar 45. Oleh karena itu, kemampuan siswa dalam mengonjugasikan verba sebelum penggunaan media permainan *Connect Four* termasuk ke dalam kategori kurang.
2. Pada tes akhir (*posttest*) diperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 50, sehingga diperoleh rata-rata nilai sebesar 75. Dapat disimpulkan bahwa, kemampuan siswa dalam mengkonjugasikan verba setelah penerapan permainan *Connect Four* termasuk ke dalam kategori baik.
3. Berdasarkan selisih nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* diperoleh *Gain* sebesar 28,57 dan dari hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($13,35 > 1,684$). Hal tersebut menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *Connect Four* efektif dalam pembelajaran konjugasi verba.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, maka dapat disampaikan beberapa saran, yakni sebagai berikut:

1. Penggunaan media permainan *Connect Four* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif oleh guru khususnya dalam latihan konjugasi verba.

Dewi Yuliana Sari, 2014

Efektivitas Permainan Connect Four Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Mengonjugasikan Verba Bahasa Jerman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Penggunaan media permainan *Connect Four* dapat dijadikan salah satu alternatif bagi peneliti lain yang akan meneliti di bidang yang sama dengan fokus yang berbeda. Misalnya, peneliti lain dapat menggunakan permainan *Connect Four* dalam mempelajari kosakata.