

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan menggunakan uji statistik terhadap data yang dihasilkan dari instrumen tes pada bab sebelumnya, berikut ini adalah simpulan dan hasil penelitian ini :

1. Pada *pretest* diperoleh nilai tertinggi 75 dan nilai terendah sebesar 50 dengan nilai rata-rata sebesar 65,33. Dengan demikian, menurut kategori penilaian Arikunto (2009: 245) dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum perlakuan masih **kurang**.
2. Pada *posttest* diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah sebesar 75. dengan rata-rata nilai 86,67. Menurut Arikunto (2009: 245), angka tersebut menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa termasuk dalam kategori **baik**.
3. Berdasarkan hasil penghitungan uji-t diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $40,71 > 1,697$ ). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *Memory Games* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman

#### B. Saran

Sehubungan dengan hasil analisis data dan kesimpulan penelitian di atas, untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa, dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam mengajarkan bahasa Jerman khususnya pembelajaran kosakata, pengajar disarankan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga memotivasi pembelajar. Berdasarkan penelitian ini diketahui bahwa media *Memory Games* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa

Jerman. Dengan demikian, pengajar dapat menjadikan media ini sebagai salah satu alternatif dalam mengajarkan kosakata bahasa Jerman.

2. Untuk peneliti lain yang ingin meneliti dalam bidang yang sama, sebaiknya memastikan bahwa siswa mengerti benar langkah-langkah dan aturan dalam menggunakan media. Hal ini bertujuan agar waktu yang tersedia dapat digunakan secara maksimal, sehingga akan diperoleh hasil yang maksimal pula.
3. Sebagai sarana untuk berlatih kosakata bagi siswa. Hal ini dikarenakan penggunaan media *Memory Games* dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat kosakata, karena siswa dapat melihat gambar sekaligus artinya yang sudah terdapat dalam media pembelajaran tersebut.